

# PENGEMBANGAN SISTEM PENGELOLAAN SATUAN KREDIT PARTISIPASI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

*by* Rifki Baskara

---

**Submission date:** 10-Jun-2020 06:16PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1336498945

**File name:** 16523087.doc (1.46M)

**Word count:** 2479

**Character count:** 15492

# PENGEMBANGAN SISTEM PENGELOLAAN SATUAN KREDIT PARTISIPASI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**2** *Abstract*—SKP (Satuan Kredit Partisipasi) sudah diatur didalam peraturan Rektor Universitas Islam Indonesia nomor 24 tahun 2019. SKP adalah takaran penghargaan terhadap aktivitas non kurikuler yang diikuti oleh mahasiswa dalam upaya memenuhi capaian pembelajaran yang ditunjukkan dengan satuan yang merupakan jumlah kumulatif dari intensitas kegiatan tersebut.

Fokus utama pada makalah ini adalah mengembangkan sistem pengelolaan SKP di UII untuk Admin SKP Wajib, dan Admin SKP Pilihan menggunakan model *Waterfall*. *Waterfall* merupakan salah satu macam model untuk pengembangan perangkat lunak. Sistem SKPUII akan digunakan untuk layanan yang berkaitan dengan SKP di lingkungan universitas. Layanan yang diberikan SKPUII untuk Admin SKP Wajib, dan Admin SKP Pilihan yaitu meliputi penambahan kegiatan SKP, *input* nilai SKP, dan lihat nilai SKP mahasiswa. Fungsionalitas yang ada pada aplikasi ini yaitu menambah, menghapus, mengubah, dan melihat nilai.

**Keywords**—SKP; *Waterfall*;

## I. PENDAHULUAN

Berdasarkan pada Peraturan Universitas Islam Indonesia, SKP sudah diatur didalamnya. SKP diatur dalam Peraturan Universitas Islam Indonesia Nomor 2 Tahun 2017 tentang proses pendidikan dan pembelajaran di lingkungan Universitas Islam Indonesia. Disebutkan bahwa mahasiswa wajib untuk memenuhi SKP sesuai dengan program kuliah untuk dapat dinyatakan lulus program studi.

SKP diatur lebih detail dalam Peraturan Rektorat Universitas Islam Indonesia nomor 24 tahun 2019 tentang satuan kredit partisipasi dan aktivitas kemahasiswaan. Berdasarkan peraturan diatas, mahasiswa harus melaksanakan aktivitas kemahasiswaan yang meliputi aktivitas kemahasiswaan wajib dan aktivitas kemahasiswaan pilihan.

Aktivitas kemahasiswaan wajib adalah aktivitas mahasiswa yang wajib diikuti oleh mahasiswa. Aktivitas akan dilaksanakan oleh DPPAI (Direktorat Pendidikan dan Pembinaan Agama Islam) yang berkoordinasi dengan fakultas. Sedangkan aktivitas kemahasiswaan pilihan dilaksanakan secara mandiri oleh mahasiswa secara daring (*online*). Mahasiswa harus mengisi data aktivitas kemahasiswaan pilihan dan mengunggah bukti-bukti pendukung.

Pada kondisi saat ini, Universitas Islam Indonesia belum menerapkan SKP dengan maksimal. SKP tidak diterapkan disemua fakultas yang ada di UII dan setiap fakultas memiliki kebijakannya masing-masing tentang SKP. Selain belum menerapkannya dengan maksimal, Universitas Islam Indonesia juga belum memiliki sistem untuk pengelolaan SKP. Agar penerapan SKP di universitas berjalan maksimal, maka

dibutuhkan sistem untuk mengelola SKP yang sesuai dengan Peraturan Rektorat Universitas Islam Indonesia nomor 24 tahun 2019 tentang satuan kredit partisipasi dan aktivitas kemahasiswaan.

Sistem pengelolaan Satuan Kredit Partisipasi ini diberi nama SKPUII. Sistem ini akan membantu DPPAI, Admin SKP Wajib, dan Admin SKP Pilihan dalam pengelolaan Satuan Kredit Partisipasi. Sehingga dengan adanya sistem SKPUII ini, diharapkan pelaksanaan tata kelola SKP akan menjadi lebih efektif dan berjalan maksimal sesuai dengan peraturan yang ada.

