

Draft publikasi ilmiah 17523218

by John Doe

Submission date: 09-Jun-2021 12:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 1603258310

File name: Draft_Publikasi_Iliah_17523218.pdf (3.59M)

Word count: 2794

Character count: 17225

Pengembangan Minat Baca Melalui Novel Visual Berbasis Android

Abstract—Minat baca merupakan hal yang sangat penting dalam memajukan suatu negara. Minat baca setiap individu berbeda-beda, butuh dorongan baik dari individu itu sendiri maupun dorongan dari luar. Minat baca di Indonesia tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini juga dipengaruhi oleh teknologi yang berkembang dengan pesat. Masyarakat di Indonesia, terutama kaum remaja, lebih suka bermain *smartphone* mereka daripada membaca buku. Dalam mengembangkan minat baca, visualisasi berperan penting untuk membuat ikatan kuat antara pembaca dan teks. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan minat baca masyarakat melalui aplikasi novel visual berbasis android. Aplikasi novel visual merupakan aplikasi yang menggabungkan teks novel dengan gambar sehingga membuat visualisasi semakin menarik. Novel visual umumnya juga memiliki percabangan cerita, yang memiliki epilog berbeda di tiap jalurnya. Hal ini membuat novel visual berbeda dengan kategori permainan lainnya karena minimnya interaksi dan fokus yang dipusatkan kepada cerita. Platform yang digunakan adalah *smartphone* berbasis Android. Aplikasi novel visual dibuat dengan Ren'Py engine dan diubah menjadi APK menggunakan Ren'Py Android Packaging Tool(RAPT). Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat menemukan fitur apa saja dalam aplikasi novel visual yang dapat meningkatkan minat baca masyarakat, mengetahui bagaimana pengembangan aplikasi novel visual yang dapat meningkatkan minat baca masyarakat, dan mengetahui apakah aplikasi novel visual ini dapat meningkatkan minat baca masyarakat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca masyarakat melalui aplikasi novel visual dan menyediakan alternatif media peningkatan minat baca.

Keywords—Minat baca, novel visual, visualisasi, android, Ren'py.

I. PENDAHULUAN

Minat baca merupakan keinginan seseorang yang sangat tinggi untuk membaca (Siregar, 2004). Darmono juga menyatakan bahwa minat baca adalah suatu keadaan dimana jiwa seorang individu mendorong keinginan minat baca seseorang tersebut (Darmono, 2001:182). Minat baca setiap individu berbeda-beda, untuk meningkatkannya diperlukan dorongan baik dari individu itu sendiri maupun dari luar. Negara maju merupakan negara dengan minat baca masyarakat yang tinggi. Maka dari itu meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia merupakan hal yang sangat penting untuk memajukan negara, terutama di kalangan remaja[1].

Minat baca di Indonesia menurut penelitian UNESCO pada tahun 2016 merupakan salah satu yang paling rendah, hanya mencapai angka 0,001% saja dari semua masyarakat Indonesia yang minat membaca[2]. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, terutama pada perangkat *smartphone*, kebanyakan remaja sekarang ini lebih memilih memainkan *smartphone* dibandingkan dengan membaca

buku[3]. Penelitian yang dilakukan IKAPI pada tahun 2015 menyatakan bahwa industri penerbitan buku di Indonesia tidak lagi mencapai angka 100%, hanya 80% saja, karena 20% bagian tersebut sudah diubah menjadi pasar *e-book* (*electronic book*), perubahan pasar ini juga menandakan bahwa peralihan dari buku konvensional menjadi *e-book* tetap berjalan di Indonesia dan akan terus berkembang[4].

Kemunculan media sosial juga menjadi salah satu yang mempengaruhi minat baca di Indonesia, lembaga digital riset Emarketer melakukan penelitian terkait hal ini. Diperkirakan, pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia melebihi 100 juta orang, data penelitian *wearesocial* pada Januari 2017 juga mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia bisa menatap layar *smartphone* mereka sampai dengan 9 jam per hari[5].

