

Plagiasi Artikel Rizki Nanda UCD

by Rizki Nanda Winata Prasetya

Submission date: 01-Jul-2026 04:26PM (UTC+0700)

Submission ID: 2992121640

File name: ing_Bahan_Baku_Opak_Menggunakan_Metode_User_Centered_Design.docx (1.57M)

Word count: 2544

Character count: 17015

Rancang Bangun Aplikasi *Mobile Inventory Tracking* Bahan Baku Opak Menggunakan Metode *User Centered Design*

Rizki Nanda Winata Prasetya^{1*}, Muhamad Alda²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

ABSTRAK

Pengolahan stok bahan baku di perusahaan opak masih dilakukan secara manual, yang seringkali mengakibatkan kesalahan pencatatan dan tantangan dalam pemantauan *inventory*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi *mobile* yang mempermudah pemantauan *inventory* bahan baku opak melalui pemanfaatan metodologi *User Centered Design* (UCD). Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), yang menggunakan prosedur pengumpulan data seperti wawancara, studi pustaka, dan observasi. Melalui tahapan *context of use*, *specifying user requirements*, *developing design solutions*, dan *assessing the design*, metode UCD digunakan untuk mengembangkan sistem. Android Studio dan database MySQL digunakan untuk mengembangkan aplikasi, dan *Blackbox Testing* digunakan untuk pengujian sistem. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi pemantauan stok bahan baku, menyederhanakan pencatatan produk masuk dan keluar, dan meminimalkan kesalahan dalam pencatatan data *inventory*.

ABSTRACT

Raw material inventory processing in opak companies is still done manually, which often results in recording errors and challenges in inventory monitoring. The purpose of this study is to develop and implement a mobile application that simplifies monitoring of opak raw material inventory through the use of User Centered Design (UCD) methodology. The research method used is Research and Development (R&D), which utilizes data collection procedures such as interviews, literature studies, and observations. Through the stages of context of use, specifying user requirements, developing design solutions, and assessing the design, the UCD method is used to develop the system. Android Studio and MySQL database are used to develop the application, and Blackbox Testing is used for system testing. The research findings show that the developed application is able to improve the efficiency of raw material inventory monitoring, simplify the recording of incoming and outgoing products, and minimize errors in recording inventory data.

Kata Kunci: Android, Aplikasi *Mobile*, *Inventory Tracking*, *User Centered Design*

Email: *rizkinanda899@gmail.com

Pendahuluan (9pt)

Kemajuan teknologi informasi telah sangat memengaruhi berbagai sektor perusahaan, termasuk UMKM makanan konvensional. Salah satu penggunaan penting teknologi ini adalah sistem pelacakan *inventory* yang memfasilitasi pengelolaan *inventory* bahan baku secara efektif dan efisien. Sistem pemantauan *inventory* membantu menyederhanakan dokumentasi barang masuk dan keluar, mengawasi tingkat stok, dan meminimalkan ketidakakuratan pencatatan manual. Manajemen *inventory* yang efektif sangat penting karena memengaruhi efisiensi proses produksi dan kualitas produk [1]

UKM Eka Jaya Opak yang beralamat di Jl. Aman Abadi Tuntungan 1, Salam Tani, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang merupakan salah satu usaha kecil menengah yang terus berupaya meningkatkan kualitas produksi dan manajemen. Saat ini, UKM masih menggunakan sistem pencatatan inventaris manual yang dilakukan dengan dua metode utama. Pertama, pemilik mencatat stok bahan baku di buku besar setiap hari, dan kedua, karyawan menggunakan catatan sederhana untuk mencatat pemakaian bahan baku harian. Data yang dikumpulkan kemudian direkapitulasi untuk keperluan produksi dan pembelian ulang. Sistem ini telah digunakan dalam jangka waktu yang lama dan menjadi bagian dari prosedur rutin dalam pengelolaan inventaris bahan baku opak. Seiring dengan perkembangan teknologi, pihak UKM berupaya untuk mengadopsi sistem yang lebih modern guna mendukung efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan inventaris [2]