## II. LANDASAN TEORI

### A. SKP (Satuan Kredit Partisipasi)

Berdasarkan Peraturan Rektorat Universitas Islam Indonesia nomor 24 tahun 2019 tentang satuan kredit partisipasi dan aktivitas kemahasiswaan. SKP adalah takaran penghargaan terhadap aktivitas non kurikuler yang diikuti oleh mahasiswa dalam upaya memenuhi capaian pembelajaran yang ditunjukkan dengan satuan yang merupakan jumlah kumulatif dari intensitas kegiatan tersebut. Untuk memenuhi capaian SKP, Setiap mahasiswa diwajibkan melaksanakan aktivitas kemahasiswaan yang meliputi aktivitas kemahasiswaan wajib dan aktivitas kemahasiswaan pilihan.

Aktivitas kemahasiswaan wajib adalah aktivitas yang wajib diikuti atau dilaksanakan oleh mahasiswa yang didalamnya berupa pembinaan keagamaan mahasiswa yang bertujuan untuk pemenuhan capaian SKP pada bidang pembinaan keagamaan mahasiswa di lingkungan UII. Aktivitas kemahasiswaan wajib akan dilaksanakan oleh DPPAI yang berkoordinasi dengan setiap fakultas di UII.

Setiap mahasiswa wajib memenuhi bobot SKP sesuai dengan program kuliah. Setiap mahasiswa program diploma wajib mengikuti program aktivitas kemahasiswaan wajib dengan bobot 30 SKP. Detail penilaian bobot SKP untuk program diploma dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Bobot SKP Aktivitas Kemahasiswaan Wajib Program Diploma

No	Aktivitas Kemahasiswaan	Bobot SKP
1	Pendalaman Nilai Dasar Islam	10
2	Pengembangan Diri Qurani	10
3	Pelatihan Pengembangan Diri	5
4	Pelatihan Kepemimpinan dan Dakwah	5

Setiap mahasiswa program sarjana wajib mengikuti program aktivitas kemahasiswaan wajib dengan bobot 50

SKP. Detail penilaian bobot SKP untuk program sarjana dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Bobot SKP Aktivitas Kemahasiswaan Wajib Program Sarjana

No	Aktivitas Kemahasiswaan	Bobot SKP
1	Pendalaman Nilai Dasar Islam	20
2	Pengembangan Diri Qurani	20
3	Pelatihan Pengembangan Diri	5
4	Pelatihan Kepemimpinan dan Dakwah	5

Setiap mahasiswa program profesi wajib mengikuti program aktivitas kemahasiswaan wajib dengan bobot 6 SKP. Detail penilaian bobot SKP untuk program profesi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Bobot SKP Aktivitas Kemahasiswaan Wajib Program Profesi

No	Aktivitas Kemahasiswaan	Bobot SKP
1	Studi Intensif Al-Quran	2
2	Islam <i>Rahmatan lil'Alamin</i>	2
3	Pengabdian kepada Masyarakat	2

Setiap mahasiswa program magister dan doktor wajib mengikuti program aktivitas kemahasiswaan wajib dengan bobot 10 SKP. Detail penilaian bobot SKP untuk program magister dan doktor dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Bobot SKP Aktivitas Kemahasiswaan Wajib Program Magister dan Doktor

No	Aktivitas Kemahasiswaan	Bobot SKP
1	Studi Intensif Al-Quran	5
2	Islam <i>Rahmatan lil'Alamin</i>	3
3	Pengabdian kepada Masyarakat	2

Sedangkan SKP aktivitas kemahasiswaan pilihan adalah aktivitas mahasiswa yang wajib dipilih untuk diikuti atau dilaksanakan oleh mahasiswa sampai memenuhi bobot skp tertentu. Aktivitas kemahasiswaan pilihan dilaksanakan secara mandiri oleh mahasiswa secara daring (*online*). Mahasiswa harus mengisi data aktivitas kemahasiswaan pilihan dan menggunggah bukti-bukti pendukung. Aktivitas kemahasiswaan pilihan yang telah diunggah oleh mahasiswa, selanjutnya kelayakan data akan diverifikasi oleh DPA.

### B. Figma

Figma adalah sebuah *design tool* yang dapat digunakan untuk mendesain *user interface*. Figma salah satu *design tool* yang memberikan layanan gratis bagi para penggunanya. Figma merupakan aplikasi *web based*, adalah aplikasi yang membutuhkan internet dan browser untuk menjalankannya. Untuk menggunakan figma, cukup hanya buka situs figma.com dan melakukan registrasi. Dalam figma proses desain bisa dilakukan secara kolaborasi dengan banyak pengguna sekaligus.

