

PENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK AUTIS MINGGU PERTAMA SAMPAI KETIGA BERBASIS ANDROID

by Mochamad Agus Muchibbudin

FILE	TEKNIK_INFORMATIKA_1461505279_MOCHAMAD_AGUS_MUCHIBBUDIN. PDF (971.42K)		
TIME SUBMITTED	10-JAN-2020 09:17AM (UTC+0700)	WORD COUNT	2775
SUBMISSION ID	1240505907	CHARACTER COUNT	17003

PENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK AUTIS MINGGU PERTAMA SAMPAI KETIGA BERBASIS ANDROID

Nama Penulis

Mochamad Agus Muchibudin [1461505279]
Teknik Informatika
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Telp 031-5931800

Abstrak

During this time, autistic children may have difficulty in everyday life to communicate with the outside world. So that many parents who have children with autism usually send their children to a special school for autistic children. Therefore, learning media applications are made that can be used by parents, teachers or children as learning tools. This learning media application includes some material that contains about carrying out tasks, imitation abilities, and receptive language skills. With this application it is expected to help autistic children learn and understand ways to communicate with the outside world.

Keyword : Learning Media, Autistic Children, Android

Abtrak

Selama ini anak-anak autis mungkin mengalami kesulitan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan dunia luar. Sehingga banyak orang tua yang memiliki anak autis kebanyakan menyekolahkan anaknya ke sekolah khusus untuk anak autis. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi media pembelajaran yang bisa dipakai orang tua, guru, atau anak sebagai sarana belajar. Aplikasi media belajar ini meliputi beberapa materi yang berisikan tentang menjalankan tugas, kemampuan imitasi, dan kemampuan bahasa reseptif. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak autis mempelajari dan memahami cara-cara untuk berkomunikasi dengan dunia luar.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Anak Autis, Android, Anak Berkebutuhan Khusus, Animasi

1. PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini, teknologi mengalami kemajuan pesat dalam semua bidang. Mulai dari kesehatan, keamanan, geografi, astronomi, media pembelajaran interaktif. Autisme adalah gangguan mental yang ditandai oleh isolasi serius, kurangnya emosi, ketidakmampuan berbahasa, dan perilaku berulang. Oleh karena itu, anak-anak autis mungkin mengalami kesulitan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan dunia luar. Diharapkan bahwa proposal ini dapat meningkatkan konsentrasi dan perilaku komunikasi anak-anak. media pembelajaran interaktif diuji oleh anak-anak dengan ASD untuk menyelidiki penerimaan dan potensi dalam rehabilitasi autisme.

2. METODE PENELITIAN

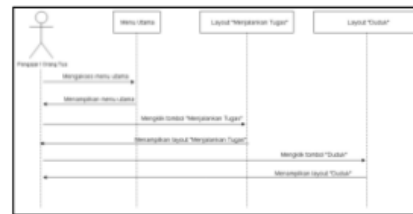
Dalam usecase berikut yang berperan sebagai actor adalah pengajar atau orang tua. Pengajar atau orang tua dapat mengakses materi menjalankan tugas dimana didalamnya terdapat materi duduk dan kontak mata. Kemudian pengajar atau orang tua dapat mengakses materi kemampuan mitasi dimana didalamnya terdapat materi gerakan motorik kasar, perilaku menggunakan benda, gerak motorik halus, gerakan motorik kasar dengan berdiri, dan gerak motorik mulut. Kemudian orang pengajar atau orang tua dapat mengakses materi kemampuan bahasa reseptif dimana didalamnya terdapat materi mengikuti perintah satu tahap, identifikasi bagian tubuh, iden¹⁰asi gambar, dan identifikasi benda. Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah



Gambar 2.1. Use Case

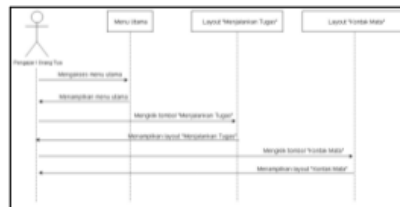
2.1. Sequence

Dari usecase sebelumnya, dapat dibuat sequence-sequence sebagai berikut. Dalam sequence mengakses materi duduk, pertama pelajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "MenjalankanTugas" dengan meng-click button "Menjalankan Tugas". Kemudian mengakses layout "Duduk" dengan meng-click tombol "Duduk". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



