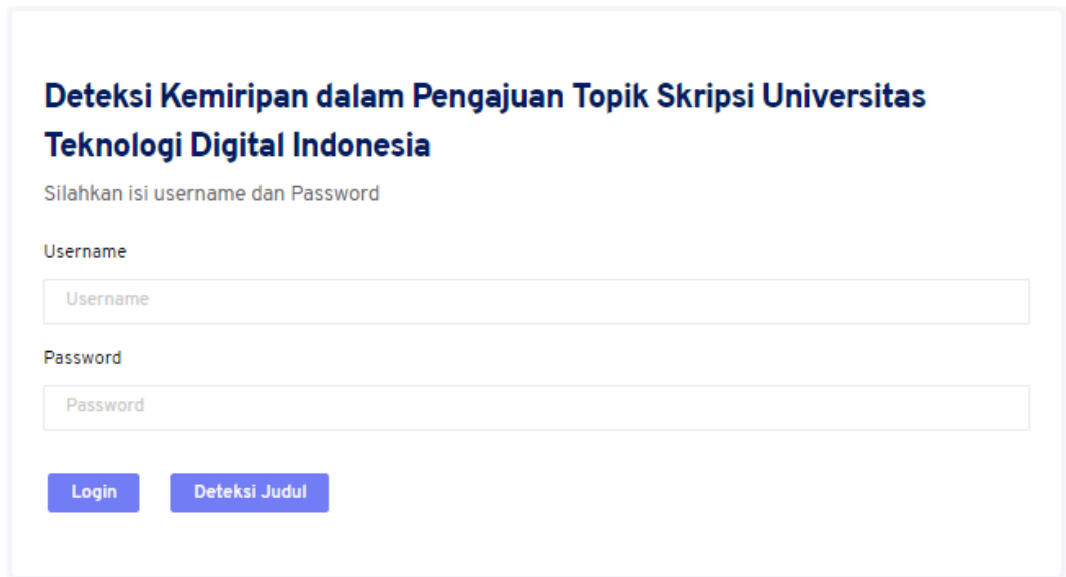


CARA MENJALANKAN WEB APLIKASI DETEKSI KEMIRIPAN DALAM PENGAJUAN TOPIK SKRIPSI DI UTDI

1. Masuk ke web browser (Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge, dll).
2. Tuliskan dikolom pencarian <http://deteksisatria.site>
3. Maka akan tampil halaman berikut :



Deteksi Kemiripan dalam Pengajuan Topik Skripsi Universitas Teknologi Digital Indonesia

Silahkan isi username dan Password

Username

Password

Login **Deteksi Judul**

Penjelasan : login hanya untuk admin atau dosen pembimbing, mahasiswa tidak perlu login(Deteksi Judul) untuk menjalankan sistem.