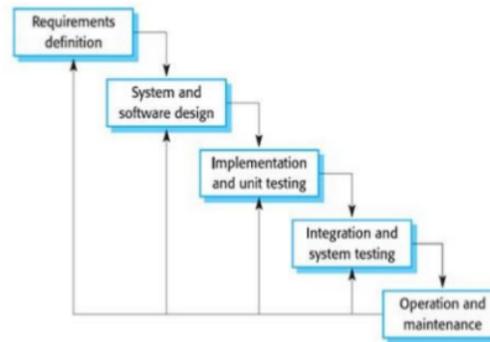
### C. Waterfall

*Waterfall* merupakan salah model yang dapat digunakan untuk pengembangan sebuah sistem. *Waterfall* diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier [1]. Pengembangan sistem akan berurutan dari tahap awal yaitu perencanaan sampai tahap akhir yaitu pemeliharaan.

## III. METODE

Pada bab ini penulis akan menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan yaitu menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) atau daur hidup pengembangan sistem. SDLC adalah metode untuk merancang, membangun, dan memelihara sebuah sistem informasi [2]. Metode SDLC ini menjadi dasar berbagai macam model pengembangan perangkat lunak dan saat ini ada banyak macam model SDLC, salah satunya yaitu model *Waterfall* [3].

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. Pengembangan sistem akan berurutan dari tahap awal yaitu perencanaan sampai tahap akhir yaitu pemeliharaan.



Gambar 1 Model Waterfall

Gambar 1 merupakan bagan tahapan dari model *waterfall* yang akan digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini. Tahapannya adalah sebagai berikut [4]:

1. *Requirement analysis and definition*
2. *System and software design*
3. *Implementation and unit testing*
4. *Integration and system testing*
5. *Operation and maintenance*

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini yaitu menerapkan model *waterfall* dalam proses pengembangan sistem SKPUII.

### A. *Requirement analysis and definition*

Pada tahapan ini dilakukan pencarian kebutuhan sistem informasi dengan melakukan analisis dokumen Peraturan Rektorat Universitas Islam Indonesia nomor 24 tahun 2019

tentang satuan kredit partisipasi dan aktivitas kemahasiswaan. Berikut merupakan kebutuhan sistem informasi yang akan dipaparkan pada Tabel 5.

Tabel 5 Kebutuhan Sistem Informasi

No	User	Kebutuhan	Skenario
1	Admin SKP Wajib	User dapat mengelola SKP Wajib	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem memiliki halaman pengelolaan SKP Wajib</li> <li>- User dapat tambah, edit dan hapus</li> <li>- User tekan tombol Tambah untuk masuk ke halaman tambah SKP</li> <li>- User mengisi form untuk tambah SKP Wajib dan tekan tombol simpan</li> </ul>
		User dapat mengunggah dan melihat daftar mahasiswa yang telah melaksanakan SKP Wajib	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem memiliki halaman unggah daftar mahasiswa</li> <li>- User memilih kegiatan SKP Wajib</li> <li>- User dapat melihat daftar mahasiswa sesuai dengan kegiatan</li> <li>- User tekan tombol unggah daftar mahasiswa</li> <li>- User memasukkan daftar nama dan NIM mahasiswa</li> <li>- User menekan tombol simpan</li> </ul>
2	Admin SKP Pilihan	User dapat membuat domain profil lulusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem memiliki halaman pembuatan domain profil lulusan</li> <li>- User dapat tambah, edit dan hapus</li> <li>- User menekan tombol tambah untuk masuk ke halaman tambah domain profil lulusan</li> <li>- User mengisi form dan tekan tombol simpan</li> </ul>
		User dapat membuat aktivitas kemahasiswaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem memiliki halaman pembuatan aktivitas kemahasiswaan</li> <li>- User dapat tambah, edit dan hapus</li> <li>- User menekan tombol tambah untuk masuk ke halaman tambah aktivitas kemahasiswaan</li> <li>- User mengisi form dan tekan tombol simpan</li> </ul>
		User dapat melihat daftar mahasiswa yang telah melaksanakan SKP Pilihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem memiliki halaman daftar mahasiswa</li> <li>- User dapat melihat daftar mahasiswa yang telah melaksanakan SKP Pilihan</li> </ul>

1 B. System and software design

Pada tahap perancangan dilakukan tahap menerjemahkan kebutuhan sistem informasi ke dalam sebuah rancangan sistem, sebelum dimulai pengimplementasian pada kode program.

