



4.32%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 13 DEC 2024, 1:59 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 **CHANGED TEXT**
4.32%

Report #24153831

BAB 1 PENDAHULUAN 1.1. LATAR BELAKANG KERJA PROFESI Dalam era digital yang semakin berkembang, kebutuhan akan media promosi yang efektif dan terstruktur menjadi semakin penting, terutama bagi pelaku industri kreatif seperti musik. Oleh karena itu, Guzel Music, sebagai sebuah entitas yang bergerak dalam penyediaan layanan musik, berinisiatif untuk memperluas jangkauan audiens melalui media online. Proyek ini dirancang sebagai kerja profesi dengan waktu kerja selama 8 jam sehari dan total durasi 200 jam atau sekitar dua bulan. Dalam periode ini, diharapkan dapat tercipta sebuah profil web yang dapat meningkatkan eksistensi dan daya tarik Guzel Music di dunia digital. Guzel Music sendiri telah lama berfokus pada penyediaan layanan musik khusus untuk acara-acara tertentu, terutama penampilan grup band pada acara pernikahan. Dengan komitmen terhadap kualitas dan profesionalisme, Guzel Music berusaha untuk menghadirkan pengalaman musikal yang berkesan bagi para kliennya. Seiring dengan meningkatnya permintaan dan kebutuhan akan visibilitas yang lebih luas, Guzel Music merasa perlu untuk memperluas jalur promosi yang lebih efektif daripada sekadar menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram, atau YouTube. Hal ini yang mendasari inisiatif untuk membangun sebuah profil web resmi yang dapat menjadi sarana komunikasi langsung antara Guzel Music dan calon kliennya. Sebagai bagian dari proyek ini, saya diberikan kesempatan untuk merancang dan mengimplementasikan profil

web bagi Guzel Music menggunakan bahasa pemrograman HTML. Profil web ini diharapkan dapat menjadi media informasi dan promosi utama yang lebih profesional dan mudah diakses, tanpa tergantung pada platform media sosial yang sering kali terbatas dalam hal pengaturan konten dan struktur informasi. Dengan demikian, profil web ini diharapkan mampu memberikan pengalaman yang lebih optimal dan terstruktur bagi pengguna yang ingin mengenal Guzel Music. Sebagai mahasiswa program studi Sistem Informasi, proyek ini menjadi kesempatan bagi saya untuk menerapkan pengetahuan serta mengembangkan keahlian baru dalam pengembangan profil web. Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam pengembangan web, proyek ini juga memberikan pengalaman dalam manajemen waktu dan implementasi proyek nyata, yang diharapkan dapat meningkatkan kapabilitas saya sebagai seorang profesional di bidang teknologi informasi. Hasil akhir dari kerja profesi ini kemudian akan diimplementasikan dalam bentuk laporan berjudul "Pembuatan Profil Web Guzel Music sebagai Media Promosi Musik Digital", yang mendokumentasikan setiap tahap pengembangan, pencapaian, serta manfaat yang diperoleh dari proyek ini.

1.1. Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.1.1. Maksud Kerja Profesi Maksud tujuan dari dilaksanakannya Kerja Profesi Adalah sebagai berikut :

- ☒ Memenuhi mata kuliah Kerja Profesi Universitas Pembangunan Jaya sebagai syarat kelulusan.
- ☒ Memahami alur pembuatan profil web ditempat Kerja Profesinya
- ☒ Mengaktualisasikan kemampuan dalam menghadapi tantangan dan permasalahan dengan menyediakan solusi bagi instansi.

1.2.1. Tujuan Kerja Profesi tujuan dari dilaksanakannya Kerja Profesi adalah sebagai berikut :

- ☒ Mengembangkan Potensi dan Menciptakan Inovasi Kreatif Tujuan ini fokus pada pengembangan diri dengan menggali kemampuan dan potensi yang dimiliki untuk menghasilkan ide-ide baru yang kreatif, baik untuk keuntungan pribadi maupun untuk kemajuan instansi.
- ☒ Memperkenalkan Dunia Kerja Tujuan ini berhubungan dengan persiapan menghadapi lingkungan kerja sesungguhnya, termasuk memahami tanggung jawab, tantangan, dan dinamika yang ada.
- ☒ Mengembangkan Nilai-Nilai Kedisiplinan dalam Bekerja Kedisiplinan adalah salah satu faktor

penting dalam keberhasilan profesional. Dengan meningkatkan nilai-nilai kedisiplinan, seperti ketepatan waktu, tanggung jawab, dan komitmen. 1

1.1. Tempat Kerja Profesi Pelaksanaan Kerja Profesi dilaksanakan di Guzel Music, yang berlokasi di Jl. Gelatik VI No.1 blok G7, Pd. Kacang Tim., Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15226. Guzel Music merupakan pusat pengembangan bakat dalam bidang musik yang menyediakan wadah bagi seniman dan kreator untuk berkarya. Dalam menjalankan kerja profesi, praktikan berperan sebagai web designer, dengan tanggung jawab utama dalam merancang dan membangun profil resmi Guzel Music. Melalui posisi ini, praktikan tidak hanya berkesempatan untuk mengasah kemampuan desain web, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan citra digital yang Baik dan menarik bagi Guzel Music, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan visibilitas dalam industri music.

1.4. Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kegiatan kerja profesi ini berlangsung selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 2 September 2024 hingga 2 November 2024, dengan pelaksanaan secara langsung di kantor resmi Guzel Music. Jadwal kegiatan kerja profesi berlangsung dari hari Senin hingga Jumat, mengikuti jam operasional Guzel Music, yaitu mulai pukul 09.30 WIB hingga pukul 16.30 WIB.

BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI

1.1. Sejarah Perusahaan

1.1.1. Sejarah Guzel Music

didirikan sebagai unit usaha hiburan dari CV.ARTA GAZINDO untuk menjawab kebutuhan akan layanan musik yang berkualitas di berbagai acara. Berawal dari visi untuk menghadirkan hiburan profesional bagi masyarakat, khususnya di acara-acara penting seperti pernikahan, acara perusahaan, dan perayaan istimewa lainnya, Guzel Music diciptakan untuk memenuhi permintaan tersebut. Seiring waktu, Guzel Music semakin dikenal sebagai penyedia hiburan yang berfokus pada kualitas dan pengalaman pelanggan. Pada awalnya, Guzel Music hanya melayani lingkup acara kecil dan perayaan lokal. Namun, dengan berkembangnya minat dan antusiasme publik, Guzel Music mulai memperluas jangkauan dan kapasitas layanannya. Dukungan yang kokoh dari tim manajemen serta dedikasi untuk selalu menghadirkan

penampilan yang berkesan membuat Guzel Music semakin populer dan dipercaya oleh berbagai kalangan. Pelanggan mulai melihat Guzel Music sebagai pilihan utama untuk hiburan yang profesional dan berkualitas. Sebagai platform bagi para musisi berbakat, Guzel Music juga menjadi wadah bagi mereka yang ingin tampil secara profesional dan mengembangkan karier di industri musik. Dengan menawarkan kesempatan tampil di berbagai acara bergengsi, Guzel Music mendorong kemajuan para seniman musik yang tergabung di dalamnya. Kini, Guzel Music tidak hanya menjadi pilihan hiburan bagi banyak acara, tetapi juga berperan dalam membentuk dan mengembangkan ekosistem musik lokal dengan kualitas yang kompetitif. Dengan fokus pada kualitas, profesionalisme, dan pengalaman pelanggan, Guzel Music terus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan pasar dan tetap relevan di tengah perkembangan industri hiburan. Perusahaan ini dikenal luas atas komitmennya menghadirkan layanan hiburan yang memuaskan, menjadikannya salah satu penyedia hiburan terbaik yang ada di pasaran. . 1.1.1. Logo

Perusahaan ✘ Warna Emas Warna emas pada logo melambangkan kemewahan, profesionalisme, dan kualitas tinggi. Emas sering dikaitkan dengan sesuatu yang berharga dan elegan, yang mencerminkan citra yang dibawa oleh Guzel Music sebagai penyedia hiburan berkualitas dan eksklusif.

✘ Kesederhanaan dalam Background Hitam Logo ini terkesan sederhana dan bersih, tanpa elemen tambahan seperti ikon atau simbol musik. Yang menunjukkan bahwa Guzel Music ingin menonjolkan nama dan mereknya secara langsung, tanpa distraksi, yang menekankan profesionalitas dan kepercayaan diri dalam merek itu sendiri. ✘ Tipografi Klasik dengan Huruf “Ü” dan “G&M” yang Menonjol Penggunaan font yang klasik dan formal, terutama dengan aksen pada huruf “Ü” dan bentuk unik pada huruf “M & G”, bisa memberikan kesan sophistication dan daya tarik visual. Ini menunjukkan bahwa Guzel Music ingin terlihat berkelas dan profesional, dengan fokus pada detail yang mencerminkan keseriusan dan keahlian dalam industri musik.

1.1.1. Visi Misi Perusahaan Visi: Menjadi penyedia hiburan musik yang terkemuka dan terpercaya di Indonesia, yang

menghadirkan pengalaman elegan dan mendalam dengan kualitas profesional tinggi, serta menciptakan momen tak terlupakan di setiap acara. 2 Misi:

- ☒ Memberikan Hiburan Musik Berkualitas Tinggi Menyediakan berbagai format hiburan musik yang sesuai dengan kebutuhan acara, mulai dari band, akustik, hingga format khusus lainnya, yang dirancang untuk memenuhi ekspektasi dan selera klien.
- ☒ Mengutamakan Profesionalisme dan Dedikasi dalam Setiap Penampilan yang Menjamin performa yang memukau dengan sentuhan personal untuk menciptakan suasana yang istimewa, dikelola oleh tim musisi berpengalaman dan berbakat.
- ☒ Membangun Hubungan Jangka Panjang dengan Klien yang Mengedepankan layanan yang ramah dan responsif untuk menjaga kepercayaan klien dan menjadi pilihan utama dalam penyediaan hiburan di acara-acara penting.
- ☒ Menciptakan Kenangan yang Berkesan di Setiap Kesempatan yang Menghadirkan momen- momen tak terlupakan melalui kualitas suara yang luar biasa dan musikalitas yang sempurna, untuk menciptakan pengalaman mendalam bagi semua tamu.
- ☒ Berinovasi dalam Penyediaan Hiburan Musik yang Mengembangkan pilihan hiburan yang kreatif dan inovatif yang dapat disesuaikan dengan keunikan dan tema setiap acara, dari pernikahan hingga acara perusahaan.

1.1. Struktur Organisasi

1.1. Kegiatan Umum Perusahaan Guzel Music adalah penyedia hiburan musik yang menawarkan berbagai layanan musik live sesuai dengan kebutuhan acara seperti pernikahan, acara perusahaan, konser mini, dan lainnya. Selain menyediakan hiburan berkualitas, Guzel Music juga berfokus pada pelatihan dan pengembangan musisi melalui workshop internal agar mereka selalu siap tampil profesional dan memenuhi ekspektasi klien. Perusahaan ini bekerja sama dengan klien dalam merancang dan menyesuaikan konsep hiburan sesuai tema acara, baik dalam format band, akustik, atau format musik khusus lainnya yang dirancang untuk menciptakan pengalaman tak terlupakan. Guzel Music terus melakukan inovasi dalam layanan hiburan untuk mengikuti tren dan kebutuhan pasar, serta mengutamakan layanan pelanggan yang ramah dan responsif guna membangun hubungan jangka panjang dengan klien. Dalam upaya meningkatkan visibilitas, Guzel Music juga

REPORT #24153831

mengembangkan strategi pemasaran digital melalui desain konten kreatif untuk media sosial, website, dan platform online lainnya. Dengan demikian, Guzel Music tidak hanya menyediakan hiburan yang berkualitas tinggi, tetapi juga berusaha menjadi pilihan utama dalam penyediaan hiburan musik yang profesional dan berkesan.