4. Selanjut akan masuk ke halaman dashboard



TP-IDF - Cosine Similarity

Deteksi Kemiripan dalam Pengajuan Topik Skripsi UTDI

Akun

MAIN

- Home

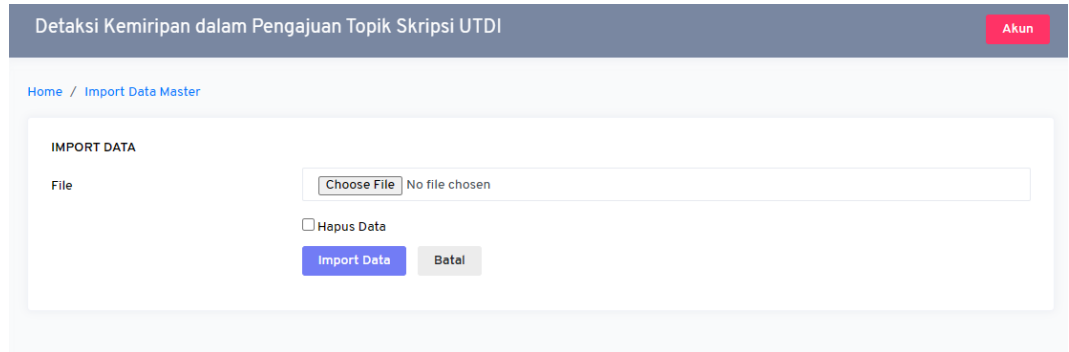
MASTER DATA

- Data Pengguna
- Data Master
- Data Pengujian

Selamat Datang Admin

DATA MASTER SKRIPSI	DATA PENGUJIAN
90	10

5. Pilih data master, dan import data. Langkah ini merupakan input data yang sudah disimpan di Excel.



Detaksi Kemiripan dalam Pengajuan Topik Skripsi UTDI Akun

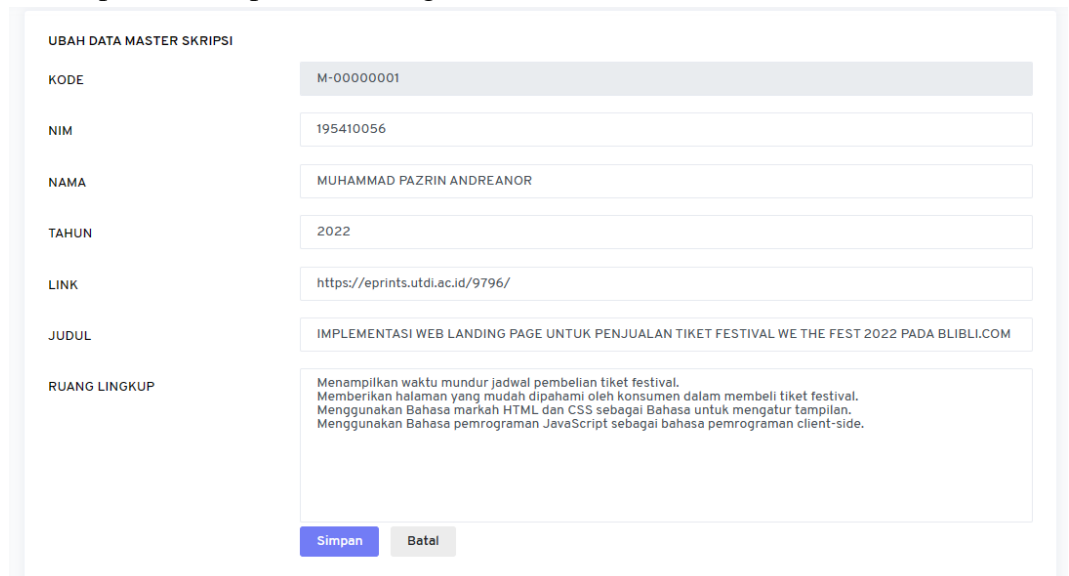
Home / Import Data Master

IMPORT DATA

File No file chosen

Hapus Data

6. Bisa input manual per data. Dengan cara klik tambah data.



UBAH DATA MASTER SKRIPSI

KODE

NIM

NAMA

TAHUN

LINK

JUDUL

RUANG LINGKUP

7. Kemudian akan tampil tabel dataset seperti gambar dibawah ini.

Home / Data Master Skripsi

DATA MASTER SKRIPSI

Show 10 entries Search TAMBAH

NO	NIM	NAMA	TAHUN	JUDUL	#
1	195410056	MUHAMMAD PAZRIN ANDREANOR	2022	IMPLEMENTASI WEB LAN ...	Detail Edit Hapus
2	195410016	BINTI MUKAROMAH	2022	SISTEM PENDUKUNG KEP ...	Detail Edit Hapus
3	185410122	BURHANUDDIN	2022	IMPLEMENTASI FRAMEWO ...	Detail Edit Hapus
4	185410161	MAKARNO	2022	IMPLEMENTASI PROGRES ...	Detail Edit Hapus
5	185410061	NURWAHIDA	2022	RANCANG BANGUN WEBSI ...	Detail Edit Hapus
6	165410175	AGUS AFRIYANTO	2022	OPTIMASI OBJEK 3D ME ...	Detail Edit Hapus

8. Klik data pengujian kemudian klik deteksi, langkah ini untuk menginput dan mendeteksi tingkat kemiripan topik skripsi yang akan diajukan.