Proses perancangan menggunakan use case diagram dan activity diagram. Proses perancangan database menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) dan perancangan User Interface menggunakan Design Tool Figma.

1) Use Case Diagram

Use case diagram berfungsi untuk mendeskripsikan tindakan atau tingkah laku yang bisa dilakukan oleh setiap user di sistem informasi ini. Use case diagram dapat dilihat pada Gambar 2.

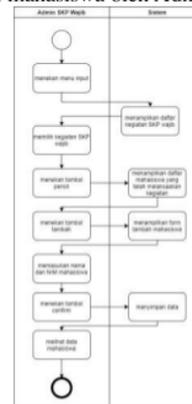


Gambar 2 Use Case Diagram

2) Activity Diagram

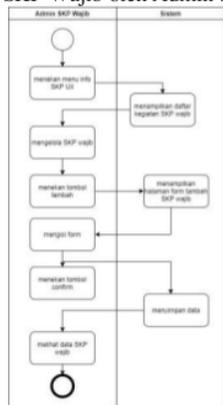
Activity diagram merupakan gambaran aktivitas user dalam menggunakan sistem yang dibuat. Berikut adalah activity diagram.

- Mengunggah mahasiswa oleh Admin SKP Wajib



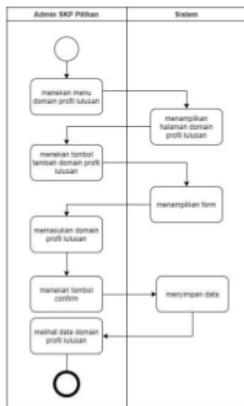
Gambar 3 Activity Diagram mengunggah mahasiswa oleh Admin SKP Wajib

- Mengelola SKP Wajib oleh Admin SKP Wajib



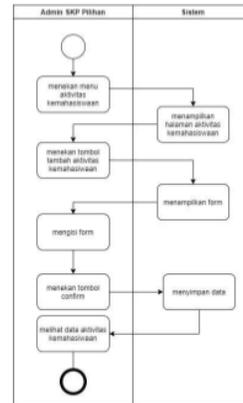
Gambar 4 Activity Diagram mengelola SKP Wajib oleh Admin SKP Wajib

- Membuat domain profil lulusan oleh Admin SKP Pilihan



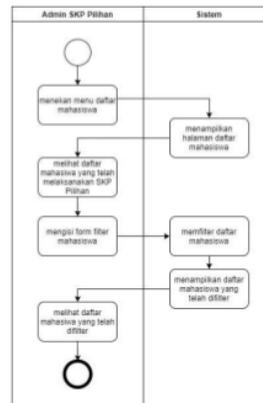
Gambar 5 Activity Diagram membuat domain profil lulusan oleh Admin SKP Pilihan

- Membuat aktivitas kemahasiswaan oleh Admin SKP Pilihan



Gambar 6 Activity Diagram membuat aktivitas kemahasiswaan oleh Admin SKP Pilihan

- Melihat daftar mahasiswa oleh Admin SKP Pilihan

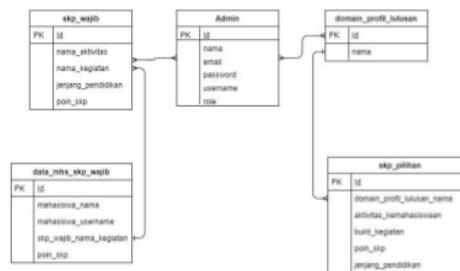


Gambar 7 Activity Diagram melihat daftar mahasiswa oleh Admin SKP Pilihan

13

### 3) Entity Relationship Diagram

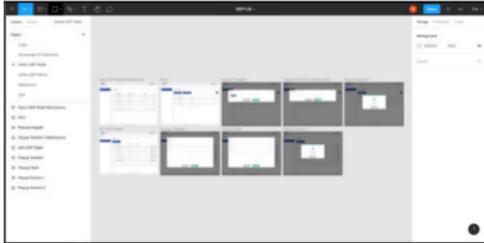
ERD merupakan pemodelan data konseptual dalam proses pengembangan basis data relasional. Dengan menggunakan ERD dapat membantu dalam proses pembuatan database. Gambar ERD selengkapya dapat dilihat pada Gambar 8.