Menurut pendapat Wooley dalam Prihastuti (2013:20), salah satu komponen penting dalam meningkatkan minat baca adalah visualisasi. Visualisasi dapat menghilangkan rasa bosan dalam membaca, dan juga membuat koneksi antar pembaca dan teks. Visualisasi dapat membuka kesempatan bagi pembaca untuk membuat hubungan yang kuat antara makna pribadi dengan teks[6].

Aplikasi novel visual merupakan aplikasi yang dapat dikategorikan sebagai permainan yang menampilkan teks layaknya novel, namun dengan adanya gambar sebagai visualisasi. Novel visual bisa digambarkan sebagai pemain yang menjadi karakter utama dan berinteraksi dengan karakter lainnya sesuai cerita. Novel visual pada umumnya berfokus kepada cerita, bukan elemen permainan. Sebuah novel visual biasanya menampilkan gambar latar belakang dan karakter, sedangkan teks cerita dan dialog diposisikan pada kotak yang berada di bagian bawah. Tidak seperti permainan pada umumnya, interaksi yang dapat dilakukan pada novel visual tergolong sedikit, pemain hanya perlu mengklik atau menyentuh layar *smartphone* untuk melanjutkan cerita[7].

II. KAJIAN PUSTAKA

Novel visual merupakan permainan fiktional yang dapat menampilkan gambar statis dan dapat berinteraksi dengan pemainnya. Pemain biasanya menjadi karakter utama dan dapat berinteraksi dengan karakter lainnya. Novel visual lebih berfokus kepada cerita daripada elemen permainan lainnya. Novel visual dapat memiliki satu alur cerita, namun juga bisa memiliki cerita bercabang, cerita bercabang ini dapat dipengaruhi pilihan pemain ketika memilih opsi dialog. Hal inilah yang membedakan novel visual dengan permainan lainnya, karena setiap cabang cerita memiliki epilog yang berbeda. Novel visual juga memiliki fitur *log/history* untuk melihat dialog percakapan sebelumnya, fitur ini dapat digunakan jika pemain merasa laju cerita terlalu cepat atau merasa ada yang terlewat. Ada kalanya

pemain hanya ingin membaca cerita tanpa mengklik dan mencoba epilog cerita yang lain, untuk itu pemain bisa menggunakan fitur *autoplay* dan *skip*. Novel visual juga dapat menyimpan permainan pemainnya, sehingga bisa dilanjutkan di lain waktu[5].

Metode *waterfall* merupakan salah satu metode penelitian rekayasa perangkat lunak. Metode ini melakukan pendekatan yang bisa dibilang sistematis dan terstruktur, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan pada pengerjaan sistem. Dimulai dengan analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian.

Android merupakan sistem operasi mobile berbasis kernel linux dan dirancang untuk perangkat dengan layar sentuh seperti *smartphone* dan *tablet*. Android merupakan sistem operasi *open-source* dan gratis, sehingga dipilih berbagai pengembang aplikasi sebagai tempat untuk mengembangkan aplikasi mereka. Versi terakhir Android adalah Android 11 saat jurnal ini dibuat.

Ren'Py merupakan engine gratis khusus yang didesain spesifik untuk membuat novel visual. Ren'Py menggunakan bahasa pemrograman python dalam script pengerjaannya. Fitur yang dimiliki sudah sangat mumpuni, yakni alur cerita yang dapat bercabang, *save and load*, transisi antar scene, *log*, dan lain-lain. Ren'Py dapat membuat novel visual yang dapat dijalankan di Windows, macOS, Linux, Android, iOS, dan Chrome OS. Untuk perangkat *smartphone* Android sendiri akan diubah menggunakan Ren'Py Android Packaging Tool yang fungsinya mengubah aplikasi dari bentuk aplikasi desktop menjadi file apk. Versi Ren'Py yang digunakan adalah versi *renpy 7.4.5.1648*.

