

Financial System of Nurul Falah Masjeed in the Society 5.0 Era Using The Website

by Jurnal Komitek

Submission date: 07-Jun-2022 09:00PM (UTC-0400)

Submission ID: 1852598645

File name: 2._Hadi_Abdul_Aziz,_Cahyo_Prihantoro.docx.pdf (1.05M)

Word count: 2731

Character count: 16951

Financial System of Nurul Falah Masjeed in the Society 5.0 Era Using The Website

Sistem Keuangan Masjid Nurul Falah di Era Society 5.0 Menggunakan Website

Hadi Abdul Aziz¹⁾; Cahyo Prihantoro²⁾

¹⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

²⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: ¹⁾ hadiabdulaziz1606@gmail.com; ²⁾ cahyo@umb.ac.id.

How to Cite :

Aziz, Hadi Abdul., Prihantoro, Cahyo. (2022). Financial System of Nurul Falah Masjeed in the Society 5.0 Era Using The Website. Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi 2(1). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i1>

ARTICLE HISTORY

Received [14 April 2022]

Revised [20 April 2022]

Accepted [07 Juni 2022]

KEYWORDS

Academic Information System

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Informasi keuangan tidak bisa dilihat setiap saat karena masih manual. Pencatatan keuangan tidak tercatat dengan baik yang mengakibatkan banyak data yang hilang Pencarian data yang lambat karena belum terkomputerisasi dengan baik. Pengembangan sistem ini menggunakan metode waterfall dimana proses terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian sistem dan pengelolaan (Saxena & Upadhyay, 2016). Membantu bagian keuangan untuk mencatat keuangan sesuai dengan hak user nya Proses Pelaporan Laporan keuangan menjadi lebih sepat dan akurat. Saran yang dianjurkan untuk penelitian selanjutnya yaitu ditambah dengan aplikasi yang lebih lengkap antara lain rekonsiliasi bank, perubahan modal dan terintegrasi dengan bagian yang terkait untuk lebih memudahkan keperluan data yang dibutuhkan.

ABSTRACT

Financial information cannot be viewed at any time because it is still manual. Financial records are not recorded properly which resulted in a lot of missing data and the data search is slow because it is not computerized properly. The development of this system used was the waterfall method which the process consisted of needs analysis, system design, system implementation and testing and management (Saxena & Upadhyay, 2016). Assisting the finance department to record finances in accordance with the rights of the user. The Reporting Process Financial statements become more speedy and accurate. The recommended suggestion for further research is to add a more complete application, including bank reconciliation, capital changes and integrated with related sections to further facilitate the needs required data..

PENDAHULUAN

Masjid merupakan tempat beribadah umat muslim, tidak hanya itu masjid juga berperan sebagai tempat untuk menyiarkan agama Islam. Masjid berperan sebagai pusat kegiatan masyarakat diantaranya kegiatan pembinaan, pendidikan, pembelajaran, perberdayaan umat.

Society 5.0 adalah sebuah konsep yang memungkinkan manusia untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dengan dukungan teknologi (Luthfan Herdyanto, 2019), bukan hanya Masjid Nurul Falah saja namun juga kebanyakan masjid pada umumnya masih menggunakan sistem pencatatan yang bersifat manual. Kegiatan manajemen keuangan masjid yang belum tertata dengan

baik, menjadikan pengurus masjid kesulitan dalam mengolah data dan membutuhkan waktu yang lama. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan sistem manajemen keuangan yang bisa diakses dengan mudah, sehingga memudahkan pengurus masjid untuk memberikan informasi keuangan yang tepat, cepat dan akurat. Dari dasar tersebut dikembangkan sistem informasi manajemen keuangan masjid berbasis *web (front end)*.

Menyadari perlu adanya media sebagai penyampaian informasi yang sesuai dengan perkembangan jaman saat ini dan mampu diakses oleh masyarakat secara mudah dan cepat. Sebuah media yang memberikan informasi keuangan masjid yang tercakup dalam sebuah media (Fauzan & Zeki, 2014).