Gambar 2.2. Sequence Materi Duduk

Dalam sequence mengakses materi kontak mata, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "MenjalankanTugas" dengan meng-click button "Menjalankan Tugas". Kemudian mengakses layout "Kontak Mata" dengan meng-click tombol "Kontak Mata". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



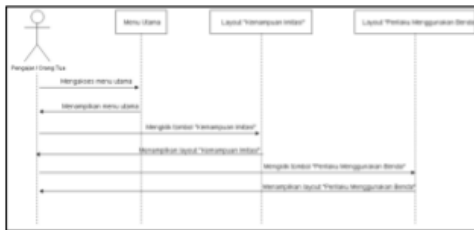
Gambar 2.3. Sequence Materi Kontak Mata

Dalam sequence mengakses materi gerakan motorik kasar, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "Kemampuan Imitasi" dengan meng-click button "Kemampuan Imitasi". Kemudian mengakses layout "Gerakan Motorik Kasar" dengan meng-click tombol "Gerakan Motorik Kasar". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



Gambar 2.4. Sequence Materi Motorik Kasar

Dalam sequence mengakses materi perilaku menggunakan benda, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "Kemampuan Imitasi" dengan meng-click button "Kemampuan Imitasi". Kemudian mengakses layout "Perilaku Menggunakan Benda" dengan meng-click tombol "Perilaku Menggunakan Benda". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



Gambar 2.5. Sequence Materi Menggunakan Benda

Dalam sequence mengakses materi gerakan motorik kasar dengan berdiri, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "Kemampuan Imitasi" dengan meng-click button "Kemampuan Imitasi". Kemudian mengakses layout "Gerakan Motorik Kasar Dengan Berdiri" dengan meng-click tombol "Gerakan Motorik Kasar Dengan Berdiri". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



Gambar 2.6. Sequence Materi Motorik Kasar Berdiri

Dalam sequence mengakses materi gerak motorik halus, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "Kemampuan Imitasi" dengan meng-click button "Kemampuan Imitasi". Kemudian mengakses layout "Gerak Motorik Halus" dengan meng-click tombol "Gerak Motorik Halus". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



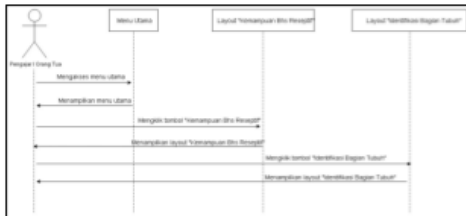
Gambar 2.7. Sequence Materi Motorik Halus

Dalam sequence mengakses materi mengikuti perintah satu tahap, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "Kemampuan Bhs Reseptif" dengan meng-click button "Kemampuan Bhs Reseptif". Kemudian mengakses layout "Mengikuti Perintah Satu Tahap" dengan meng-click tombol "Mengikuti Perintah Satu Tahap". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



Gambar 2.8. Sequence Materi Perintah Satu Tahap

Dalam sequence mengakses materi identifikasi bagian tubuh, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout "Kemampuan Bhs Reseptif" dengan meng-click button "Kemampuan Bhs Reseptif". Kemudian mengakses layout "Identifikasi Bagian Tubuh" dengan meng-click tombol "Identifikasi Bagian Tubuh". Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



Gambar 2.9. Sequence Materi Identifikasi Tubuh

Dalam sequence mengakses materi identifikasi bagian tubuh, pertama pengajar atau orang tua mengakses aplikasi. Kemudian mengakses layout “Kemampuan Bhs Reseptif” dengan meng-click button “Kemampuan Bhs Reseptif”. Kemudian mengakses layout “Identifikasi Gambar” dengan meng-click tombol “Identifikasi Gambar”. Untuk lebih jelasnya lihat gambar sequence berikut.