III. METODE PENELITIAN

A. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan membuat survei daring kepada responden. Dalam proses pembuatan jurnal, 137 responden sudah mengisi survei tersebut. Pertanyaan survei merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan kebiasaan membaca, fitur yang dapat meningkatkan minat baca, dan tema apa yang disukai para responden ketika membaca sebuah buku.

Tabel 1 memuat tentang data survei tema buku yang digemari responden, tiap responden dapat memilih lebih dari 1 tema. Sedangkan data survei terakhir kali membaca buku fisik maupun elektronik, waktu luang untuk membaca buku, termasuk berapa lamanya membaca buku per hari, preferensi latar belakang, pewarnaan, keberadaan *cutscene*, dan musik latar berada pada tabel 2 :

Tabel 1. Data survei tema buku yang digemari responden

| No | Item | n (%) |
|----|------------------------------|------------|
| 1 | Tema yang digemari responden | |
| | - Fantasy | 86 (64.2%) |
| | - Romance | 84 (62.7%) |
| | - Comedy | 77 (57.5%) |
| | - Action/Adventure | 74 (55.2%) |
| | - Science Fiction | 47 (35.1%) |
| | - School life | 46 (34.3%) |
| | - Historical | 42 (31.3%) |
| | - Mystery/Crime | 42 (31.3%) |
| | - Horror | 18 (13.4%) |

| | |
|---------------------|------------|
| - Suspense/Thriller | 15 (11.2%) |
| - Lain-lain | 12 (8.4%) |

Dari tabel data diatas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyukai tema *Fantasy*, *Romance*, dan *Comedy*. 3 Tema tersebut akan digunakan untuk membuat jalan cerita novel visual.

Tabel 2. Data survei terkait kebiasaan membaca, dan preferensi latar belakang, pewarnaan, *cutscene*, dan musik latar.

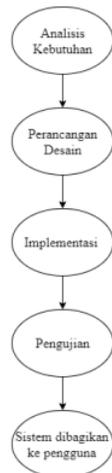
| No | Item | n (%) |
|----|---|-------------|
| 1 | Terakhir kali membaca buku fisik | |
| | - hari ini | 11 (8%) |
| | - seminggu yang lalu | 39 (28,5%) |
| | - sebulan yang lalu | 34 (24,8%) |
| | - setahun yang lalu | 44 (32,1%) |
| | - hampir tidak pernah | 9 (6,6%) |
| 2 | Terakhir kali membaca buku elektronik | |
| | - hari ini | 52 (38%) |
| | - seminggu yang lalu | 33 (24,1%) |
| | - sebulan yang lalu | 27 (19,7%) |
| | - setahun yang lalu | 22 (16,1%) |
| | - hampir tidak pernah | 3 (2,2%) |
| 3 | Waktu luang untuk membaca buku | |
| | - setiap hari | 21 (15,3%) |
| | - beberapa hari sekali | 39 (28,5%) |
| | - setidaknya seminggu sekali | 29 (21,2%) |
| | - setidaknya sebulan sekali | 16 (11,7%) |
| | - belum tentu sebulan sekali | 32 (23,4%) |
| 4 | Lama meluangkan waktu membaca per hari | |
| | - Kurang dari 1 jam | 46 (33,6%) |
| | - 1 jam atau lebih, namun kurang dari 3 jam | 69 (50,4%) |
| | - 3 jam atau lebih, namun kurang dari 5 jam | 12 (8,8%) |
| | - 5 jam atau lebih | 10 (10%) |
| 5 | Preferensi latar belakang | |
| | - foto asli | 7 (5,1%) |
| | - ilustrasi | 106 (77,4%) |
| | - sama saja | 24 (17,5%) |
| 6 | Preferensi pewarnaan | |
| | - hitam-putih | 9 (6,6%) |
| | - full color | 104 (75,9%) |
| | - sama saja | 24 (17,5%) |
| 7 | Keberadaan <i>cutscene</i> | |
| | - sangat tidak penting | 2 (1,5%) |
| | - tidak penting | 2 (1,5%) |
| | - netral | 20 (14,6%) |
| | - penting | 53 (38,7%) |
| | - sangat penting | 60 (43,8%) |
| 8 | Keberadaan musik latar | |
| | - sangat tidak penting | 6 (4,4%) |
| | - tidak penting | 5 (3,6%) |
| | - netral | 24 (17,5%) |
| | - penting | 37 (27%) |

| | | |
|---|----------------|------------|
| - | sangat penting | 65 (47.4%) |
|---|----------------|------------|