Deteksi Kemiripan dalam Pengajuan Topik Skripsi UTDI Akun

Home / Data Pengajuan Skripsi / Tambah

TAMBAH DATA PENGAJUAN SKRIPSI

KODE P-00000011

NIM Inputkan NIM Mahasiswa

NAMA Inputkan Nama Mahasiswa

JUDUL Inputkan Judul Skripsi

RUANG LINGKUP Inputkan Ruang Lingkup

Simpan Batal

9. Kemudian akan tampil detail data yang dimasukkan. Ada detail non stemming dan yang sudah di stemming.

Home / Data Pengujian / Detail

DETAIL DATA PENGAJUAN SKRIPSI

Detail Kemiripan Kemiripan (Stemming) Perbandingan

NIM: 155410190

NAMA: BERNADES SIGIT BUDIHARTONI

JUDUL: IMPLEMENTASI MONITORING JARINGAN INTERNET STUDI KASUS DI RT-RW SEBOUL-NET DESA KEDUNGSARI KULON PROGO MENGGUNAKAN THE DUDE

JUDUL(STEMMING): implementasi monitoring jaring internet studi rt-rw seboul-net desa kedungsari kulon progo the dude

RUANG LINGKUP: Dapat menganalisa Trafik Jaringan traffic internet pada RT-RW Seboul-Net dusun Karang Asem Kulon Progo. Dapat melakukan Pengawasan untuk kinerja (Performance Monitoring) sentral dan network. Bandwith dapat dimanajemen dengan baik agar pelayanan kepada client di Seboul-net dapat lebih maksimal lagi dengan menggunakan batasan, sehingga client mendapat layanan seperti yang diinginkan client. Dapat diimaksimalkan dalam menejemen bandwith dan menjadi lebih baik lagi dalam penataan dengan menggunakan Simple Queues untuk meningkatkan Quality Of Service (QoS)."

10. Berikut merupakan halaman deteksi untuk mahasiswa, dihalaman ini disediakan fitur unduh hasil kemiripan untuk dijadikan lampiran saat pengajuan topik.

DETAIL KEMIRIPAN JUDUL DAN RUANG LINGKUP

Detail Kemiripan

JUDUL: IMPLEMENTASI MONITORING JARINGAN INTERNET STUDI KASUS DI RT-RW SEBOUL-NET DESA KEDUNGSARI KULON PROGO MENGGUNAKAN THE DUDE

RUANG LINGKUP: Dapat menganalisa Trafik Jaringan traffic internet pada RT-RW Seboul-Net dusun Karang Asem Kulon Progo. Dapat melakukan Pengawasan untuk kinerja (Performance Monitoring) sentral dan network. Bandwith dapat dimanajemen dengan baik agar pelayanan kepada client di Seboul-net dapat lebih maksimal lagi dengan menggunakan batasan, sehingga client mendapat layanan seperti yang diinginkan client. Dapat diimaksimalkan dalam menejemen bandwith dan menjadi lebih baik lagi dalam penataan dengan menggunakan Simple Queues untuk meningkatkan Quality Of Service (QoS).

Print Batal

11. Halaman tabel hasil kemiripan

HASIL PENGUJIAN (HASIL AKHIR (40% JUDUL + 60 % RUANG LINGKUP))

Show 10 entries

No	NIM	JUDUL	RUANG LINGKUP	KEMIRIPAN JUDUL	KEMIRIPAN RUANG LINGKUP	HASIL	KETERANGAN
1	205411167	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SASARAN KINERJA PEGAWAI PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO BERBASIS WEB	Ruang lingkup pekerjaan yang ditangani penulis lebih fokus kepada proses mengimplementasikan rancangan sistem Informasi menjadi sistem Informasi berbasis web dengan menggunakan framework CodeIgniter 4.	14.79 %	6.89 %	10.050 %	
2	205411166	PERANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN SAMPAH DENGAN GIS (GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM) DI KABUPATEN KULON PROGO DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER	Sistem bantu pengelolaan bank sampah berbasis web dengan fitur lokasi pada bank sampah Sistem bantu ini menyimpan data bank sampah, pengurus bank sampah dan nasabah Se Kulon Progo Sistem bantu ini dibuat untuk menyimpan data transaksi tabungan (penyetoran dan pengambilan) Sistem bantu ini dapat menampilkan laporan sampah, omset, tabungan, dan sarana prasarana. Sistem bantu ini dapat melakukan tracking lokasi bank sampah.	13.52 %	2.61 %	6.974 %	
3	165410036	APLIKASI PENCARIAN UNIVERSITAS DI TIMOR-LESTE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN LBS (LOCATION BASED SERVICE)	Aplikasi ini berbasis android. Tidak menggunakan konsep algoritma untuk menentukan rute Jarak/jalur terpendek. Google Maps digunakan untuk menampilkan peta. Pelajar atau masyarakat dapat mencari informasi dan lokasi mengenai Universitas melalui Smartphone. Aplikasi berjalan dalam kondisi online. Menggunakan JSON untuk format pertukaran data (file data) dari sisi server (web service) ke sisi client (Smartphone Android). Menggunakan web service,tempat penyimpanan data. Web service diimplementasikan pada server web hosting menggunakan PC/Laptop.	0.57 %	7.38 %	4.656 %	
4	145410165	MEDIA BELAJAR GEMELAN JAWA SECARA MULTIPLAYER MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID	Gamelan yang dideteksi adalah gamelan Jawa (pelog). Software untuk pembuatan aplikasi ini menggunakan Unity3D dan library AR Vuforia SDK. Augmented Reality menggunakan marker gambar. Server multiplayer menggunakan layanan dari Photon Unity Networking. Bentuk visual objek 3D dapat mengeluarkan bunyi/Instrument gamelan dan dimainkan secara sederhana. Aplikasi dimainkan secara multiplayer dengan perangkat yang terhubung Internet. Perangkat gamelan yang dapat dimainkan adalah saron, bonang, gong, dan kenong. Pengujian dilakukan dengan kondisi Internet pada daerah pedesaan dimana penulis tinggal, dengan transfer rate pada masing-masing Jaringan yaitu 3G dengan kecepatan rata-rata 1 mbps, 4G/LTE dengan kecepatan rata-rata Internet 10 mbps dan Wi-Fi dengan bandwidth Internet 3 mbps.	0.54 %	6.62 %	4.188 %	
5	165410055	PENERAPAN DATA MINING UNTUK PENILAIAN KINERJA KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES CLASSIFICATION (STUDI KASUS : CV. SABIRIN SEJAHTERA)	Studi kasus dalam penelitian ini adalah untuk menilai kinerja karyawan di CV. SABIRIN SEJAHTERA. Aplikasi ini berbasis web Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah disiplin, tanggung jawab, teamwork, leadership, kepatuhan, kejujuran, inisiatif. Data yang digunakan adalah sejumlah data karyawan terdiri dari 70 data latih dan data uji. Dilakukan preprocessing terhadap data berupa data reduction dan data transformation. Proses pelatihan dan pengujian menggunakan metode Naive Bayes. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan database yang digunakan adalah MySQL. Pengujian sistem adalah admin dan pimpinan. Output sistem adalah menilai kinerja karyawan baik, sedang dan kurang.	1.83 %	5.25 %	3.882 %	

Showing 1 to 5 of 5 entries

12. Tampilan hasil perbandingan perhitungan dengan langkah stemming, dan non stemming. Klik perbandingan.

HASIL PENGUJIAN PERBANDINGAN (HASIL AKHIR (40% JUDUL + 60 % RUANG LINGKUP))

Show 10 entries

Search

No	NIM	JUDUL	STEMMING			NON			KETERANGAN
			JUDUL	RUANG LINGKUP	HASIL	JUDUL	RUANG LINGKUP	HASIL	
1	205411167	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SASARAN KINERJA PEGAWAI PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO BERBASIS WEB	14.79 %	6.89 %	10.050 %	14.62 %	5.67 %	9.250 %	
2	205411166	PERANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN SAMPAH DENGAN GIS (GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM) DI KABUPATEN KULON PROGO DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER	13.52 %	2.61 %	6.974 %	13.39 %	2.40 %	6.796 %	
3	165410036	APLIKASI PENCARIAN UNIVERSITAS DI TIMOR-LESTE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN LBS (LOCATION BASED SERVICE)	0.57 %	7.38 %	4.656 %	0.57 %	6.89 %	4.362 %	
4	145410165	MEDIA BELAJAR GEMELAN JAWA SECARA MULTIPLAYER MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID	0.54 %	6.62 %	4.188 %	0.53 %	5.70 %	3.632 %	
5	165410055	PENERAPAN DATA MINING UNTUK PENILAIAN KINERJA KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES CLASSIFICATION (STUDI KASUS : CV. SABIRIN SEJAHTERA)	1.83 %	5.25 %	3.882 %	1.77 %	5.53 %	4.026 %	

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next