Gambar 2.10. Sequence Materi Identifikasi Gambar

2.2. Mockup

Berikut desain mockup dari setiap layout :

2.2.1. Menu Utama

Pada Mockup Menu Kemampuan Imitasi setelah mengklik menu Kemampuan Imitasi maka nanti akan diarahkan ke menu berikutnya yang berisi menu Gerak Motorik Kasar, Perilaku Menggunakan Benda, Gerak Motorik Halus, Gerak Motorik Kasar Dengan Berdiri, dan Gerak Motorik Mulut. lalu kalau diklik salah satu menu tersebut maka akan diarahkan ke materi dan animasinya dari menu tersebut. Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini.



Gambar 2.11. Mockup Menu Utama

2.2.2. Menu Menjalankan Tugas

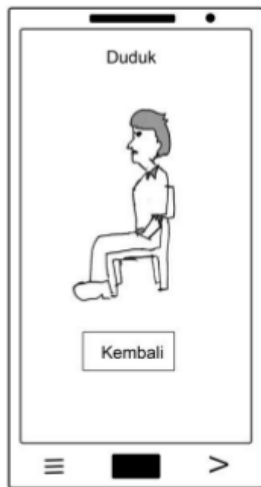
Pada Mockup Motorik kasar Mengangkat Tangan berisikan tentang materi cara mengangkat Tangan beserta animasinya, Untuk materinya berisi tentang mengangkat tangan yang benar. Animasi memperagakan ketika ada perintah mengangkat tangan kanan maka tangan kanan akan diangkat, dan selanjutnya akan ada perintah mengangkat tangan yang kiri.



Gambar 2.12. Mockup Menu Menjalankan Tugas

2.2.3. Tampilan Duduk

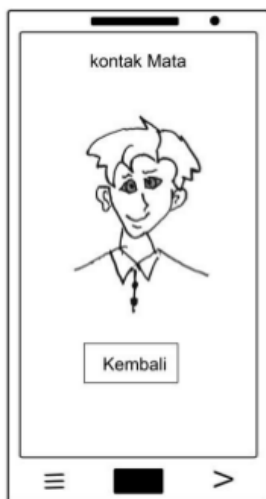
Pada mockup duduk berisikan Tentang materi duduk beserta animasi cara duduk yang baik dan benar. Materi besisikan langkah-langkah untuk mengajari anak cara duduk yang baik. Pada animasi duduk yang baik, animasi memperagakan orang berdiri tegak dengan pandangan lurus ke depan. Kemudian duduk secara perlahan



Gambar 2.13. Mockup Tampilan Duduk

2.2.4. Tampilan Kontak Mata

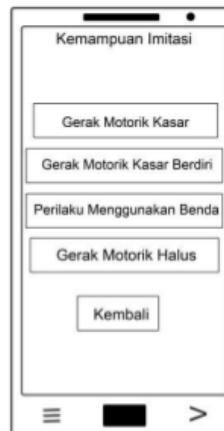
Pada Mockup kontak mata berisikan tentang materi kontak mata anak autis beserta animasinya. Materi berisikan tentang materi merespon kontak mata. Pada animasi kontak mata animasi memperagakan ketika jika ada perintah liat kiri maka animasi akan melihat kekiri, dan jika perintah lihat kanan maka akan melihat kekanan



Gambar 2.14. Mockup Tampilan Kontak Mata

2.2.5. Menu Kemampuan Imitasi

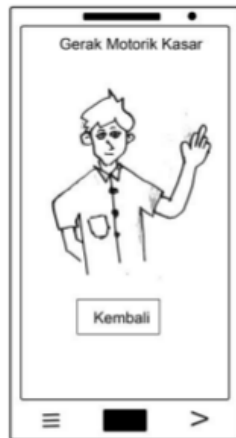
Pada Mockup Menu Kemampuan Imitasi setelah mengklik menu Kemampuan Imitasi maka nanti akan diarahkan ke menu berikutnya yang berisi menu Gerak Motorik Kasar, Perilaku Menggunakan Benda, Gerak Motorik Halus, Gerak Motorik Kasar Dengan Berdiri, dan Gerak Motorik Mulut. lalu kalau diklik salah satu menu tersebut maka akan diarahkan ke materi dan animasinya dari menu tersebut. lihat gambar dibawah ini.