Berdasarkan tabel data diatas, mayoritas responden terakhir kali membaca buku fisik dalam setahun ini, sedangkan untuk buku elektronik dalam seminggu ini. Data ini menguatkan peralihan dari buku konvensional menjadi buku elektronik. Mayoritas responden meluangkan beberapa hari untuk membaca buku dalam seminggu, dan membaca buku 1 jam atau lebih, namun kurang dari 3 jam. Data ini berpengaruh kepada durasi dari aplikasi novel visual. Waktu bermain aplikasi novel visual akan disesuaikan sekitar 60 menit - 90 menit, tergantung kecepatan membaca pemain. Hal ini disesuaikan agar cerita tidak terasa berat dan terlalu panjang, bahkan untuk orang yang jarang membaca buku sekalipun. Mayoritas responden juga menyukai ilustrasi *full color* sebagai latar belakang, dengan diiringi musik latar. *Cutscene* juga terhitung sebagai sangat penting dalam novel visual. Aspek-aspek tersebut merupakan fitur yang memang sudah umum ada pada berbagai macam novel visual.

B. Pengembangan sistem

Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode RPL *Waterfall* seperti yang dipetakan dengan gambar :



C. Evaluasi sistem

Setelah menganalisa kebutuhan aplikasi, cerita dibuat menggunakan tema dari analisis kebutuhan, cerita dibuat sendiri berdasarkan imajinasi peneliti, karena temanya termasuk *fantasy*, maka cerita bersifat tidak nyata. Persamaan nama, sifat, dan penampilan karakter merupakan kebetulan semata. Cerita dibuat dengan menentukan masalah yang dihadapi karakter utama dan penyelesaiannya. Percabangan akan terjadi ketika karakter utama memilih dialog yang tidak benar. Jika dialog yang dipilih tidak sesuai dengan jalan cerita yang sebenarnya akan menghasilkan epilog game berakhir atau bisa disebut dengan *bad end*. Ketika hal ini terjadi maka pemain dapat mengulang permainan atau meng-*load* file simpanan terakhir. Desain karakter (*sprite*) dibuat sendiri oleh peneliti dengan menggunakan *character creator* gratis seperti yang ditampilkan pada gambar 1, wajah karakter laki-laki memiliki 10 ekspresi berbeda, sedangkan untuk wajah

karakter perempuan memiliki 11 ekspresi berbeda. Kostum karakter disesuaikan dengan cerita yang dibuat. Hasil buatan karakter seperti pada gambar 2.



Gambar 1. Tampilan menu *character creator*



Gambar 2. Tampilan salah satu karakter yang dibuat

Latar belakang juga menggunakan aset gratis, pemilihan latar belakang disesuaikan dengan tema dan lokasi cerita. Latar belakang yang digunakan umumnya memiliki 4 kondisi waktu, yakni latar pagi, siang, sore, dan malam. Contoh latar tempat kafe pada pagi hari dan malam hari seperti ditampilkan pada gambar 3 dan 4.

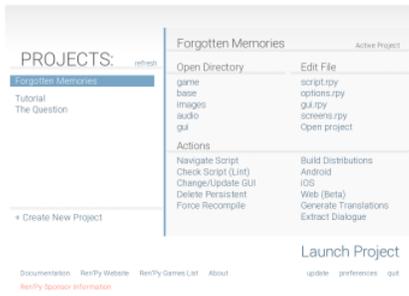


Gambar 3. Tampilan latar belakang pagi



Gambar 4. Tampilan latar belakang malam

Implementasi dilakukan menggunakan Ren'py engine. Engine ini menggunakan bahasa pemrograman python, Ren'Py engine sudah menyediakan berbagai fitur yang biasanya dimiliki pada sebuah novel visual, seperti fitur *save* dan *load*, *log*, *autoplay*, *skip dialogue*, dan masih banyak lagi. Akses ke script dan GUI, bahkan folder dan music dapat diakses melalui *launcher*. Sehingga akses menjadi lebih mudah dan efisien. Ren'py juga menyediakan tutorial singkat dengan wujud novel visual. Tampilan launcher Ren'py tampak pada gambar 5, sedangkan untuk contoh opsi dialog dalam novel visual seperti pada gambar 6.