Web adalah aplikasi jaringan yang mendukung terwujudnya *Hyper Text Transfer Protokol (HTTP)* dalam suatu jaringan yang terhubung internet (Yolan & Manayuri, 2014). Website adalah satu media terkini yang mampu mewartakan semua kebutuhan tersebut, dimana website mampu menampung segala informasi-informasi instansi dan menampilkannya dalam sebuah media informasi yang menarik dan modern dan selalu terbarukan (*update*) dan mampu memberikan fasilitas pengelolaan keuangan. Pengelolaan dana masjid merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi yang hampir setiap bulan dilakukan demi memberikan informasi pemasukan maupun pengeluaran dana yang ada dalam yayasan tersebut (Welim & Sakti, 2016).

Berdasarkan pernyataan di atas, tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi manajemen keuangan masjid Nurul Falah berbasis *web (front end)*. Dirancang dengan Bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)*, *Javascript* dan *database MySQL*. Sistem ini dibuat untuk membantu dalam pengelolaan informasi keuangan di

Masjid Nurul Falah secara efektif dan efisien serta dapat diakses dengan mudah dimana saja, maka diperlukan sistem informasi pengelolaan masjid berbasis *web (front end)*. Sistem informasi ini akan mengelola data keuangan dalam satu sistem yang akan diproses secara otomatis oleh sistem, yang dimana sistem dikelola oleh *admin* dan bendahara yang memiliki kendali penuh terhadap sistem informasi manajemen *web*. *Admin* dapat mengelola data manajemen *user*. Bendahara dapat mengelola data keuangannya secara penuh serta takmir masjid yang hanya melihat laporan keuangan masjid, *user* atau masyarakat hanya dapat melihat hasil data yang telah dikelola oleh sistem.

LANDASAN TEORI

Penelitian Terkait

Setelah penulis melakukan telaah terhadap beberapa penelitian, ada beberapa keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Aldy Novryaldy & Tedy Setiadi (2018) yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Profil Masjid Berbasis Website, berdasarkan hasil pengujian dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa perlu dikembangkan fitur yang memungkinkan admin (kemenag) untuk berkomunikasi dengan operator (pengurus masjid) melalui sistem.

Penelitian yang dilakukan oleh Syaifulalah, Priyanto & Irwansyah (2016) menghasilkan sebuah sistem yang dapat dijadikan sarana bagi masjid, panti asuhan dan pesantren untuk membagikan informasi kepada masyarakat kota Singkawang. Sistem yang dikembangkan belum memiliki fitur pengelolaan keuangan dan pendataan jamaah.

Pengertian Masjid

Masjid adalah rumah tempat ibadah umat Islam atau Muslim. Masjid artinya tempat sujud, sebutan lain yang berkaitan dengan masjid di Indonesia adalah mushola, langgar atau surau. Istilah tersebut diperuntukkan bagi bangunan berukuran kecil, selain digunakan sebagai tempat ibadah, masjid juga merupakan pusat kehidupan komunitas muslim. Kegiatan-kegiatan perayaan hari besar, diskusi,

kajian agama, ceramah dan belajar Al-Qur'an sering dilaksanakan di Masjid. Bahkan dalam sejarah Islam, masjid turut memegang peranan dalam aktivitas sosial masyarakat hingga kemiliteran. Sudah lazim, masjid bukan hanya menjadi tempat ibadah. Masjid juga memiliki fungsi sosial terhadap masyarakat. (Edi,2019)

Pengertian Era Society 5.0

Pertama kali dikenalkan oleh Pemerintah Jepang di tahun 2019, Society 5.0 disebut sebagai konsep integrasi antara dunia virtual dan realita. Society 5.0 adalah sebuah konsep yang memungkinkan manusia untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dengan dukungan teknologi. Konsep ini diharapkan dapat menyempurnakan konsep sosial sebelumnya, Revolusi Industri 4.0. Masuknya internet ke kehidupan manusia pada Revolusi Industri 4.0 menyebabkan adanya generation gap yang disebabkan oleh segmentasi penggunaan internet oleh generasi tertentu, sehingga membuat teknologi cenderung menguasai kemampuan manusia. Oleh karena itu, Society 5.0 diharapkan dapat mengubah persepsi tersebut dan mengalihkan fungsi teknologi untuk membantu manusia di berbagai bidang, termasuk pada proses branding. (CoHive,2020)