Gambar 2.15. Mockup Menu Kemampuan Imitasi

2.2.6. Tampilan Gerak Motorik Kasar

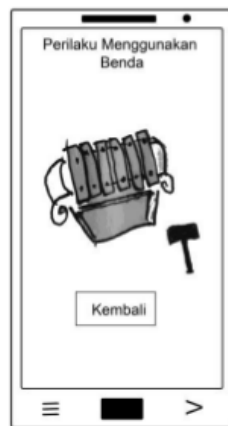
Pada Mockup Motorik kasar Mengangkat Tangan berisikan tentang materi cara mengangkat Tangan beserta animasinya, Untuk materinya berisi tentang mengangkat tangan yang benar. Animasi memperagakan ketika ada perintah mengangkat tangan kanan maka tangan kanan akan diangkat, dan selanjutnya akan ada perintah mengangkat tangan yang kiri.



Gambar 2.16. Mockup Tampilan Motorik Kasar

2.2.7. Tampilan Perilaku Menggunakan Benda

Pada Mockup Perilaku Menggunakan Benda berisikan tentang materi perilaku menggunakan benda beserta animasinya. Untuk animasinya berisi seorang anak yang sedang memukul gamelan Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini.

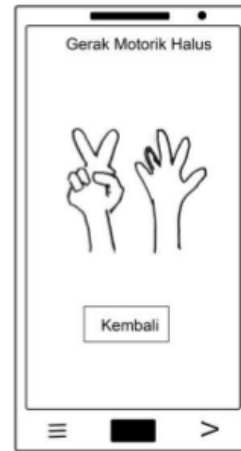


Gambar 2.17. Mockup Tampilan Menggunakan Benda

2.2.8. Tampilan Gerak Motorik Halus

Pada Mockup gerak motorik halus berisikan tentang materi gerak motorik halus membuka tangan beserta animasinya. Untuk materinya berisi tentang cara membuat tanda "peace" dan membuka tangan. Pada animasi gerak motoric hulus ini memperagakan cara mengajari bermain dengan jari seperti

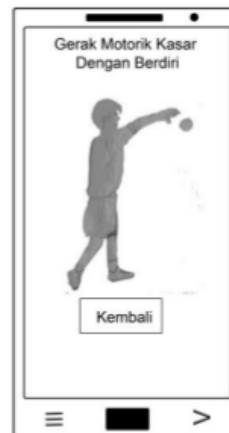
membuat tanda "peace", membuka tangan, mengepalkan tangan, dan lain lain. Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini.



Gambar 2.18. Mockup Tampilan Motorik Halus

2.2.9. Tampilan Motorik Kasar Berdiri

Pada Mockup gerak motorik kasar dengan berdiri berisikan materi gerak motorik kasar dengan berdiri beserta animasinya. Untuk nimasi meperagakan seorang anak yang diberi perintah melempar bola kedepan



Gambar 2.19. Mockup Tampilan Motorik Kasar Dengan Berdiri

2.2.10. Menu Bahasa Reseptif

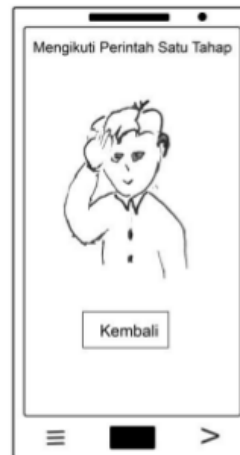
Pada Mockup Menu Kemampuan Bahasa Reseptif setelah mengklik menu Kemampuan Bahasa Reseptif maka nanti akan diarahkan ke menu berikutnya yang berisi menu Mengikuti Perintah Satu Tahap, Identifikasi Bagian Tubuh, Identifikasi Gambar, dan Identifikasi Benda. lalu kalau diklik salah satu menu tersebut maka akan diarahkan ke materi dan animasinya dari menu tersebut. Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini.