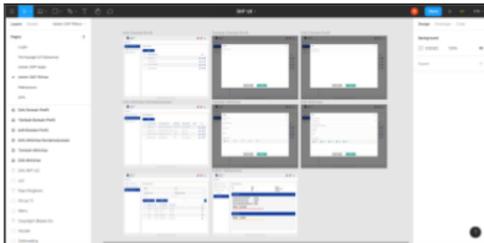
Gambar 8 Entity Relationship Diagram

#### 4) Figma

Perancangan *user interface* pada SKPUII menggunakan *design tool* yang bernama Figma. Perancangan *user interface* dapat membantu pada proses implementasi kedalam kode program karena digunakan sebagai gambaran sistem yang akan dibuat. Gambar desain bisa dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10.



Gambar 9 Desain User Interface Admin Skp Wajib



Gambar 10 Desain User Interface Admin Skp Pilihan

13

### C. Implementation and unit testing

Setelah melakukan perancangan sistem, selanjutnya hasil dari rancangan diatas diimplementasikan kedalam kode program. Pada proses implementasi menggunakan *framework* Laravel dan membuat *database* menggunakan MySQL.

#### 1. Admin SKP Wajib

- Tampilan Halaman *Landing Page*

Ini merupakan halaman awal untuk admin SKP Wajib, admin SKP Wajib bisa memilih menu Input atau Info SKP-UII



Gambar 11 Halaman *Landing Page*

- Tampilan Halaman Input

Ini merupakan halaman ketika admin memilih Input. Disini terdapat daftar aktivitas dan kegiatan

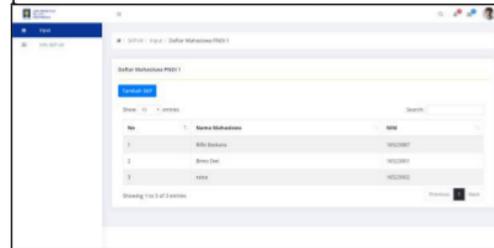
SKP wajib. Admin dapat memilih salah satu kegiatan yang diinginkan dengan klik *icon* pensil.



Gambar 12 Halaman Input

- Tampilan Halaman Daftar Mahasiswa

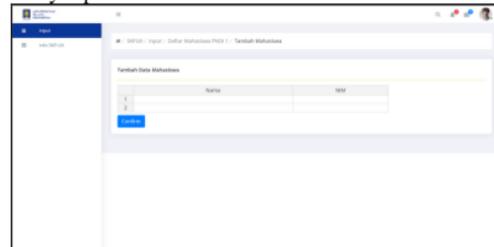
Di halaman ini terdapat daftar mahasiswa yang telah mengikuti kegiatan SKP Wajib sesuai dengan yang dipilih. Admin dapat menambah mahasiswa dengan menekan tombol "Tambah SKP" untuk pindah ke halaman tambah mahasiswa.



Gambar 13 Halaman Daftar Mahasiswa

- Tampilan Halaman Tambah Mahasiswa

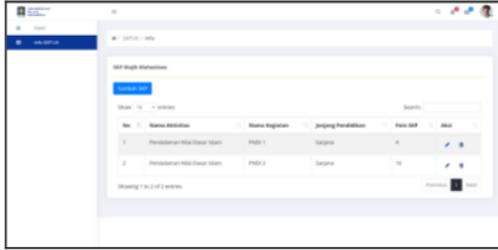
Di halaman ini admin dapat menuliskan nama dan NIM mahasiswa yang telah mengikuti kegiatan SKP wajib. Jika jumlah mahasiswa banyak bisa *copy* dan *paste* dari excel. Tekan tombol "confirm" untuk menyimpan data mahasiswa.



Gambar 14 Halaman Tambah Mahasiswa

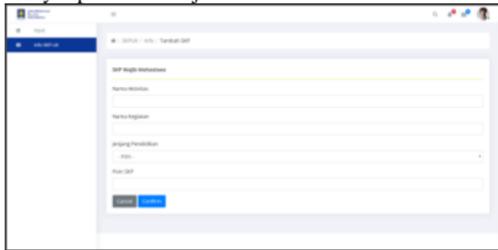
- Tampilan Halaman Daftar SKP Wajib

Ini merupakan halaman ketika admin memilih Info SKP-UII. Halaman ini berisikan daftar aktivitas dan kegiatan yang telah dibuat. Admin bisa *edit* dan *delete* SKP Wajib. Untuk menambah atau membuat kegiatan baru bisa menekan tombol "Tambah SKP" untuk pindah ke halaman Tambah SKP Wajib.



Gambar 15 Halaman Daftar SKP Wajib

- Tampilan Halaman Tambah SKP Wajib  
Di halaman ini admin harus mengisi *form* yang telah disediakan untuk menambah atau membuat SKP Wajib. Tekan tombol “confirm” untuk menyimpan SKP Wajib



Gambar 16 Halaman Tambah SKP Wajib

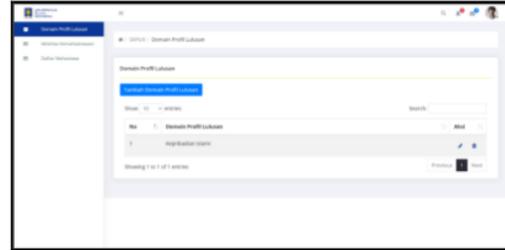
## 2. Admin SKP Pilihan

- Tampilan Halaman *Landing Page*  
Ini merupakan halaman awal untuk admin SKP Pilihan. Admin bisa memilih menu Domain profil lulusan, Aktivitas kemahasiswaan, atau Daftar mahasiswa.



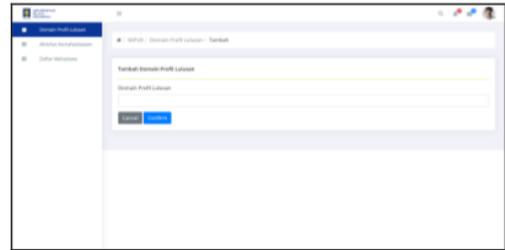
Gambar 17 Halaman *Landing Page*

- Tampilan Halaman Domain Profil Lulusan  
Ini merupakan halaman ketika admin memilih Domain profil lulusan. Di halaman ini admin dapat melihat domain profil lulusan yang telah dibuat. Untuk membuat domain profil lulusan admin harus menekan tombol “Tambah Domain Profil Lulusan” agar pindah ke halaman Tambah Domain Profil Lulusan.



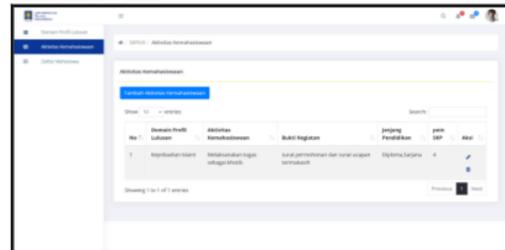
Gambar 18 Halaman Domain Profil Lulusan

- Tampilan Halaman Tambah Domain Profil Lulusan  
Di halaman ini admin harus mengisi domain profil lulusan yang ingin dibuat. Untuk menyimpan tekan tombol “confirm”.



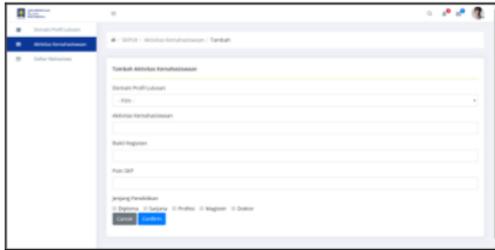
Gambar 19 Halaman Tambah Domain Profil Lulusan

- Tampilan Halaman Aktivitas Kemahasiswaan  
Ini merupakan halaman ketika admin memilih Aktivitas Kemahasiswaan. Di halaman ini terdapat aktivitas kemahasiswaan yang telah dibuat. Untuk membuat Aktivitas Kemahasiswaan harus menekan tombol “Tambah Aktivitas Kemahasiswaan” agar pindah ke halaman Tambah Aktivitas Kemahasiswaan.



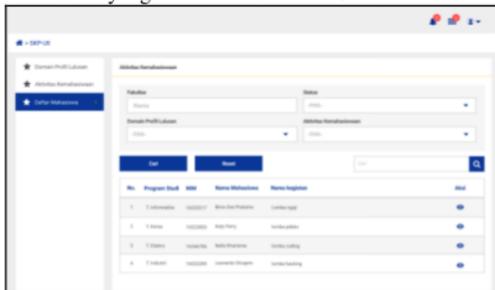
Gambar 20 Halaman Aktivitas Kemahasiswaan

- Tampilan Halaman Tambah Aktivitas Kemahasiswaan  
Di halaman ini admin harus mengisi *form* yang telah disediakan untuk menambah atau membuat Aktivitas Kemahasiswaan. Tekan tombol “confirm” untuk menyimpan Aktivitas Kemahasiswaan.



Gambar 21 Halaman Tambah Aktivitas Kemahasiswaan

- Tampilan Halaman Daftar Mahasiswa  
Ini merupakan halaman ketika admin memilih Daftar Mahasiswa. Di halaman ini terdapat daftar mahasiswa yang telah melaksanakan SKP Pilihan.



Gambar 22 Halaman Daftar Mahasiswa

#### D. Integration and system testing <sup>21</sup>

Setelah penulisan kode program, pada tahapan ini dilakukan pengujian sistem. Proses pengujian ini bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan dari sistem yang telah dibuat.

Pengujian fungsionalitas sistem dilakukan menggunakan teknik *Black Box*. Proses pengujian dilakukan dengan cara menguji fungsi antara proses *input* terhadap sistem dan *output* yang dihasilkan oleh sistem. Setelah pengujian fungsionalitas sistem, selanjutnya melakukan pengujian *user experience*. Pengujian menggunakan *UEQ (User Experience Questionnaire)*. *UEQ* merupakan suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya, dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif [5].

#### E. Operation and maintenance <sup>1</sup>

Pada tahapan ini sistem akan dipasang dan digunakan secara nyata. Selanjutnya sistem akan melalui tahapan perbaikan sistem yang sebelumnya tidak terdeteksi dan tahap peningkatan layanan sistem untuk kebutuhan baru.

### V. KESIMPULAN DAN SARAN <sup>18</sup>

#### A. Kesimpulan

Dalam makalah ini penulis membuat sistem pengelolaan satuan kredit partisipasi di Universitas Islam

Indonesia. Sistem ini difokuskan untuk *user Admin SKP Wajib dan Admin SKP Pilihan*. Dalam proses pengembangan sistem menggunakan metode *SDLC (System Development Life Cycle)* dengan model *Waterfall*. Untuk proses pengujian

#### B. Saran

Agar *user experience* lebih baik dan mudah untuk dipahami bisa dilakukan perubahan dan perbaikan di beberapa penamaan fitur seperti nama menu, nama tombol, dan judul halaman *web*.

### VI. REFERENSI <sup>6</sup>

- [1] C. Trisianto, "Penggunaan metode waterfall untuk pengembangan sistem monitoring dan evaluasi pembangunan pedesaan," in *ESIT*, 2018, vol. 12, no. 1, pp. 8–22.
- [2] Y. Bassil, "A simulation model for the waterfall software development life cycle," *arXiv Prepr. arXiv:1205.6904*, 2012.
- [3] R. Susanto and A. D. Andriana, "Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 14, no. 1, 2016.
- [4] G. W. Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal," *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- [5] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, *Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire*, vol. 5298. 2008.

# PENGEMBANGAN SISTEM PENGELOLAAN SATUAN KREDIT PARTISIPASI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	4%
2	bpa.uii.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal-eresha.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.iaii.or.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Bina Darma Student Paper	1%
7	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	1%
9	pt.scribd.com	

Internet Source

1%

10

[digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id)

Internet Source

1%

11

I Widiaty, L S Riza, A G Abdullah, S R Mubaroq. "Application of Desktop-Based Batik Information System", IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2018

Publication

1%

12

Submitted to The University of Manchester

Student Paper

1%

13

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

1%

14

[zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)

Internet Source

<1%

15

[core.ac.uk](http://core.ac.uk)

Internet Source

<1%

16

[indra2407.blogspot.com](http://indra2407.blogspot.com)

Internet Source

<1%

17

Submitted to Politeknik Negeri Bandung

Student Paper

<1%

18

[ply2cooper.blogspot.com](http://ply2cooper.blogspot.com)

Internet Source

<1%

19

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

---

Internet Source

<1%

---

20

de.scribd.com

Internet Source

<1%

---

21

Susanto Susanto. "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Kantor Dinas di Kota Lubuklinggau Berbasis Android", JUITA : Jurnal Informatika, 2018

Publication

<1%

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# PENGEMBANGAN SISTEM PENGELOLAAN SATUAN KREDIT PARTISIPASI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---