Pengertian Pengelolaan/Pembukuan Keuangan

Pembukuan keuangan atau disebut juga dengan akuntansi keuangan yaitu menyambungkan masalah keseimbangan finansial di dalam sebuah perusahaan ataupun lembaga yaitu mengadakan keseimbangan antara aktiva dengan pasiva yang dibutuhkan serta mencari susunan kualitatif dari pada aktiva dan pasiva tersebut dengan sebaik-baiknya. Pembukuan merupakan aktivitas pencatatan data usaha suatu perusahaan dengan suatu cara tertentu. Seorang pemegang pembukuan mungkin bertanggung jawab terhadap seluruh catatan usaha suatu perusahaan, tetapi mungkin juga hanya bertanggung jawab pada suatu bagian kecil tertentu, seperti catatan penjualan kepada pelanggan perusahaan saja. Sebagian besar pekerjaan pembukuan adalah pekerjaan klerikal, dan walaupun terjadi peningkatan biasanya akan dibantu dengan bantuan komputer..

Pengertian Blender

Blender adalah perangkat keras 3D yang bersifat gratis dan open source. Blender mendukung seluruh alur kerja 3D seperti modeling, rigging, animasi, simulasi, rendering, compositing dan motion tracking, bahkan pengeditan video dan pembuatan game. Blender sangat cocok digunakan oleh perseorangan maupun oleh studio kecil yang bermanfaat dalam proyek 3D.

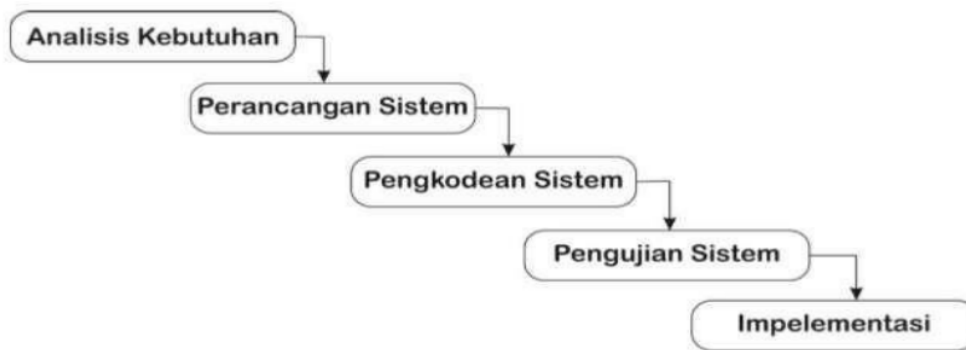
Pengertian Adobe Premiere Pro CC 2017

Menurut bentelu, dkk (2016 : 4), Adobe Premiere adalah salah satu software yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video. Ada antarmuka yang sama dengan Adobe Photoshop. Adobe Premiere dan Adobe After Effect adalah untuk memberikan kemudahan penggunaan, gambar – gambar dapat dibuat dengan Adobe Photoshop dan efek – efek khusus juga dapat disiapkan dari Adobe After Effect. Adobe Premiere merupakan program yang sudah umum digunakan oleh rumah – rumah produksi, televisi dan praktisi dibidangnya. Keuntungan belajar menggunakan edit video menggunakan fungsi utama Adobe Premiere lebih untuk merangkai gambar, video dan audio, agar penampilan multimedia lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Pengembangan sistem ini menggunakan metode waterfall dimana proses terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian sistem dan pengelolaan (Saxena & Upadhyay, 2016).

Metode *waterfall* ditunjukkan pada Gambar 3.1.

Gambar 3.1. Metode *waterfall* kebutuhan sistem

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

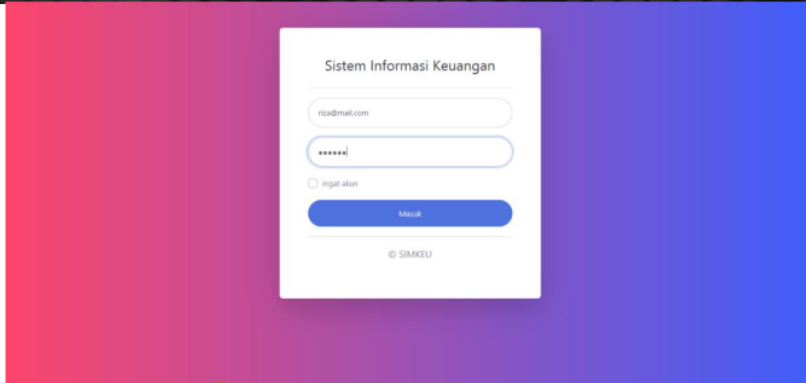
Analisis system yang dikembangkan berdasar pada masalah yang dihadapi pada sistem yang lama yaitu, mengumpulkan data dari laporan Penerimaan dan Pengeluaran dari masing - masing bagian untuk dibuat jurnal umum, buku besar, dan laporan keuangan tiap bulan. Berdasarkan sistem tersebut dibuat sistem berbasis web dari laporan penerimaan dan pengeluaran yang terintegrasi menghasilkan jurnal umum, buku besar dan menghasilkan laporan keuangan yaitu: laporan laba rugi dan neraca. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan untuk pembuatan perangkat lunak. Sehingga perangkat lunak yang dihasilkan sesuai dengan yang dibutuhkan pelaku sistem dan meningkatkan kinerja system.

Pada sistem yang ada tersebut terdapat 4 User yang berkaitan : (a) Pendapatan yaitu melakukan *Input* pengeluaran pada transaksi yang ada, (b) Pengeluaran adalah melakukan *Input* pendapatan pada transaksi yang ada, (c) Laporan Keuangan adalah membuat laporan pendapatan dan pengeluaran . Selanjutnya menetapkan user dan hak akses yang ada pada user. Hak akses yang diberikan kepada user antara lain : *Input* data pengeluaran untuk Pengeluaran, *Input* data pendapatan untuk Pendapatan dan hak akses melihat semua laporan keuangan yang ada semua transaksi hingga laporan neraca dan laporan laba rugi.

Pembahasan

Halaman Menu Login

¹⁸ Implementasi merupakan salah satu proses penting yang harus dijelaskan dalam sebuah perancangan sistem aplikasi. Pada sistem keuangan ini dijelaskan beberapa tahapan. Untuk masuk sistem pertama kita harus login terlebih dahulu, tampak seperti gambar 1 berikut ini :

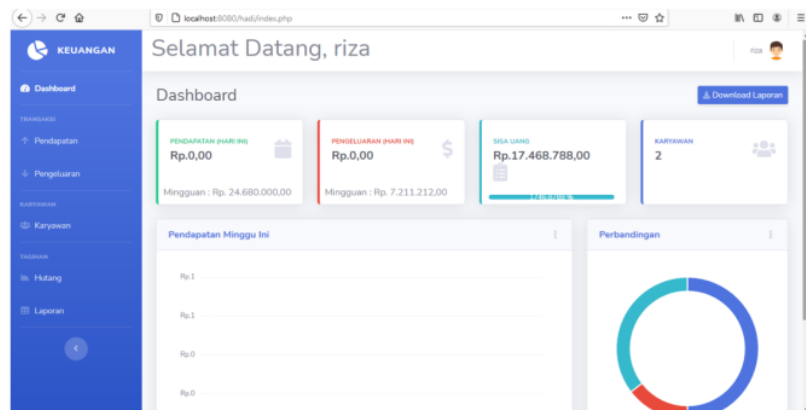


Gambar 1 Halaman Login

Jika Login belum terisi dengan benar maka akan muncul pesan seperti pada gambar 1. Jika form login telah terisi dan sesuai antara username dan password maka akan masuk pada sistem seperti pada gambar 2.

Halaman Menu Utama

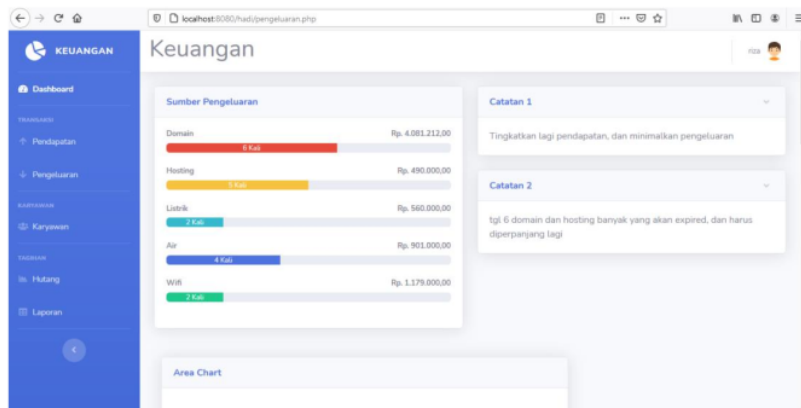
Halaman Menu Utama terdiri menu pendapatan, menu pengeluaran, Menu Karyawan, dan Menu Laporan. Tampak seperti gambar 2 berikut ini :



Gambar 2 Halaman Menu Utama

Halaman Menu Pengeluaran

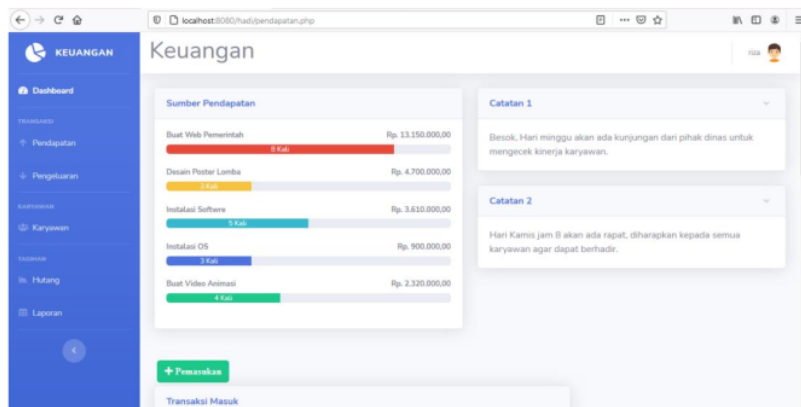
Kegiatan yang bisa dilakukan oleh Pengeluaran hanyalah mengInputkan pengeluaran saja. Untuk itu akun yang dimiliki hanya yang berhubungan dengan pengeluaran. Tampak seperti gambar 3 berikut ini :



Gambar 3 Halaman Menu Pengeluaran

Halaman Menu Pendapatan

Kegiatan yang bisa dilakukan oleh Pendapatan hanyalah meng*Inputkan* pendapatan saja. Untuk itu akun yang dimiliki hanya yang berhubungan dengan pendapatan. Tampak seperti gambar 4 berikut ini :

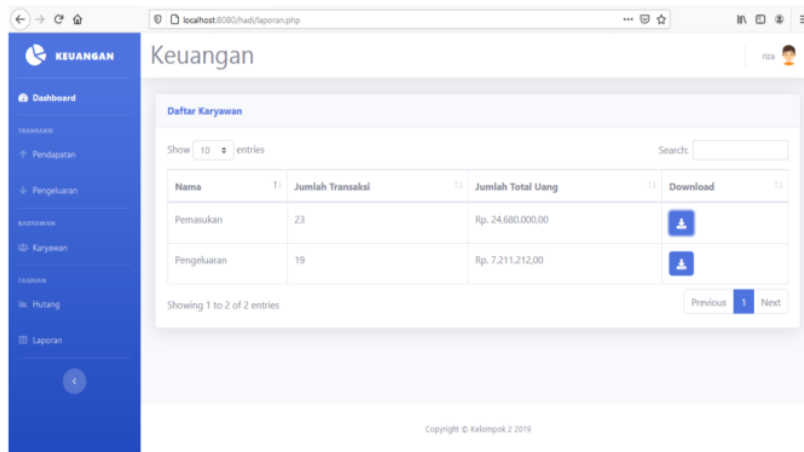


Gambar 4 Halaman Menu Pendapatan

Hasil *Inputan* data akan terekam sesuai dengan hak akses yang diberikan. User pengeluaran hanya akan mengetahui hasil *Inputan* pengeluaran saja tanpa mengetahui *Inputan* pendapatan, begitu pula sebaliknya. Hasil *Inputan* tersebut tampak seperti gambar 7 dan gambar 8.

Halaman Menu Laporan

Menu laporan untuk mencetak hasil transaksi terdiri dari jurnal, buku besar, laporan penerimaan, laporan pengeluaran, neraca saldo, laba rugi dan neraca. Untuk cetak laporan pilih menu laporan dan klik sesuai dengan laporan yang akan dicetak seperti pada gambar 5.



Gambar 5 Halaman Menu Cetak Laporan

Menguji Sistem

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah Metode ⁵ Pengujian *Black-Box*. Metode ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Hasil Pengujian (Web)

¹⁷ Hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian Web

Item Yang Diuji	Bagian	Jenis Pengujian
Menu Login	Halaman Login	<i>Black Box</i>
Menu Home	Halaman home	<i>Black Box</i>
Menu Pendapatan	Halaman Pendapatan	<i>Black Box</i>
Menu Pengeluaran	Halaman Pengeluaran	<i>Black Box</i>
Menu Laporan	Halaman Laporan	<i>Black Box</i>
Menu Logout	Halaman Logout	<i>Black Box</i>

Tabel 1 menunjukkan bagian-bagian yang akan diuji pada aplikasi berbasis web. Ada 7 bagian inti pada aplikasi yang akan diuji, yaitu menu Menu Login, Menu Home, Menu Pendapatan, Menu Pengeluaran, Menu Laporan, Menu Logout. ketujuh bagian aplikasi itu akan diuji menggunakan metode *BlackBox*.

Tabel 2. Pengujian Menu Login

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Username</i>	Input	Menampilkan isi username	OK
2	<i>Input Password</i>	Input	Menampilkan isi password	OK

Tabel 3. Pengujian Menu Home

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Halaman Home</i>	Klik Link	Menampilkan isi home	OK

Tabel 4. Pengujian Menu Pendapatan

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Nama</i>	Input	Menampilkan isi nama	OK
2	<i>Input tanggal</i>	Input	Menampilkan isi tanggal	OK
3	<i>Input keluar</i>	Input	Menampilkan isi pengeluaran	OK
4	<i>Input tgl Daftar</i>	Input	Menampilkan isi tgl daftar	OK
5	<i>Tombol Simpan</i>	Klik Link	Menyimpan data Pendapatan	OK
6	<i>Tombol Cancel</i>	Klik Link	Membatalkan transaksi penginputan	OK

Tabel 5. Pengujian Menu Pendapatan

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input nama</i>	Input	Menampilkan isi nama	OK
2	<i>Input tanggal</i>	Input	Menampilkan isi tanggal	OK
3	<i>Input tujuan</i>	Input	Menampilkan isi tujuan	OK
7	<i>Input Gambar</i>	Input	Menampilkan isi gambar	OK
8	<i>Tombol Simpan</i>	Klik Link	Menyimpan data Pengeluaran	OK
9	<i>Tombol Cancel</i>	Klik Link	Membatalkan transaksi penginputan	OK

Tabel 6. Pengujian Menu Laporan

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Pendapatan</i>	Input	Menampilkan isi Pendapatan	OK
2	<i>Tombol Proses</i>	Klik Link	Menampilkan Print Out Laporan Data	OK

Tabel 7. Pengujian Menu Logout

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Menu Logout</i>	Klik Link	Keluar Aplikasi	OK

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Membantu bagian keuangan untuk mencatat keuangan sesuai dengan hak usernya
2. Sistem yang disusun telah memenuhi kebutuhan desain sistem berdasarkan perancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan instansi sehingga hasil desain sistem telah mampu memberikan kemudahan proses pengolahan data, sehingga instansi dapat melakukan pengelolaan dana secara akurat, efektif, dan efisien sesuai dengan mekanisme proses pengolahan data, pengelompokan pengerjaan beserta rinciannya, serta pembuatan laporan.
3. Aplikasi pergantian user dan pembatasan akses dengan menyesuaikan level user sehingga keamanan bagi data yang dikelola data lebih terjamin.
4. Proses Pelaporan Laporan keuangan menjadi lebih sepat dan akurat.

Saran

Saran yang dianjurkan untuk penelitian selanjutnya yaitu ditambah dengan aplikasi yang lebih lengkap antara lain rekonsiliasi bank, perubahan modal dan terintegrasi dengan bagian yang terkait untuk lebih memudahkan keperluan data yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Novryaldy, Alldi, & Tedy Setiadi. (2018) "Perancangan Sistem Informasi Profil Masjid Berbasis Website" dalam Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume IV, (No 3,15). Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- Syaifulloh, Priyanto, H. & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Masjid, Panti Asuhan, dan Pesantren Berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 5.
- Welim, Y. Y. & Sakti, A.R. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pengelolaan Dana Masjid Pada Yayasan Al-Muhajirin, Tangerang. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.485>
- Efendi, Ahmad. (2018) *From End: Sistem Keuangan Masjid Baiturridwan*. Sleman Yogyakarta.
- Bloggertheme9 & Romeltea Media (2020). Sebutan, Tingkatan, dan Klasifikasi Masjid di Indonesia. <https://www.masjidabubakargca.com/2014/11/sebutan-tingkatan-dan-klasifikasi.html?m=1>, diakses pada 22 Oktober 2020.
- Nursalikhah, Ani (2020). Masjid dan Fungsinya Untuk Umat. <https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/q3jku318>, diakses pada 22 Oktober 2020.
- Tenggara, Pt Evi Asia. (2020) Society 5.0 untuk Era Baru Proses Branding. <https://www.google.com/amp/s/cohive.space/blogs/society-5-0-untuk-era-baru-proses-branding/amp/>
- Fauzan, A.R. & Zeki, A.M. (2014) "My E-Mosque System: An Islamic Android Companion. *International Journal On Islamic Application In Computer Science And Technology*, 2(2), 30-37.
- Saxena, A. & Upadhyay, P. (2016) Waterfall vs Prototype: Comparative Study of SDLC. *Imperial Journal of Interdisciplinary Research (IJIR)*, 2(2), 10121015.

Kristanto, Dodyk. (2018). Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Ibaadurrahman Berbasis Website "dalam Jurnal Ilmiah Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika. Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammdiyah Surakarta.

Financial System of Nurul Falah Masjeed in the Society 5.0 Era Using The Website

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.kantorkonsultanpajakbatam.com Internet Source	2%
2	eproceeding.isi-dps.ac.id Internet Source	2%
3	www.kompasiana.com Internet Source	2%
4	alaynaliu.blogspot.com Internet Source	2%
5	library.palcomtech.com Internet Source	1%
6	ejurnal.stimata.ac.id Internet Source	1%
7	www.sourcecodeku.com Internet Source	1%
8	journal.fkpt.org Internet Source	1%
9	rezqyananda0221m3.blogspot.com Internet Source	1%

10	shovizaqiyah.blogspot.com Internet Source	1 %
11	ejournal-binainsani.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.perbanas.ac.id Internet Source	1 %
13	www.jurnal.umb.ac.id Internet Source	1 %
14	digilib.uad.ac.id Internet Source	1 %
15	Agusdi Syafrizal, Yetman Erwadi, Yuan Ramadh Enddika. "Pengenalan Objek Wisata Alam Di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu Dengan Menggunakan Karakter 3D Adobe Premiere dan Blender", Pseudocode, 2020 Publication	1 %
16	fmipa.unsrat.ac.id Internet Source	1 %
17	st293545.sitekno.com Internet Source	1 %
18	michsaray9.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	republika.co.id Internet Source	<1 %

mediaotomotif2016.blogspot.com

20

Internet Source

<1 %

21

repository.ppns.ac.id

Internet Source

<1 %

22

Submitted to Scottscale Christian Academy

Student Paper

<1 %

23

jim.teknokrat.ac.id

Internet Source

<1 %

24

jurnal.unpad.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On