Gambar 2.20. Mockup Menu Bahasa Reseptif

2.2.11. Tampilan Perintah Satu Tahap

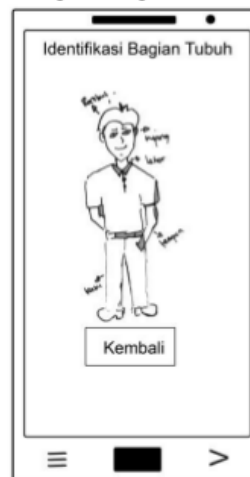
Pada Mockup mengikuti perintah satu tahap berisikan materi tentang mengikuti perintah satu tahap dan animasinya. Untuk Materinya berisi tentang pengertian tentang mengikuti perintah sederhana. Untuk animasi tentang mengikuti perintah dengan baik sendiri memperagakan seorang guru yang sedang memegang telinga lalu murid harus memegang telinga juga, disusul dengan animasi tentang mengikuti perintah tidak benar, pada animasi ini seorang guru memegang hidung tetapi murid malah memegang mulut. lihat gambar dibawah ini



Gambar 2.21. Mockup Tampilan Perintah satu tahap

2.2.12. Tampilan Identifikasi Tubuh

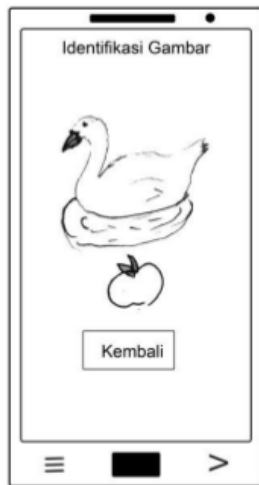
Pada Mockup identifikasi bagian tubuh berisikan materi tentang identifikasi bagian tubuh dan animasinya. Untuk materi identifikasi bagian tubuh berisi tentang penjelasan bagian bagian tubuh manusia



Gambar 2.22. Mockup Tampilan Identifikasi Tubuh

2.2.13. Identifikasi Benda

Pada Mockup identifikasi gambar berisikan materi tentang identifikasi gambar dan animasinya. Untuk materi identifikasi gambar berisi tentang penjelasan gambar binatang dan buah buahan. Sedangkan untuk animasi seorang anak menunjuk gambar.



Gambar 2.22. Mockup Tampilan Identifikasi Gambar

8

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Uji Coba

Uji coba merupakan serangkaian aktivitas dalam pengembangan aplikasi untuk menyempurnakan hasil penelitian, dengan menggunakan beberapa software seperti Blender, Unity, Vuforia, Corel Draw dan Photoshop. Software tersebut yang membantu untuk mengkonversi rancangan semula sehingga menjadi aplikasi yang utuh serta diimplementasikan ke dalam sebuah perangkat keras atau gadget.

Dalam menyusun aplikasi berbasis android tentunya membutuhkan perangkat lunak dan perangkat keras yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Spesifikasi perangkat lunak

3.2. Uji Coba Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan secara langsung dengan mbuild aplikasi ke gadget untuk mengecek apakah semua modul bekerja dengan baik

3.2.1. Menu Utama

Menu utama menampilkan beberapa button yakni menu materi dan tentang. Button menu Materi berisi materi-materi untuk anak autis, button tentang untuk masuk ke halaman tentang. Seperti terdapat pada dibawah ini



Gambar 3.2.1 Menu Utama

3.2.2. Menu Materi

Dalam menu materi terdapat 4 Button yaitu button menjalankan tugas, button kemampuan imitasi, button kemampuan bahasa reseptif dan kembali. Seperti terdapat pada gambae dibawah ini



Gambar 3.2.2 Menu Materi

3.2.3. Menu Menjalankan Tugas

Dalam Menu Menjalankan Tugas terdapat button duduk untuk menampilkan animasi orang duduk seperti di gambar 4.4 , Button kontak mata untuk menampilkan animasi kontak mata seperti di gambar 4.5 dan untuk button kembali berguna untuk kembali ke menu sebelumnya seperti gambar dibawah ini



Gambar 3.2.3 Menu Menjalankan Tugas

3.2.4. Menu Duduk

Menu duduk memperlihatkan animasi seorang sedang duduk, disini akan diperlihatkan sikap duduk yang baik mulai dari berdiri hingga duduk di kursi



Gambar 3.2.4 Menu Duduk

3.2.5. Menu Kontak Mata

Menu kontak mata memperlihatkan animasi kontak mata, disini animasi menjelaskan bagaimana saat ada perintah melihat kanan maka akan melihat ke kanan dan sebaliknya.