Penggunaan aplikasi *mobile* menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Aplikasi *mobile* memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, dan kemampuan monitoring data secara langsung melalui perangkat *smartphone*. Dengan adanya aplikasi *mobile inventory tracking*, pemilik usaha dapat melakukan pengawasan stok bahan baku kapan saja dan di mana saja sehingga proses pengelolaan inventaris menjadi lebih cepat, akurat, dan efisien. Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis *mobile* juga mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data dibandingkan sistem konvensional berbasis pencatatan manual [3]

Dalam pengembangan aplikasi *mobile*, kebutuhan dan kenyamanan pengguna menjadi faktor penting agar aplikasi mudah digunakan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *User Centered Design* (UCD), yaitu metode pengembangan sistem yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Melalui metode ini, pengguna dilibatkan dalam proses perancangan sehingga aplikasi yang dihasilkan memiliki tingkat *usability* yang baik dan sesuai kebutuhan pengguna [4]

Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan metode UCD pada aplikasi inventori dan monitoring barang.

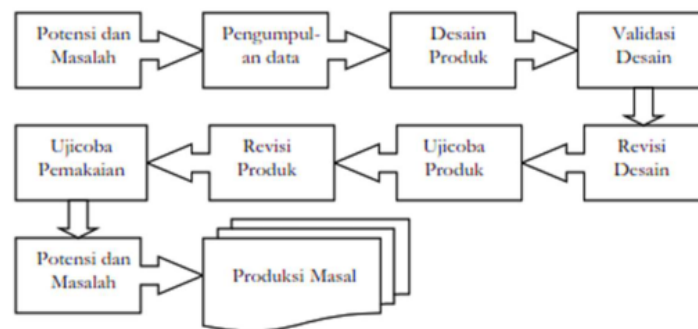
Penelitian sebelumnya membahas perancangan aplikasi manajemen inventaris tambang berbasis *mobile* menggunakan metode UCD untuk meningkatkan efektivitas pencatatan inventaris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode UCD mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan inventaris berbasis *mobile* [2]. Selain itu, penelitian lainnya menerapkan metode UCD pada web inventori toko untuk meningkatkan *usability* sistem dan memperoleh nilai *usability* yang tinggi berdasarkan pengujian *System Usability Scale* (SUS) [5]. Namun, penelitian terkait aplikasi *mobile inventory tracking* bahan baku khusus pada industri opak masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan membangun aplikasi *mobile inventory tracking* bahan baku opak menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) agar dapat membantu pengelolaan stok secara lebih efektif, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile Inventory Tracking* Bahan Baku Opak Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)” diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pengelolaan bahan baku, meminimalkan kesalahan pencatatan stok, serta meningkatkan kualitas sistem *inventory* melalui pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

Metodologi Penelitian

a. Metode Penelitian

Metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah strategi penelitian sistematis yang mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan pengujian produk untuk menghasilkan solusi yang berhasil yang memenuhi persyaratan pengguna [6]. Teknik R&D berupaya menghasilkan produk kreatif dengan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian, memastikan bahwa produk akhir memiliki kualitas dan efektivitas yang tinggi [7]. Metode R&D digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru melalui proses validasi, revisi, dan pengujian sehingga produk layak digunakan dalam lingkungan nyata [8].



Gambar 1. Tahapan R&D

b. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Observasi (Pengamatan Langsung)**
Penulis melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian, khususnya UKM Eka Jaya Opak, untuk meneliti permasalahan yang muncul dalam pencatatan dan pemantauan stok bahan baku opak.
- **Wawancara**
Penulis melakukan tanya jawab kepada pemilik dan karyawan UKM Eka Jaya Opak mengenai proses pencatatan dan monitoring stok bahan baku opak serta permasalahan yang dihadapi pada proses tersebut.
- **Studi Pustaka**
Penulis mencari bahan referensi yang dibutuhkan untuk penelitian dan pengembangan sistem informasi, termasuk buku, jurnal, internet, dan sumber lainnya.

c. Metode Pengembangan Sistem

Desain Berpusat pada Pengguna (*User Centered Design*/UCD) adalah metodologi desain yang memprioritaskan kebutuhan, atribut, dan pengalaman pengguna dalam siklus pengembangan sistem. Pendekatan ini melibatkan pengguna mulai dari fase analisis kebutuhan hingga desain, pengembangan, dan evaluasi untuk menjamin bahwa aplikasi akhir memenuhi tuntutan pengguna dan ramah pengguna.