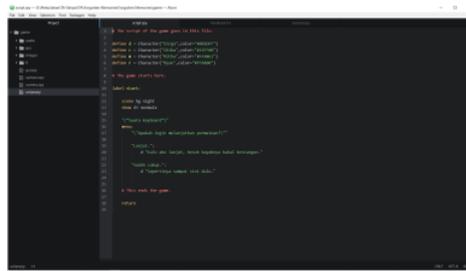


Gambar 5. Tampilan launcher Ren'Py



Gambar 6. Tampilan salah satu opsi dialog

Script dengan format *.rpy* diedit menggunakan IDE atom. Script merupakan tempat program dan percabangannya dibuat, Tampilan UI dapat diedit dibagian GUI, bagian pengaturan di option, dan seterusnya berdasarkan nama. Tampilan IDE atom dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan IDE atom

Setelah aplikasi novel visual versi desktop selesai, kemudian diubah menjadi format android package agar bisa dijalankan di *smartphone* berbasis android dengan menggunakan Ren'Py Android Packaging Tool (RAPT) yang bisa diakses melalui *launcher*.

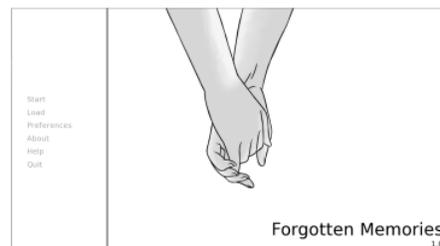
D. Evaluasi sistem

Evaluasi dilakukan dengan melakukan pengujian pada aplikasi dan membagikan survei kepuasan kepada responden. Pengujian yang dilakukan merupakan pengujian *black-box testing* dan pengujian *use-case*, dengan *black-box testing* akan diketahui jika aplikasi tidak berjalan dengan semestinya. Dan *use-case testing* akan digunakan untuk memastikan percabangan cerita berjalan dengan semestinya.

Survei kepuasan menanyakan berbagai macam aspek dalam aplikasi novel visual, seperti penilaian alur cerita, latar belakang, desain dan pengembangan karakter, musik, dan lain-lain. Dengan adanya survei kepuasan penulis dapat mengetahui dimana kekurangan aplikasi, dan apa yang dapat dikembangkan dari aplikasi tersebut.

IV. HASIL & PEMBAHASAN

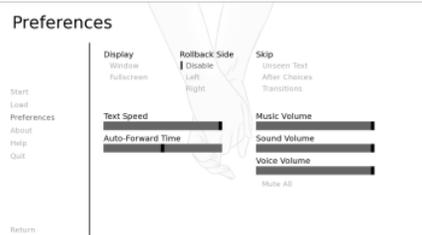
Tampilan menu aplikasi novel visual yang dibuat masih menggunakan tampilan standar bawaan Ren'Py, hanya butuh beberapa modifikasi agar terlihat lebih menarik. Namun untuk sementara tampilan masih sangat sederhana, di bagian menu, terdapat pilihan untuk memulai permainan, memuat data permainan sebelumnya atau yang sudah pernah disimpan, pengaturan, tentang aplikasi, bantuan, dan tombol keluar dari permainan. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan menu

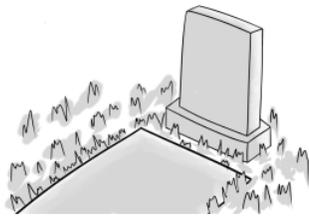
Dalam pengaturan, pemain dapat mengatur *display*, *rollback side*, dan *skip*. *Rollback side* di sini maksudnya adalah memutarbalikkan dialog menjadi mundur, di desktop dapat dilakukan dengan *scroll* mouse. Di perangkat android dapat menggunakan pengaturan ini karena pointer mouse

diperlakukan layaknya sentuhan pada layar *smartphone*. *Rollback side* bisa digunakan pada sisi kiri atau kanan layar. Untuk pengaturan skip dialogue terdapat *unseen text*, *after choices*, dan *transitions*. Pengaturan *skip* fungsinya sesuai nama, dapat melewati bagian-bagian yang disebutkan. Juga terdapat pengaturan kecepatan tulisan, *auto-forward time*, dan pengaturan suara, yang dikendalikan dengan *slider*. Tampilan pengaturan seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan pengaturan

Cutscene dibuat dengan memasukkan gambar ilustrasi pada novel visual, gambar *cutscene* disini merupakan gambar asli yang dibuat menggunakan tangan dengan *pen tablet*. Salah satu gambar *cutscene* seperti yang ditampilkan pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan *cutscene*

Pengujian *black-box* merupakan pengujian fungsionalitas, pengujian ini dilakukan untuk memastikan agar semua fungsionalitas dari aplikasi novel visual berjalan dengan semestinya, seperti tombol kembali, berfungsinya *save* dan *load*, apakah bisa melanjutkan permainan, dan lain-lain. Pengujian *use-case* ada untuk menguji percabangan cerita. Seperti ketika salah satu opsi dipilih, apakah keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Aplikasi novel visual ini akan menghabiskan sekitar 60 menit sampai 90 menit, tergantung kecepatan membaca pemain. Aplikasi ini merupakan aplikasi desktop yang diubah menjadi format *.apk* agar bisa dijalankan dengan *smartphone*. Jadi aplikasi ini dapat berjalan di komputer berbasis windows maupun *smartphone* berbasis android.

Berikut merupakan tabel 3 yang berisi data pengujian *black-box* yang digunakan untuk menguji aplikasi agar berjalan dengan semestinya, pengujian dilakukan dengan menggunakan *phone emulation* dalam launcher Ren'Py.

Tabel 3. Tabel data pengujian *black-box* pada emulatio Ren'py

| No | Pengujian | Hasil |
|----|---|----------|
| 1 | Memulai permainan dengan tombol <i>start</i> | Berhasil |
| 2 | Membuka pengaturan dengan tombol <i>preferences</i> | Berhasil |
| 3 | Menyimpan progress permainan dengan tombol menu <i>save</i> | Berhasil |
| 4 | Melanjutkan permainan yang sudah disimpan dengan tombol menu <i>load</i> | Berhasil |
| 5 | Membuka <i>log</i> dengan tombol histori | Berhasil |
| 6 | Menngklik layar untuk melanjutkan permainan | Berhasil |
| 7 | Mengklik kotak opsi dialog untuk memilih dialog | Berhasil |
| 8 | Menggunakan tombol <i>main menu</i> untuk kembali ke menu utama saat permainan berjalan | Berhasil |
| 9 | Melihat versi permainan dengan tombol <i>about</i> | Berhasil |
| 10 | Kembali dari pengaturan dengan tombol <i>return</i> | Berhasil |
| 11 | Melewati dialog dengan tombol skip | Berhasil |
| 12 | Menggunakan tombol <i>auto</i> untuk membaca dialog secara otomatis | Berhasil |

V. KESIMPULAN

Langkah selanjutnya adalah menyelesaikan input cerita kedalam aplikasi dan mengukur dampak dari aplikasi novel visual ini dengan beberapa penelitian lanjutan, mulai dari kepuasan pengguna hingga pengaruh akan potensi peningkatan minat baca. Dengan adanya aplikasi novel visual ini, diharapkan dapat meningkatkan minat baca dengan cara yang baru dan dinikmati oleh masyarakat. Dalam survei kepuasan akan ditanyakan penilaian aspek-aspek dalam aplikasi novel visual yang sudah dibagikan. Sehingga aplikasi novel visual ini dapat diperbaharui dengan masukan-masukan yang diberikan, atau menjadi inspirasi bagi yang juga ingin membuat novel visual. Survei juga akan menanyakan apakah pemain bersedia memainkan aplikasi novel visual serupa.

REFERENCES

- [1] K. Suharmono, "UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA SEBAGAI SARANA UNTUK MENCERDASKAN BANGSA," J. Pena Indones., vol. 1, no. 1, pp. 79–95, 2015.
- [2] R. Anggraeni, "Tingkat Baca Indonesia Masih Rendah, Sri Mulyani Gencarkan Literasi," Ekbis.Sindonews.Com, p. 2021, 2019, [Online]. Available: <https://ekbis.sindonews.com/berita/1444945/33/tingkat-baca-indonesia-masih-rendah-sri-mulyani-gencarkan-lit-erasi>.

- [3] I. Hestningsih, B. Suyanto, and S. N. Khotimah, "Wonder of Five Fairy : Game untuk Menarik Minat Baca Berbasis Android," *J. Tek. Elektro Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 9–15, 2019.
- [4] G. A. Puspita and Irwansyah, "Indonesia: Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi iPusnas," *J. Kaji. Perpust. dan Inf. BIBLIOTIKA J. Kaji. Perpust. dan Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–20, 2018.
- [5] Kominfo, "Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos," *Kementeri. Inf. dan Inform. RI*, no. 59, p. 2021, 2017, [Online]. Available: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media.
- [6] A. H. Nur Eka Sari, Rasema Oktapia, Ina Marlina, "Penggunaan Strategi Visualisasi Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Berbasis Karakter Pada Siswa SMP;" *J. UMJ*, pp. 148–156, 2019.
- [7] M. R. Kusuma, H. Djamil, I. Bastian, and A. Rosadi, "Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.* 2017, pp. 8–14, 2016, [Online]. Available: http://jak-stik.ac.id/sentik2017/?page_id=773.

Draft publikasi ilmiah 17523218

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | core.ac.uk Internet Source | 2% |
| 2 | sharingkali.com Internet Source | 1% |
| 3 | rsydazi.blogspot.com Internet Source | 1% |
| 4 | eprints.uns.ac.id:443 Internet Source | <1% |
| 5 | www.ripped.online Internet Source | <1% |
| 6 | e-prosiding.poliban.ac.id Internet Source | <1% |
| 7 | jurnal.kharisma.ac.id Internet Source | <1% |
| 8 | pkmsusunanbaru.wordpress.com Internet Source | <1% |
| 9 | www.slideshare.net Internet Source | <1% |

| | | |
|----|---|------|
| 10 | eprints.umm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 11 | jurnal.umj.ac.id Internet Source | <1 % |
| 12 | Susana Limanto, Ellysa Tjandra, Dionisius Dwi Putra. "Pembuatan Configurable Payroll Software Untuk Meningkatkan Keleluasaan Saat Pengembangan Sistem Penggajian", <i>Teknika</i> , 2021 Publication | <1 % |
| 13 | hastinpratiwi.com Internet Source | <1 % |
| 14 | www.mankoin.com Internet Source | <1 % |
| 15 | 123dok.com Internet Source | <1 % |
| 16 | Mohamad Gibran Meidiyan, Husni Mubarak, Rianto Rianto. "Implementasi Knowledge base pada Aplikasi Data Orang Hilang (Studi Kasus: Polres Tasikmalaya Kota)", <i>Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)</i> , 2017 Publication | <1 % |
| 17 | dvdpresentasi.com Internet Source | <1 % |
| 18 | e-journal.potensi-utama.ac.id Internet Source | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 19 | fachrozywulan.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 20 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | <1 % |
| 21 | repository.upi.edu Internet Source | <1 % |
| 22 | text-id.123dok.com Internet Source | <1 % |
| 23 | www.scribd.com Internet Source | <1 % |
| 24 | repository.unsri.ac.id Internet Source | <1 % |

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On