Gambar 3.2.5 Menu Kontak Mata

3.2.6. Menu Kemampuan Imitasi

Didalam menu kemampuan imitasi terdapat 4 button yaitu Button gerak motorik kasar yang akan menampilkan animasi motorik kasar seperti mengangkat tangan dapat dilihat di gambar , button perilaku menggunakan benda dapat dilihat di gambar..., button gerak motorik kasar dapat dilihat di gambar..., button gerak motorik halus menampilkan gerak motorik halus mengangkat tangan di ikuti dengan menggerakkan jari



Gambar 3.2.6 Menu Kemampuan Imitasi

3.2.7. Menu Gerak Motorik Kasar

Animasi motorik kasar menampilkan gerakan motorik kasar mengangkat tangan sesuai perintah yang disebutkan contohnya saat perintah mengangkat tangan kanan maka animasi akan mengangkat tangan kananya dan sebaliknya.



Gambar 3.2.7 Menu Gerak Motorik Kasar

3.2.8. Menu Perilaku Menggunakan Benda

Animasi Perilaku Menggunakan Benda menampilkan gerakan menggunakan benda seperti mendorong mobil-mobilan atau memukul gamelan.tp dalam animasi ini memperlihatkan seorang anak yang sedang memukul gamelan.



Gambar 3.2.8 Menu Perilaku Menggunakan Benda

3.2.9. Gerak Motorik Kasa Berdiri

Animasi Motorik Kasar Dengan Berdiri menampilkan gerakan atau animasi seorang anak yang berdiri dan melempar bola.



Gambar 3.2.9 Menu Gerak Motorik Kasae Berdiri

3.2.10. Menu Gerak Motorik Halus

Animasi Motorik halus menampilkan gerakan motorik halus seperti mengangkat tangan di ikuti dengan membuka jari, contohnya saat ada perintah membuka 2 jari animasi akan bergerak mengangkat tanganya dan menampilkan dua jari



Gambar 3.2.10 Menu Gerak Motorik Halus

3.2.11. Menu Kemampuan Bahasa Reseptif

Dalam menu kemampuan bahasa reseptif terdapat 4 button yaitu button mengikuti perintah satu tahap, button identifikasi bagian tubuh, identifikasi gambar dan button kembali. Button mengikuti perintah satu tahap dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 3.2.11 Menu Kemampuan Bahasa Reseptif

3.2.12. Menu Perintah Satu Tahap

Animasi ini berisikan perintah satu tahap meliputi tahap memegang mulut dan perut, jika ada perintah untuk memegang mulut maka animasi akan bergerak dan memegang mulut, dan jika ada perintah memegang perut animasi akan bergerak dan memegang perut .



Gambar 3.2.12 Menu Perintah Satu Tahap

3.2.13. Menu Identifikasi Bagian Tubuh

Animasi ini berisikan Identifikasi Tubuh meliputi tahap mengenal anggota tubuh seperti kaki dan tangan, jika ada perintah mana kaki maka animasi akan menggerakkan kakinya, dan jika ada perintah mana tangan animasi akan bergerak tangannya.