Metode UCD merupakan pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat pengembangan sistem sehingga sistem yang dibangun memiliki tingkat *usability* dan pengalaman pengguna yang lebih baik [9]. UCD digunakan untuk menghasilkan aplikasi yang mudah dipahami, efektif, dan sesuai kebutuhan pengguna melalui proses evaluasi dan perbaikan secara berulang [10].

User-Centered Design Process



Gambar 2. Tahapan UCD

5

Tahapan Metode User Centered Design (UCD) [9]:

- *Understand Context of Use*
Tahap ini dilakukan untuk memahami karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, tujuan penggunaan sistem, serta lingkungan penggunaan aplikasi.
- *Specify User Requirements*
Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi, wawancara, maupun kuesioner sehingga sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- *Produce Design Solutions*
Tahap ini merupakan proses pembuatan desain sistem seperti *wireframe*, *prototype*, desain antarmuka (UI), dan alur penggunaan aplikasi.
- *Evaluate Design*
Desain yang telah dibuat akan diuji kepada pengguna untuk mengetahui tingkat *usability* dan kesesuaian sistem terhadap kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan sistem secara berulang.

Tahapan tersebut dilakukan secara iteratif hingga aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan nyaman digunakan.

Hasil dan Pembahasan

a. Understand Context of Use

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada usaha produksi opak, proses pengelolaan persediaan bahan baku masih dilakukan secara manual menggunakan buku pencatatan. Sistem tersebut menimbulkan beberapa permasalahan, seperti sering terjadinya kesalahan pencatatan data stok bahan baku, keterlambatan pembaruan data, serta kesulitan dalam mengetahui jumlah persediaan secara *real-time*. Selain itu, proses pencarian data stok membutuhkan waktu yang cukup lama karena data tidak tersimpan secara terstruktur. Permasalahan lainnya adalah belum adanya sistem monitoring yang dapat membantu pemilik usaha dalam mengontrol barang masuk dan barang keluar secara efektif sehingga berpotensi menyebabkan kekurangan maupun penumpukan bahan baku.

Penggunaan sistem manual juga menyebabkan proses pelaporan stok menjadi kurang efisien dan rentan terhadap kehilangan data. Kondisi tersebut dapat menghambat proses produksi opak karena ketidaksesuaian jumlah bahan baku yang tersedia dengan kebutuhan produksi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi mobile inventory tracking yang dapat membantu proses pengelolaan stok bahan baku secara lebih cepat, akurat, dan mudah digunakan.

b. Specify User Requirements

9

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis, maka kebutuhan sistem dalam penelitian ini dibagi menjadi kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional.

• Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan fitur dan fungsi utama sistem, yaitu:

- a. Sistem dapat melakukan login pengguna.
- b. Sistem dapat menampilkan data stok bahan baku.
- c. Sistem dapat menambah data bahan baku.
- d. Sistem dapat mengubah dan menghapus data bahan baku.
- e. Sistem dapat mencatat barang masuk dan barang keluar.
- f. Sistem dapat menampilkan informasi stok bahan baku secara *real-time*.
- g. Sistem dapat melakukan pencarian data bahan baku.
- h. Sistem dapat menampilkan laporan data inventory.

12

- **Kebutuhan Nonfungsional**

Kebutuhan nonfungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan kualitas sistem, yaitu:

- a. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat Android.
- b. Sistem memiliki tampilan antarmuka yang mudah dipahami pengguna.
- c. Sistem dapat digunakan dengan mudah dan responsif.
- d. Data *inventory* tersimpan dengan aman pada database MySQL.
- e. Sistem mampu membantu proses monitoring stok secara efektif dan efisien.
- f. Sistem dapat diakses kapan saja melalui perangkat *mobile*.

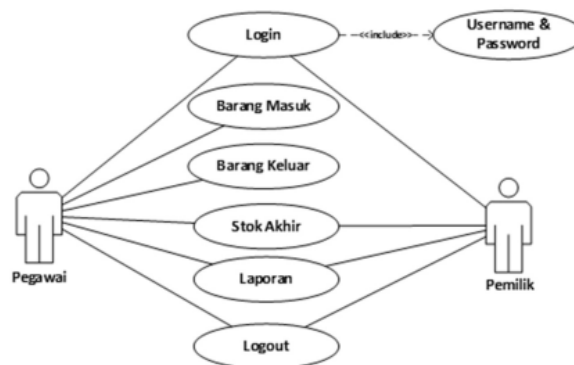
c. *Produce Design Solutions*

UML adalah *tools* yang digunakan untuk mendesain sistem yang akan dibangun. Karena berorientasi objek, *Unified Model Language*, atau UML adalah contoh alat desain sistem yang memiliki manfaat untuk mempermudah pengembangan sistem dalam menciptakan sistem yang akan dikembangkan. Sistem perangkat lunak dapat dijelaskan dan dirancang menggunakan alat grafis yang disebut UML, khususnya dalam sistem pemrograman berorientasi objek. UML memungkinkan untuk mendefinisikan suatu masalah menggunakan simbol atau notasi grafis, yang memfasilitasi pemahaman sistem yang rumit [11].

UML adalah bahasa yang digunakan untuk menentukan, mendeskripsikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak yang terkait dengan sistem perangkat lunak, meliputi model, deskripsi, atau alat perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Bahasa ini digunakan dalam pemodelan proses bisnis dan berbagai sistem non perangkat lunak. Lebih lanjut, UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan prinsip-prinsip berorientasi objek. Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson mendirikan *Rational Software Corporation*, entitas yang dianggap sebagai pengembang UML. UML menawarkan notasi untuk memodelkan sistem dari beberapa sudut pandang. UML digunakan di hampir semua domain yang membutuhkan pemodelan, tidak hanya dalam pemodelan perangkat lunak [12]. Diagram UML yang digunakan terdiri dari *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

- **Use Case Diagram**

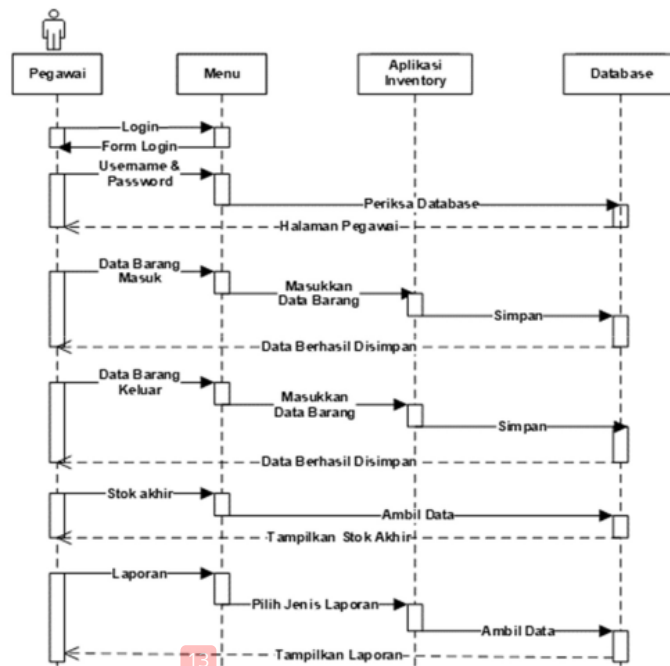
Use case diagram merupakan salah satu jenis pemodelan yang digunakan untuk merepresentasikan perilaku atau fungsionalitas dari sistem informasi yang akan dikembangkan. Diagram ini berfungsi untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem, menunjukkan bagaimana mereka berinteraksi dengan berbagai fitur atau layanan yang tersedia. Biasanya, interaksi ini divisualisasikan dalam bentuk skenario atau alur cerita yang menjelaskan langkah-langkah penggunaan sistem dalam situasi nyata [13] Gambar *use case diagram* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram

- **Sequence Diagram**

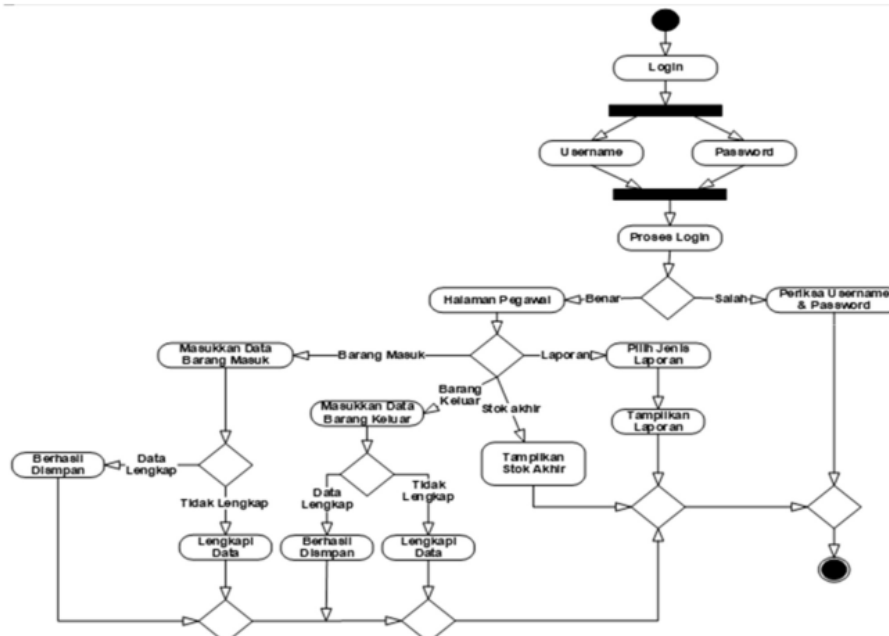
Sequence Diagram adalah representasi visual yang menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu *use case*. Diagram ini menunjukkan bagaimana objek saling berkomunikasi melalui pengiriman dan penerimaan pesan, serta menampilkan urutan interaksi berdasarkan aliran waktu. Selain itu, *Sequence Diagram* juga merepresentasikan siklus hidup (*lifespan*) setiap objek, mulai dari saat objek dibuat hingga tidak lagi digunakan dalam proses [14]. Gambar *sequence diagram* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Sequence Diagram

Activity Diagram

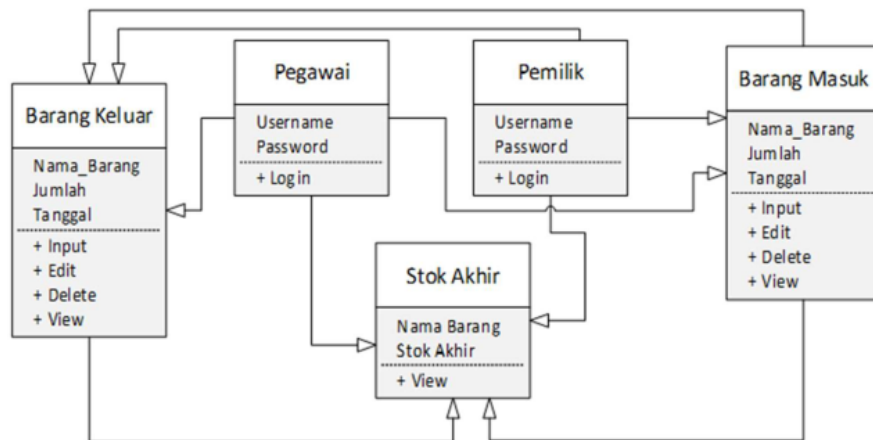
Activity Diagram adalah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau rangkaian aktivitas dalam sebuah sistem, terutama dalam pengembangan perangkat lunak. Diagram ini menampilkan urutan aktivitas, proses pengambilan keputusan, serta aliran kontrol dan data yang terjadi dalam suatu proses bisnis atau fungsionalitas sistem [15]. Gambar activity diagram dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Activity Diagram

Class Diagram

Class Diagram adalah representasi visual yang menunjukkan struktur sistem dengan mendefinisikan kelas-kelas yang akan digunakan dalam pengembangannya. Diagram ini berfungsi untuk memodelkan hubungan antar kelas, termasuk atribut (data atau properti) serta operasi (metode atau fungsi) yang dimiliki masing-masing kelas [16]. Gambar class diagram dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Class Diagram

d. Evaluate Design

Tahapan berikutnya pembangunan aplikasi *mobile* berdasarkan dari rancangan yang telah dibuat menggunakan *Android Studio* dan *database MySQL*. Tahapan ini menekankan pada penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa yang mengatur elemen-elemen terpisah menjadi satu kesatuan sistem yang utuh dan berfungsi. Fokusnya adalah pada integrasi antar-subsistem agar mencapai tujuan tertentu dengan lebih efisien [17] Berikut adalah tampilan dari aplikasi *mobile* yang telah dibangun.

- Tampilan Halaman Login

Sebelum dapat masuk ke aplikasi, *user* harus melakukan login terlebih dahulu pada halaman dengan memasukkan username, password dan jenis user (Pegawai/Pemilik) yang telah ditentukan. Tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

- Tampilan Halaman Barang Masuk

Pegawai dapat melakukan pengolahan data barang masuk pada halaman ini, seperti *input*, *edit*, *delete* dan *view* berdasarkan data-data yang dibutuhkan. Tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 8.



**APLIKASI INVENTORY BAHAN BAKU OPAK
UKM EKA JAYA OPAK**

Barang Masuk	Barang Keluar	Stok Akhir	Lapora n
-----------------	------------------	---------------	-------------

DATA BARANG MASUK

Kode Barang : **CARI**

Nama Barang :

Tanggal :

Stok : Kg

Barang Masuk : Kg

Stok Akhir : Kg

Simpan
Edit
Delete
Cancel

Gambar 8. Tampilan Halaman Barang Masuk

- Tampilan Halaman Barang Keluar ²
Pegawai dapat melakukan pengolahan data barang keluar pada halaman ini, seperti *input*, *edit*, *delete* dan *view* berdasarkan data-data yang dibutuhkan. Tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 9.



**APLIKASI INVENTORY BAHAN BAKU OPAK
UKM EKA JAYA OPAK**

Barang Masuk	Barang Keluar	Stok Akhir	Lapora n
-----------------	------------------	---------------	-------------

DATA BARANG KELUAR

Kode Barang : **CARI**

Nama Barang :

Tanggal :

Stok : Kg

Barang Keluar : Kg

Stok Akhir : Kg

Simpan
Edit
Delete
Cancel

Gambar 9. Tampilan Halaman Barang Keluar

- Tampilan Halaman Stok Akhir ²⁰
pegawai dapat melihat informasi mengenai stok akhir bahan baku yang telah diproses diproses. Tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Halaman Stok Akhir

2. Tampilan Halaman Laporan
 Pada halaman ini, pegawai dan pemilik dapat melihat laporan mengenai data barang masuk dan data barang keluar yang telah diproses. Tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Laporan

Tahapan berikutnya yang dilakukan setelah proses Pembangunan sistem adalah melakukan pengujian dari sistem tersebut dengan menggunakan *blackbox testing*. *Blackbox Testing* merupakan teknik pengujian yang digunakan untuk memastikan bahwa setiap fungsi pada sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna tanpa memperhatikan logika atau struktur kode program yang digunakan. Metode ini bertujuan untuk menemukan kesalahan fungsi, kesalahan antarmuka, kesalahan akses data, serta kesalahan performa sistem. *Blackbox Testing* banyak digunakan karena mudah diterapkan dan efektif untuk menguji fungsionalitas aplikasi [18] Hasil pengujian *blackbox testing* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian

Modul Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Kesimpulan
Login	Buka aplikasi Masukkan username "rizki" dan password "admin" Klik Login	Username "rizki" dan Password "admin"	User masuk ke aplikasi dan memilih menu	Berhasil
Barang Masuk	Buka aplikasi login	Data barang masuk	Data barang masuk berhasil	Berhasil

	4	pilih menu barang masuk	lengkap	ditambahkan	
		Masukkan data barang masuk secara lengkap			
		Klik input	2	2	
Data Barang Keluar		Buka aplikasi login	Data barang keluar	Data barang keluar	Berhasil
		Pilih menu barang keluar	lengkap	ditambahkan	
		Masukkan data barang keluar secara lengkap			
		Klik input			
Stok Akhir		Buka aplikasi login	Menu stok akhir	Menampilkan stok akhir	Berhasil
		pilih menu stok akhir			
Laporan		Buka aplikasi login	Jenis laporan	Menampilkan laporan	Berhasil
		Pilih menu laporan			
		Pilih jenis laporan			

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pelacakan inventaris seluler untuk bahan baku opak dirancang dan dikembangkan secara efektif dengan menggunakan metodologi Desain Berpusat pada Pengguna (*User Centered Design/UCD*) bersamaan dengan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Implementasi teknik UCD menghasilkan aplikasi yang selaras dengan kebutuhan pengguna, ramah pengguna, dan meningkatkan pengelolaan serta pemantauan inventaris bahan baku secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, hasil Pengujian *Blackbox* menunjukkan bahwa semua fitur aplikasi beroperasi secara efektif sesuai dengan persyaratan sistem, sehingga memungkinkan aplikasi yang dibangun untuk meminimalkan kesalahan pencatatan dan meningkatkan efisiensi manajemen inventaris bahan baku opak.

Plagiasi Artikel Rizki Nanda UCD

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.uinsu.ac.id
Internet Source

2 Muhamad Alda. "Pemanfaatan Barcode Scanner Pada Aplikasi Manajemen Inventory Barang Berbasis Android", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2021
Publication

3 ojs.unikom.ac.id
Internet Source

4 ejurnal.methodist.ac.id
Internet Source

5 Putro Setyoko. "Perancangan antarmuka aplikasi foodCare menggunakan metode user centered design", Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology), 2020
Publication

6 garuda.kemdikbud.go.id
Internet Source

7 Wahyu Sahrani, Siska Dewi Lestari. "Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Berbasis Android pada SMA Negeri 1 Muara Teweh", Jurnal Sains dan Informatika, 2018
Publication

8 conference.upgris.ac.id
Internet Source

9 journals.arces.org
Internet Source

10 Mirhan Maulana, Hadiansyah Masum. "PENGEMBANGAN SISTEM INVENTORY, DIPERUSAHAAN BUMN BAGIAN PERDAGANGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL", Jurnal Informasi dan Komputer, 2025
Publication

11 eprints.unsri.ac.id
Internet Source

12 Baginda Oloan Lubis, Frans Edward Schadu, Wina Widiati, Ishak Komarudin, Adi Supriyatna, Bilal Abdul Wahid. "Sistem Informasi Guest Hotel Berbasis Web untuk

- 13 Lulu Rachel Avisia, Rara Sriartati Redjeki. "Rancang Bangun Sistem Inventarisasi Barang Berbasis Web dengan Integrasi Barcode dan QR Code untuk Meningkatkan Efisiensi Pengelolaan Stok (Studi Kasus: Toko Hassya Hijab)", Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Inform dan Komunikasi), 2026

Publication

- 14 eprints.ums.ac.id

Internet Source

- 15 ojs.stmik-banjarbaru.ac.id

Internet Source

- 16 Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

- 17 doku.pub

Internet Source

- 18 e-jurnal.pnl.ac.id

Internet Source

- 19 idpress.ac.id

Internet Source

- 20 ojs.logika.ac.id

Internet Source

- 21 Vieira, Nuno Cabral. "Conveniência e Segurança com SCMD", Universidade do Minho (Portugal), 2023

Publication

- 22 adoc.pub

Internet Source

- 23 jurnal.unma.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography

On

Plagiasi Artikel Rizki Nanda UCD

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9