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI 1.1. Bidang Kerja

Dalam pelaksanaan Kerja Profesi ini, praktikan berperan sebagai Web Designer yang bertanggung jawab merancang dan mengimplementasikan profil web resmi untuk Guzel Music. Tugas utama praktikan adalah mengembangkan tampilan utama website dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, yang difungsikan sebagai media promosi digital dan informasi bagi Guzel Music. Praktikan bertugas mengelola elemen visual serta struktur informasi agar sesuai dengan citra profesional yang ingin ditampilkan oleh Guzel Music. Selain itu, dalam pengembangan desain web, praktikan mempertimbangkan aspek branding untuk meningkatkan daya tarik bagi calon klien serta memperluas visibilitas Guzel Music di ranah digital. Selama proses ini, praktikan memastikan bahwa desain yang dibuat bersifat responsif sehingga dapat diakses dengan optimal melalui berbagai perangkat, dan bahwa setiap elemen visual mendukung identitas serta nilai profesional yang diusung oleh Guzel Music.

1.1. Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan Kerja dalam praktikan diberikan tugas pengembangan website profil untuk Guzel Music sebagai media promosi digital dan informasi. Dalam hal ini, Guzel Music merupakan entitas yang bergerak di bidang musik dan hiburan, yang berkomitmen untuk meningkatkan visibilitas serta daya tariknya di ranah digital. Guzel Music membutuhkan profil web yang informatif dan profesional untuk menarik minat calon klien sekaligus memperluas jangkauan audiens. Selama menjalani kerja profesi ini, praktikan diberikan tanggung jawab penuh dalam merancang dan mengimplementasikan tampilan utama website menggunakan HTML, dengan memperhatikan identitas visual dan branding yang dimiliki Guzel Music. Pengembangan website ini dilakukan dengan tujuan menyediakan platform yang lebih terstruktur dan mudah diakses daripada sekadar mengandalkan media

sosial. Dalam melaksanakan pengembangan desain web, praktikan menjalankan pekerjaan sebagai berikut: 1. Merancang tampilan visual website yang responsif dan sesuai dengan citra profesional Guzel Music. 2. Mengatur tata letak informasi secara terstruktur agar mudah dipahami oleh pengunjung website. 3. Mengimplementasikan fitur dasar seperti halaman profil perusahaan, informasi layanan, serta kontak agar calon klien dapat mengakses informasi dengan mudah. 4. Melakukan optimasi tampilan agar website dapat diakses dengan baik melalui perangkat desktop maupun mobile. Praktikan melaksanakan kerja profesi ini selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 2 September 2024 hingga 2 November 2024, dengan peran sebagai Web Designer di Guzel Music. Dalam prosesnya, praktikan juga membuat desain awal dalam bentuk wireframe dan mockup, serta melanjutkan ke tahap implementasi menggunakan HTML dan CSS hingga menghasilkan website yang siap digunakan. Kegiatan September Oktober November 1 2 3

4 1 2 3 4 1 Orientasi Pengumpulan Data Desain UI/UX & WireFrame

Prototyping HTML & CSS Uji Coba Prototyping web Penyerahan laporan

Tabel 3. 1 Jadwal Kerja Profesi 1.1 **1** 1. Tahap Orientasi dan Pembagian Tugas

Pada Tahap Orientasi dan Pembagian Tugas, praktikan dibimbing oleh pembimbing kerja dari Guzel Music, yang bertanggung jawab dalam pengembangan citra digital perusahaan. Dalam pertemuan tersebut, dijelaskan secara singkat tentang sejarah Guzel Music, visi misi perusahaan, dan kebutuhan yang ingin dicapai melalui media promosi digital. Praktikan diberikan tugas sebagai Web Designer dengan tanggung jawab utama untuk merancang dan mengimplementasikan website profil Guzel Music. Sebagai Web Designer, praktikan diharapkan mampu mengembangkan tampilan visual website yang profesional, responsif, dan sesuai dengan identitas branding Guzel Music. Tugas ini mencakup pengaturan tata letak informasi, penyusunan elemen visual, serta optimasi agar website dapat diakses secara optimal melalui berbagai perangkat. Selain itu, praktikan bertanggung jawab dalam pengembangan desain wireframe dan mockup, yang kemudian diimplementasikan menggunakan HTML dan CSS. Praktikan juga memastikan desain yang

dihasilkan mampu meningkatkan daya tarik dan jangkauan Guzel Music di ranah digital, sekaligus memudahkan calon klien dalam mengakses informasi layanan yang tersedia. 1.1.1. Pengumpulan Data Perusahaan Penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi kebutuhan dan peluang dalam pengembangan sistem promosi digital yang lebih efektif bagi Guzel Music. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan profil web yang mampu meningkatkan daya tarik dan visibilitas Guzel Music di ranah digital. Oleh karena itu, berbagai metode penelitian diterapkan untuk menjamin validitas dan akurasi hasil, yang disusun sebagai berikut : 1.1.1.1. Pendekatan Kualitatif Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data dikumpulkan dari lingkungan atau konteks yang alami tanpa ada manipulasi. Dalam hal ini, data diperoleh langsung dari sumbernya di tempat kerja profesi tanpa adanya intervensi yang dapat mempengaruhi kondisi sebenarnya. Metode kualitatif ini dipilih untuk memungkinkan eksplorasi yang mendalam mengenai proses dan tantangan dalam pembuatan profil web Guzel Music sebagai media promosi digital. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memahami lebih baik bagaimana profil web dapat memengaruhi visibilitas dan daya tarik Guzel Music di dunia digital, terutama dalam kaitannya dengan persepsi pengguna potensial. Penelitian ini dilakukan di kantor Guzel Music yang berlokasi di Jl. Gelatik VI No.1 blok G7, Pd. Kacang Tim., Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten. Lokasi ini dipilih karena berfungsi sebagai pusat operasional utama perusahaan dan menjadi tempat berkumpulnya para staf serta tim yang berperan penting dalam pengembangan profil web. 1.1.1.1. Pengumpulan data Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara dan observasi langsung di lokasi. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama dari metode kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai aspek-aspek kompleks dalam pengembangan profil web Guzel Music. Dalam penelitian ini, peneliti berperan langsung sebagai perangkat utama untuk mengumpulkan data yang bersifat deskriptif dan kontekstual, sehingga dapat memberikan gambaran yang rinci mengenai

realitas yang diteliti. Teknik Pengumpulan Data: 1. Wawancara Mendalam : Wawancara dilakukan dengan beberapa staf dan pengelola Guzel Music untuk menggali pemahaman mereka mengenai kebutuhan, kekurangan, dan tujuan dari pembuatan profil web ini. Wawancara ini memberikan pandangan langsung terkait persepsi dan harapan mereka terhadap peningkatan visibilitas dan daya tarik perusahaan melalui media digital. Berikut adalah beberapa contoh kutipan wawancara yang diperoleh: ❑ Kekurangan Saat ini, kami masih sangat bergantung pada media sosial seperti Instagram dan Facebook untuk promosi. Profil web yang lebih profesional dan terstruktur akan membantu kami menarik calon klien yang menginginkan informasi lengkap di satu tempat. ❑ Kebutuhan Kami butuh halaman yang dapat menampilkan informasi layanan secara jelas, termasuk portofolio dan kontak. Halaman tersebut harus responsif dan mudah diakses di perangkat mobile. ❑ Tujuan Tujuannya adalah untuk meningkatkan kepercayaan klien dengan memberikan kesan profesional melalui profil web yang resmi dan lengkap. 2. Observasi Partisipatif : Peneliti turut terlibat dalam lingkungan kerja sehari-hari di Guzel Music untuk memahami alur kerja dan kebutuhan tim terkait pengembangan profil web. Dengan cara ini, peneliti dapat melihat secara langsung proses yang berjalan, mengidentifikasi kendala teknis, serta memahami ekspektasi terhadap hasil akhir dari profil web yang diinginkan. 3. Analisis Dokumen : Dokumen seperti portofolio, rencana bisnis, dan dokumen pemasaran yang telah ada sebelumnya dianalisis untuk memberikan wawasan tambahan mengenai citra dan identitas Guzel Music. Informasi dari dokumen ini membantu dalam membangun struktur dan konten website yang sesuai dengan identitas brand serta kebutuhan promosi. Dengan menggunakan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai proses pembuatan profil web untuk Guzel Music, sehingga hasil akhirnya mampu memenuhi ekspektasi perusahaan dan calon klien. 1.1.1.1. Pengembangan Sistem Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam proyek ini adalah model Waterfall, yaitu metodologi terstruktur yang dirancang untuk mengembangkan,

mengelola, dan memelihara sistem informasi secara efektif. Waterfall memberikan kerangka kerja yang mendukung proses pengembangan sistem dari tahap awal hingga tahap pemeliharaan dengan pendekatan yang berurutan dan sistematis. 8

Model ini mencakup beberapa tahapan penting, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Dengan menerapkan Waterfall,

pengembangan profil web Guzel Music dapat dilakukan secara lebih terorganisir, terukur, dan efisien, sehingga setiap tahapan dalam proses pengembangan dapat terkontrol dengan baik dan hasil akhirnya memenuhi standar yang diinginkan.

1.1.1.1. Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan memberikan gambaran menyeluruh tentang cara kerja sistem saat ini dalam proses promosi musik di Guzel Music. Penjelasan ini mencakup bagaimana informasi disajikan kepada pengguna, langkah-langkah yang dilakukan pengguna untuk mengetahui layanan yang ditawarkan, serta cara menghubungi pihak perusahaan untuk pemesanan. Dengan memahami alur kerja yang ada, kita dapat mengidentifikasi cara sistem bekerja, yaitu:

- g_ Ditampilkan Sistem saat ini menampilkan informasi dasar yang penting bagi pengguna. Ini mencakup detail tentang layanan musik yang disediakan Guzel Music, seperti opsi penampilan band untuk acara pernikahan, format akustik, dan layanan lainnya. Selain itu, terdapat informasi kontak dan portofolio singkat yang dapat diakses pengguna untuk melihat kualitas layanan yang ditawarkan. Informasi ini disusun dengan singkat dan padat agar pengguna mudah menemukan apa yang mereka butuhkan tanpa harus melalui banyak halaman atau pilihan yang rumit.

5 1.1.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini mencakup langkah-langkah kritis dalam membangun dan mengembangkan profil web Guzel Music untuk memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus mematuhi standar profesional yang diinginkan perusahaan. Proses ini meliputi perencanaan kebutuhan yang detail, proses desain yang berfokus pada pengalaman pengguna, pengembangan prototipe, serta pengujian akhir untuk memastikan hasil yang optimal. Setiap tahap dirancang untuk menjamin bahwa profil web Guzel Music tidak hanya fungsional tetapi juga efektif dalam meningkatkan daya tarik perusahaan

di dunia digital. Berikut Perancangan Sistemnya : 1.1.1.1. Rencana Kebutuhan Rencana kebutuhan dibuat sebagai tahap awal dalam perancangan sistem untuk mengidentifikasi elemen-elemen esensial yang harus ada di profil web Guzel Music. Berdasarkan analisis kebutuhan dan masukan dari berbagai pemangku kepentingan, beberapa kebutuhan utama untuk profil web ini mencakup: Informasi Perusahaan Halaman yang didedikasikan untuk menampilkan profil singkat Guzel Music, mencakup sejarah pendirian, visi dan misi perusahaan, serta nilai-nilai yang diusung. Halaman ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pengguna tentang identitas dan komitmen Guzel Music dalam industri musik. Layanan dan Portofolio Bagian ini menampilkan layanan musik yang ditawarkan, seperti pilihan untuk band pernikahan, konser mini, dan pertunjukan akustik. Selain itu, portofolio dari acara-acara sebelumnya ditampilkan untuk memberikan gambaran kualitas dan pengalaman yang dimiliki Guzel Music. Tujuannya adalah untuk membangun kepercayaan calon klien dengan menunjukkan bukti nyata dari pekerjaan sebelumnya. Formulir Kontak dan Pemesanan Disediakan formulir online untuk memungkinkan calon klien dengan mudah mengajukan pertanyaan atau melakukan pemesanan. Formulir ini dilengkapi dengan fitur pengumpulan data kontak dan permintaan spesifik pengguna, sehingga memudahkan proses komunikasi antara klien dan pihak Guzel Music. Desain Responsif Desain web dirancang agar responsif, memastikan tampilan dan fungsionalitas optimal di berbagai perangkat seperti desktop, tablet, dan ponsel. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengguna yang beragam dan memastikan aksesibilitas tanpa hambatan.

1.1.1.1. Proses Desain Tahap desain dimulai dengan pengembangan wireframe untuk menentukan kerangka dasar tampilan website. Wireframe ini membantu dalam mengatur tata letak dan struktur informasi pada setiap halaman. Setelah wireframe ditetapkan, dibuat mockup yang lebih mendetail untuk menampilkan elemen visual dan gaya desain yang akan digunakan. Proses desain ini mempertimbangkan identitas merek Guzel Music, yang berfokus pada kesan profesional, elegan, dan modern, sehingga mampu menarik perhatian calon

klien serta memudahkan navigasi. Wireframe adalah rancangan desain layout dalam bentuk low-fidelity yang membantu desainer dalam mempresentasikan informasi antarmuka.

4 Wireframe memberikan gambaran kerangka struktur antarmuka dan mempercepat proses desain dengan menampilkan tata letak visual dasar tanpa elemen grafis detail.

Biasanya, wireframe dirancang dengan sketsa kasar yang hanya mencakup elemen-elemen utama seperti penempatan teks, gambar, dan tombol navigasi untuk menguji alur pengguna sebelum tahap desain visual lebih lanjut. Proses perancangan desain UI/UX dan wireframe aplikasi ini diawali dengan mendefinisikan tujuan utama dan mengidentifikasi audiens target untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap awal dilakukan dengan riset UI/UX guna memperoleh referensi serta memahami tren desain terkini. Kemudian, wireframe dasar dibuat untuk menentukan struktur halaman dan alur navigasi. Dalam tahap ini, fitur Komponen Figma dimanfaatkan untuk menjaga konsistensi elemen UI di seluruh antarmuka. Setelah itu, interaksi dan prototipe sederhana dikembangkan untuk mensimulasikan alur pengguna. Umpan balik dari tim dan calon pengguna diperoleh guna menyempurnakan desain, dan sistem desain disusun agar komponen UI seperti warna, font, dan ikon tetap seragam. Desain wireframe juga disesuaikan agar responsif terhadap berbagai ukuran layar, serta proses kolaborasi real-time di Figma memungkinkan tim bekerja lebih efisien dan terstruktur. 5 Figma adalah platform desain berbasis cloud yang banyak digunakan untuk membuat desain UI/UX, prototyping, dan kolaborasi tim secara real-time. Sebagai alat desain, Figma memungkinkan pengguna membuat wireframe, mockup, dan desain interaktif langsung dari browser, tanpa memerlukan instalasi software. Salah satu fitur unggulan Figma adalah kemampuannya untuk mendukung kolaborasi, di mana beberapa anggota tim dapat bekerja secara bersamaan pada desain yang sama, memberikan komentar, dan memberikan masukan secara langsung. Selain itu, Figma menawarkan fitur Komponen, yang memungkinkan desainer membuat elemen UI reusable seperti tombol, ikon, dan input form, sehingga menjaga konsistensi di seluruh desain. Dengan sistem grid, pengaturan layout, dan

library desain yang dapat disesuaikan, Figma 6 sangat mendukung pembuatan sistem desain yang responsif dan terstruktur untuk berbagai ukuran layar.

1. Tampilan wireframe Halaman Utama merupakan rancangan yang akan menampilkan beberapa konten dari berbagai navigasi di halaman utama website Guzel Music. 2. Tampilan wireframe Halaman About merupakan Tentang Perusahaan Guzel Music yang akan menampilkan teks deksripsi konten Guzel Music. Desain UI/UX antarmuka pengguna (User Interface atau UI) adalah cara interaksi antara pengguna dan sistem melalui tampilan visual, yang mencakup elemen seperti teks, tombol, ikon, dan menu. Sementara itu, pengalaman pengguna (User Experience atau UX) mengacu pada persepsi dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Desain UI berfokus pada estetika dan tata letak yang menarik serta intuitif, sedangkan UX menekankan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem tersebut. Pada dasarnya, UI adalah tampilan visual, sementara UX adalah keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan sistem. **3** Desain UI/UX diprioritaskan dalam proses desain untuk memastikan tampilan website yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan. Dalam menciptakan desain UI yang efektif, salah satu pendekatan yang dapat. Selain itu, pendekatan Design Thinking sangat relevan dalam proses perancangan desain UI/UX. Design Thinking merupakan metodologi pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan harapan pengguna. Pendekatan ini mencakup tahap-tahap seperti empati, ideasi, prototyping, dan pengujian untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar berfokus pada kebutuhan pengguna. Dengan mengintegrasikan prinsip Golden Ratio dalam elemen visual dan metodologi Design Thinking dalam pengembangan UX, desain UI/UX dapat menghasilkan pengalaman yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan efisien. Secara keseluruhan, desain UI/UX memegang peranan penting dalam proses perancangan sistem untuk memastikan tampilan dan interaksi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna.

Melalui penerapan prinsip metode Design Thinking, diharapkan dapat tercipta desain yang lebih efektif dan lebih memadai dalam memenuhi ekspektasi pengguna. Beberapa prinsip UI/UX yang diterapkan meliputi: ✘ Desain navigasi yang jelas dan mudah ditemukan membantu pengguna dalam menjelajahi konten website tanpa kebingungan. ✘ Penggunaan elemen visual yang konsisten di seluruh halaman menciptakan pengalaman yang mulus bagi pengguna. ✘ Desain yang responsif memastikan website tetap tampil optimal di berbagai perangkat dan ukuran layar. ✘ Fokus pada elemen interaktif yang esensial untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik tanpa distraksi yang berlebihan. 1. Berikut tampilan utama Home pada UI/UX.

Berisikan pada navbarnya (Home,About packages,Blogs, dan Review) 2. Berikut tampilan halaman About pada UI/UX. Berisikan tentang (About Me atau

Tentang saya pada profile Guzel Music) 1.1.1.1. Prototyping Website

Setelah desain dasar selesai, proses prototyping dilakukan untuk menghasilkan model awal dari website. Prototipe ini dibuat dengan menggunakan HTML dan CSS untuk menciptakan halaman interaktif yang memungkinkan tim dan pengguna menguji fitur dasar dan navigasi. Proses prototyping ini penting untuk mengidentifikasi kebutuhan penyesuaian tata letak, elemen visual, dan fungsionalitas. 11

Umpan balik dari prototipe ini digunakan untuk melakukan perbaikan sebelum website memasuki tahap pengembangan akhir. 2

9 HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa yang digunakan untuk membangun struktur dasar dari halaman web. Dengan HTML, pengembang web dapat menentukan elemen-elemen seperti teks, gambar, tautan, dan elemen multimedia lainnya yang akan ditampilkan di halaman web. HTML bekerja dengan sistem tag, yang masing-masing memiliki fungsi spesifik untuk mengatur komponen-komponen ini. Sebagai bahasa markup, HTML tidak melakukan pemrosesan atau perhitungan; fungsinya lebih berfokus pada penyusunan konten agar dapat dibaca dan diatur oleh browser. Setiap elemen dalam HTML diapit oleh tag pembuka dan penutup, yang menjelaskan bagaimana konten di dalamnya harus diatur dan ditampilkan. 2 6 CSS (Cascading Style Sheets) adalah bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan visual dan

tata letak dari elemen-elemen HTML yang sudah dibangun. **10** CSS memungkinkan pengembang untuk menambahkan gaya seperti warna, font, ukuran, tata letak, dan animasi ke halaman web. Dengan CSS, tampilan halaman web bisa menjadi lebih estetik, menarik, dan responsif, sehingga pengalaman pengguna lebih baik. CSS bekerja dengan cara menghubungkan file gaya dengan dokumen HTML atau melalui aturan gaya internal di dalam dokumen HTML itu sendiri. Prototyping dalam perancangan website adalah metode pengembangan yang memungkinkan pengembang membuat model awal atau "prototipe" dari sistem untuk menunjukkan fungsionalitas utama dan menerima umpan balik awal dari pengguna atau klien. Prototipe ini dibuat sebagai kerangka kerja dasar yang dapat diuji dan dikembangkan lebih lanjut untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih akurat. Dalam metode prototyping, terdapat beberapa tahapan utama, yaitu komunikasi awal untuk memahami kebutuhan pengguna, desain cepat, pembuatan prototipe, pengiriman, dan umpan balik. 7 Prototyping memungkinkan pengembang dan pengguna berinteraksi selama proses pengembangan, sehingga sistem akhir dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktual yang ditemukan selama pengujian awal. Berikut tampilan mockup prototyping Website : 1. Halaman Utama Halaman Home merupakan halaman utama yang menjadi pusat akses bagi pengguna untuk menjelajahi konten-konten Guzel Music. **1** Halaman ini dibagi menjadi beberapa bagian utama, yaitu header, konten, dan footer, yang diterapkan konsisten di seluruh halaman website Guzel Music. Pada halaman utama ini, terdapat penjelasan singkat mengenai profil Guzel Music, termasuk button hyperlink yang mengarahkan pengguna ke halaman yang menyediakan informasi lebih detail. Selain itu, halaman utama juga mencakup deskripsi singkat tentang layanan utama Guzel Music, seperti penyediaan musik untuk acara dan layanan lainnya yang menjadi fokus utama. 2. Berikut tampilan halaman About pada Prototyping Website. Berisikan tentang (About Me atau Tentang saya pada profile Guzel Music)

1.1.1.1. Pengujian Website Pengujian website adalah proses evaluasi dan verifikasi terhadap berbagai aspek teknis dan fungsional sebuah website

untuk memastikan bahwa website tersebut berfungsi sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa website berjalan dengan baik tanpa adanya bug atau kesalahan, memiliki tampilan yang responsif di berbagai perangkat, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Proses pengujian website biasanya mencakup beberapa jenis pengujian, seperti pengujian fungsional, pengujian responsif, pengujian keamanan, dan pengujian performa, yang bersama-sama membantu memastikan bahwa website dapat diakses dan digunakan dengan nyaman oleh semua pengguna. Pengujian website dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi dan fitur yang ada di website berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Proses ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal, di mana setiap elemen pada website, mulai dari tampilan antarmuka hingga responsivitasnya, diuji secara menyeluruh. Pengujian ini mencakup pengujian fungsionalitas, yang memastikan bahwa semua komponen seperti tautan, formulir, dan navigasi bekerja dengan baik pengujian responsif, untuk memastikan tampilan website tetap optimal di berbagai perangkat seperti desktop, tablet, dan ponsel serta pengujian performa, yang menilai kecepatan akses dan waktu loading agar pengguna dapat menikmati pengalaman berselancar yang lancar tanpa gangguan. Pengujian ini mencakup beberapa aspek, antara lain:

- Pengujian Fungsional Menguji berbagai fitur penting pada website, seperti tautan, formulir, dan navigasi, untuk memastikan bahwa semua komponen berfungsi dengan baik sesuai harapan pengguna. Proses pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap elemen yang interaktif dapat diakses dan digunakan tanpa kendala, sehingga tidak ada kesalahan atau bug yang dapat mengganggu pengalaman pengguna. Dengan pengujian ini, diharapkan bahwa aksesibilitas website tetap optimal, memudahkan pengguna dalam menjelajahi halaman, mengisi formulir, atau menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa hambatan teknis apa pun
- Pengujian Responsif Memastikan bahwa website dapat diakses dan tampil dengan optimal pada berbagai perangkat dengan ukuran layar yang berbeda-beda, seperti desktop, tablet, dan ponsel. Proses ini

bertujuan untuk memberikan pengalaman yang konsisten dan nyaman bagi semua pengguna, terlepas dari perangkat yang mereka gunakan. Pengujian ini juga mencakup pengecekan responsivitas desain website, agar tata letak, gambar, teks, dan elemen lainnya tetap terlihat rapi dan mudah diakses di layar kecil maupun besar. Dengan demikian, website akan tetap user-friendly dan fungsional bagi pengguna, baik yang mengaksesnya dari komputer di rumah maupun perangkat seluler saat bepergian. - Ukuran Laptop (L 1440px) - Ukuran Tablet (768Px) - Ukuran Tablet (768Px) - Ukuran Mobile

☒ Pengujian Performa Mengukur kecepatan akses website untuk memastikan bahwa semua halaman dan fitur dapat dimuat dengan cepat dan lancar, sehingga pengguna tidak terganggu oleh waktu loading yang terlalu lama. Proses ini bertujuan untuk menjaga performa website pada level yang optimal dengan mengidentifikasi dan mengatasi potensi hambatan yang bisa memperlambat akses. Pengujian ini mencakup analisis berbagai faktor yang memengaruhi kecepatan, seperti ukuran file, jumlah permintaan server, dan efisiensi kode, agar website dapat memberikan pengalaman yang mulus bagi pengguna tanpa jeda yang mengganggu atau risiko pengguna meninggalkan website karena loading yang lambat.

1.1.1.1. Penyerahan Laporan Laporan ini menyatakan bahwa proyek pembuatan website untuk Guzel Music telah selesai dikerjakan dalam dua bulan, dari 2 September hingga 2 November 2024. Website ini dirancang sebagai media promosi digital yang profesional dan responsif, menampilkan profil Guzel Music, layanan, dan portofolio untuk memudahkan calon klien mengenal serta mengakses layanan Guzel Music. Dengan fitur-fitur utama seperti tampilan utama yang menarik, profil perusahaan yang informatif, layanan dan portofolio yang terperinci, formulir kontak yang mudah digunakan, serta desain yang optimal di berbagai perangkat, website ini diharapkan mampu meningkatkan visibilitas dan daya tarik Guzel Music di dunia digital. Website ini kini secara resmi diserahkan kepada manajemen Guzel Music, dan kami siap memberikan dukungan teknis bila diperlukan.

1.1. Kendala Yang Dihadapi Praktikan menghadapi beberapa kendala atau

masalah selama menjalani kegiatan kerja profesi. Kendala-kendala ini muncul karena adanya sejumlah faktor dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Berikut adalah beberapa hambatan yang ditemui selama kegiatan kerja profesi: 1. Sulitnya Meminta Data dari Guzel Music dalam memperoleh data yang diperlukan karena tim Guzel Music sering kali sibuk mengurus kegiatan hiburan di lokasi acara, sehingga proses penyediaan data menjadi tertunda. Hal ini memperlambat proses pengumpulan informasi yang dibutuhkan untuk mendukung desain dan pengembangan website, mengingat data tersebut krusial untuk menampilkan layanan Guzel Music secara akurat. 2. Terlalu Banyak Permintaan Perubahan Desain yang Menimbulkan Perdebatan baik dari segi estetika maupun fungsionalitas website. Perbedaan pandangan ini sering kali memperlambat proses desain karena diperlukan waktu tambahan untuk menyesuaikan setiap permintaan, serta mencapai kesepakatan yang memuaskan pihak Guzel Musik. 3. Sulitnya Bertemu dengan Koordinator Kerja Profesi Guzel Music dalam mengatur waktu bertemu dengan koordinator kerja profesi yang sering kali sibuk. sehingga diskusi dan evaluasi yang penting untuk perkembangan proyek kerap tertunda. Hal ini mengakibatkan beberapa keputusan penting tidak bisa segera diambil, dan proses pengembangan website menjadi terhambat.

1.1. Cara Mengatasi Masalah Dalam menjalankan kegiatan kerja profesi di Guzel Music, terdapat beberapa tantangan yang mempengaruhi kelancaran proses pengembangan website. Kendala-kendala ini muncul karena berbagai faktor, baik dari keterbatasan waktu maupun komunikasi dengan tim yang terlibat. Untuk memastikan bahwa proyek tetap berjalan sesuai rencana, diperlukan strategi yang tepat untuk mengatasi setiap kendala yang muncul. Berikut adalah solusi yang diterapkan dalam menghadapi dan mengatasi permasalahan selama proses kegiatan kerja profesi ini: 1. Untuk mengatasi masalah ini, dapat menjadwalkan permintaan data secara lebih terstruktur, dengan mengajukan permintaan beberapa hari sebelumnya disertai tenggat waktu yang jelas. Dapat juga bisa menggunakan pendekatan bertahap dalam permintaan data, sehingga tim Guzel Music tidak merasa terbebani dengan permintaan informasi sekaligus. 2. mengurangi

potensi perdebatan dan efisiensi waktu, praktikan dapat membuat prototipe awal dan meminta umpan balik secara terfokus sebelum melanjutkan ke tahap implementasi akhir. Dengan, desain awal dapat menjadi panduan dasar yang lebih mudah dimodifikasi sesuai masukan. Selain itu, dapat membuat daftar prioritas perubahan dengan menentukan permintaan yang paling penting, sehingga perubahan dilakukan secara bertahap dan lebih terarah. Dokumentasi perubahan juga bisa membantu dalam komunikasi yang lebih jelas dengan pihak Guzel Music 3. Mengatasi kendala dapat menjadwalkan pertemuan rutin dengan koordinator sejak awal proyek, misalnya pertemuan mingguan atau dua mingguan, serta menyepakati agenda dan waktu pertemuan. Jika jadwal sulit diatur.

1.1. Pelajaran Yang Didapatin Selama menjalani proyek kerja profesi di Guzel Music, yang berlokasi di Jl. Gelatik VI No.1 Blok G7, Pd. Kacang Tim., Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15226, banyak pelajaran berharga yang diperoleh, terutama dalam hal memahami kebutuhan klien secara mendalam, merencanakan proyek dengan sistematis, serta mengelola waktu secara efektif untuk mencapai hasil optimal. Proses pengumpulan data, perancangan, dan koordinasi dengan tim Guzel Music juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi, khususnya dalam mengatasi kendala seperti keterbatasan akses data dan beragamnya permintaan revisi desain. Kemampuan problem-solving menjadi sangat penting ketika menghadapi situasi sulit, memungkinkan untuk menemukan solusi yang sesuai agar proyek tetap berjalan sesuai rencana. Proyek ini dilaksanakan selama dua bulan, dari tanggal 2 September hingga 2 November 2024, dengan fokus pada pengembangan website Guzel Music sebagai media promosi digital. Selain mengasah keterampilan kedisiplinan dan konsistensi dalam bekerja untuk memenuhi tenggat waktu tanpa mengorbankan kualitas hasil, pengalaman ini juga menyoroti pentingnya dokumentasi yang baik untuk mencatat perkembangan dan hasil proyek secara terstruktur. Keseluruhan proses ini telah memperkaya keterampilan teknis dan profesionalisme, sekaligus memberikan dasar yang kokoh bagi perkembangan karier di bidang digital dan desain.

BAB IV PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Proyek pembuatan website profil untuk Guzel Music dilaksanakan selama dua bulan, mulai dari 2 September hingga 2 November 2024, dan berhasil diselesaikan melalui beberapa tahapan utama 9 yang terstruktur. Tahap pertama, orientasi, memberikan pemahaman mendalam tentang kebutuhan Guzel Music dan target yang ingin dicapai dalam media promosi digital. Selanjutnya, tahap analisis sistem dilakukan untuk memastikan kebutuhan informasi yang akan disajikan di website sesuai dengan harapan pengguna. Proses ini dilanjutkan dengan tahap desain UI/UX, yang menciptakan tampilan dan pengalaman pengguna yang menarik serta intuitif, mencerminkan identitas Guzel Music. Pada tahap ini, penerapan konsep-konsep yang diperoleh dari mata kuliah IMK (Interaksi Manusia Komputer) menjadi sangat relevan, mengingat materi kuliah ini membahas tentang prinsip-prinsip dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk menghasilkan pengalaman digital yang optimal. Kemudian, pada tahap prototyping, tampilan awal website diwujudkan secara teknis menggunakan HTML dan CSS, yang berkaitan langsung dengan materi yang diajarkan dalam mata kuliah PIBS (Pengolahan Informasi Berbasis Bahasa Pemrograman Script), khususnya tentang pemrograman berbasis web dan penggunaan bahasa pemrograman script untuk membangun struktur dan tampilan website.

7 Setelah itu, dilakukan uji coba untuk memastikan semua fungsi dan tampilan website berjalan optimal di berbagai perangkat. Tahap terakhir adalah penyerahan laporan, yang mendokumentasikan keseluruhan proses, pencapaian, dan kendala yang dihadapi dalam proyek ini. Proses analisis jaringan sosial, yang juga termasuk dalam mata kuliah Anjasos (Analisis Jejaring Sosial), memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan sosial media dan jejaring sosial dapat mempengaruhi desain dan fungsionalitas website, serta bagaimana website ini dapat meningkatkan eksposur dan interaksi dengan audiens yang lebih luas. 1.1. Saran Agar website Guzel Music dapat terus memberikan manfaat optimal, disarankan untuk memperbarui konten secara berkala, terutama pada bagian portofolio dan layanan, guna menjaga relevansi dan daya tariknya bagi calon klien. Selain itu, penerapan

REPORT #24153831

analitik website akan membantu memahami perilaku pengguna, sehingga strategi promosi digital dapat lebih ditingkatkan. Mengingat perkembangan teknologi, Guzel Music juga dapat mempertimbangkan penambahan fitur seperti chatbot untuk layanan pelanggan yang lebih responsif serta optimasi SEO untuk meningkatkan visibilitas di mesin pencari. Pembaruan ini diharapkan dapat memperkuat posisi Guzel Music di ranah digital dan meningkatkan daya tariknya sebagai penyedia layanan musik 10 B-1



REPORT #24153831

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.5% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8609/13/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.58% www.kmtech.id https://www.kmtech.id/post/mengenal-bahasa-pemrograman-html-css-dan-jav...	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.39% www.panda.id https://www.panda.id/membangun-website-desa-yang-efektif-panduan-untuk-...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.37% www.creativeans.com https://www.creativeans.com/resources/ui-ux-design-pengertian-prinsip-dan-te...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.34% www.gamelab.id https://www.gamelab.id/news/3398-mengapa-prototype-menjadi-peran-utama...	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.32% dibimbing.id https://dibimbing.id/blog/detail/css-adalah-pengertian-fungsi-jenis-cara-kerja...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.29% www.conductivitymeter.net https://www.conductivitymeter.net/2024/02/harga-lampu-uv-sterilisasi-air-2024...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.29% www.academia.edu https://www.academia.edu/36760355/PERANCANGAN_SISTEM_INFORMASI_E_B...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.26% www.gamelab.id https://www.gamelab.id/news/213-belajar-mengenal-dasar-html	●



REPORT #24153831

INTERNET SOURCE

10. **0.26%** blog.unmaha.ac.id

<https://blog.unmaha.ac.id/langkah-langkah-menghubungkan-file-css-ke-html-y...>



INTERNET SOURCE

11. **0.25%** eprints.unm.ac.id

<https://eprints.unm.ac.id/33986/1/DIKTAT%20MATA%20KULIAH%20METODOLO...>