Gambar 3.2.13 Menu Identifikasi Bagian Tubuh

3.2.14. Menu Tentang

Menu tentang menampilkan informasi mengenai aplikasi dan pengembang aplikasi serta dosen pembimbing. Pada menu tentang juga terdapat button kembali untuk kembali ke menu utama pada aplikasi. Terlihat seperti gambar 4.7 di bawah ini



Gambar 3.2.13 Menu Tentang

3.3. Pengujian Usabilitas

Pada penelitian ini pengujian usabilitas menggunakan metode kuesioner. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui manfaat dan kegunaan dari aplikasi yang telah dibangun. Kuesioner berjumlah 15 buah pertanyaan yang terdiri dari empat aspek yaitu aspek kegunaan, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kemudahan belajar dan kepuasan. Pengisian kuesioner dilakukan oleh 30 orang responden setelah mengoperasikan aplikasi.

Tabel.3.1 Hasil Dan Skor dan Prosentase yang Diperoleh dari Kuesioner

Jawaban	Nilai	Banyak Jawaban	Prosentase (%)	Skor
Sangat Setuju	5	119	26	595
Setuju	4	283	63	1132
Cukup Setuju	3	39	9	117
Kurang Setuju	2	10	2	20
Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah			100	1865

Dari tabel di atas dapat diketahui skor sangat setuju adalah 595 dengan prosentase 26%, total skor setuju adalah 1132 dengan prosentase 63%, total skor cukup setuju adalah 117 dengan prosentase 9% dan total skor kurang setuju adalah 20 dengan prosentase 2%. Skor total keseluruhan responden adalah 1865 yang berada diantara skor 1800 sampai dengan 2250. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa para responden telah menilai aplikasi ini **sangat berhasil**. Sehingga aplikasi ini dapat dinyatakan sangat berguna dan bermanfaat berdasarkan hasil dari kuesioner.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian dan pembahasan didapat beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Proses pengembangan animasi pembelajaran untuk anak autisme berhasil dibuat.
2. Hasil survey dan pengukuran dengan metode Likert's Summated Rating (LSR) dari aplikasi Skor total keseluruhan responden adalah 1865 yang berada diantara skor 1800 sampai dengan 2250. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa para responden telah menilai aplikasi ini **sangat berhasil**.

4.2. Saran

Adapun beberapa saran yang perlu dikembangkan lagi dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Model 3D anak harus diperbagus lagi karena model saat dikembangkan masih kurang baik.
2. Perangkat dalam animasi masih cukup kaku seperti robot perlu diadakan penataan ulang persendian (armature)
3. Perlu ditambahkan desain background agar seolah olah animasi seperti berada didalam ruangan yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Agitha Christi Angger Kinasih. 2016. KETERAMPILAN MEMBUAT BATIK JUMPUTAN DENGAN METODE ACTIVE LEARNING TIPE SMALL GROUP WORK SISWA AUTIS. Surabaya: UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
- [2]. Septi Utami. 2017. PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MATA PELAJARAN IPA UNTUK ANAK AUTIS KELAS III DI SD NEGERI 3 PONCOWARNO KABUPATEN LAMPUNG TENGAH. Bandar Lampung. UNIVERSITAS LAMPUNG
- [3]. Mirza Maulana, 2007 MENDIDIK ANAK AUTIS DAN GANGGUAN MENTAL LAIN MENUJU ANAK CERDAS DAN SEHAT, Yogyakarta: Kata Hati.
- [4]. Hadis, Abdul. 2006 PENDIDIKAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS AUTISTIK. Alfabeta: Bandung.

PENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK AUTIS MINGGU PERTAMA SAMPAI KETIGA BERBASIS ANDROID

ORIGINALITY REPORT

% **10**
SIMILARITY INDEX

% **8**
INTERNET SOURCES

% **1**
PUBLICATIONS

% **6**
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	% 3
2	id.123dok.com Internet Source	% 1
3	dewantik.sragenkab.go.id Internet Source	% 1
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	% 1
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	% 1
6	es.scribd.com Internet Source	% 1
7	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	% 1
8	publikasiilmiah.unwahas.ac.id Internet Source	<% 1

9	zombiedoc.com Internet Source	<% 1
10	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<% 1
11	digilib.stikom.edu Internet Source	<% 1
12	repository.unisba.ac.id Internet Source	<% 1
13	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	<% 1
14	prediksibola816agent.blogspot.com Internet Source	<% 1
15	my2ndprofit.blogspot.com Internet Source	<% 1

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF