

Aplikasi Penyewaan Lapangan Kick Off Futsal Berbasis Web

1st Muhamad Yusuf
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

muhamadyusuf@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Suryatiningsih
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

suryatiningsih@telkomuniversity.ac.id

3rd Mutia Qana'a
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

mutia@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak—Futsal merupakan salah satu olah raga yang paling digemari oleh kalangan masyarakat. Dizaman modern ini masih banyak tempat penyewaan futsal yang masih menggunakan cara booking secara manual seperti penyewaan lapangan yang mengharuskan penyewa datang langsung ke tempat ataupun melalui telepon, pencatatan penyewaan dengan kertas, pencatatan jadwal secara manual, dan lain sebagainya. Salah satunya penyewaan lapangan pada Kick Off Futsal masih bersifat manual. Penyewa harus datang langsung ke lokasi untuk melihat jadwal dan menyewa lapangan. Selain itu dalam proses penyewaan masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk mencatat data data penyewaan, sehingga data data tersebut kemungkinan bisa hilang dan tidak terorganisir dengan baik dan benar. Tujuan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses penyewaan lapangan dan pengolahan data pada Kick Off Futsal. Metode yang digunakan adalah metode Waterfall. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjawab kesulitan yang sering dihadapi oleh pengelola maupun konsumen sehingga bisa lebih efisien dan efektif.

Kata kunci—aplikasi, penyewaan, lapangan, futsal

Abstract—Futsal is one of the most popular sports among the people. In this modern era, there are still many futsal rental places that still use manual booking methods such as field rentals which require the tenant to come directly to the venue or by telephone, record rentals on paper, record schedules manually, and so on. One of them is the field rental at Kick Off Futsal is still manual. The tenant must come directly to the site to see the schedule and rent the field. In addition, the rental process still uses a lot of paper or books to record rental data, so that data may be lost and not organized properly and correctly. The purpose of this study is to assist in increasing the effectiveness of the field rental process and data processing on Kick Off Futsal. The method used is the Waterfall method. It is hoped that the results of this study can answer the difficulties often faced by managers and customers so that they can be more efficient and effective.

Kata kunci—application, rental, field, futsal

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi akan terus berkembang dari waktu ke waktu. Dengan adanya teknologi informasi dapat memudahkan pengguna dalam melaksanakan tugas - tugas yang telah terorganisir. Salah satunya dengan menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi dalam menunjang proses pekerjaan agar lebih mudah dan lebih cepat[1]. Teknologi informasi dapat digunakan sebagai alat manajemen waktu, salah satunya ialah sistem penyewaan dan penjadwalan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kick Off Futsal adalah salah satu tempat penyewaan lapangan futsal di kota Batam yang beralamat di Jl. Kawasan Industri, Sungai Harapan, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau.

Pada umumnya penyewaan dan penjadwalan lapangan di Kick Off Futsal masih bersifat manual, Artinya konsumen datang langsung ketempat penyewaan atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan dan jadwal yang kosong. Sedangkan penyewaan melalui telepon hanya berlaku bagi konsumen yang mempunyai nomor handphone pihak lapangan. Dalam pengelolaan jadwal lapangan juga masih kurang update. Pencatatan jadwal penyewaan masih sering terjadinya kesalahan karena informasi terkait lapangan kurang akurat.

Selain itu dalam mencatat data - data yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan masih membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal dikarenakan masih dilakukan secara manual juga. Hal ini menjadi tidak efisien bagi konsumen maupun pengelola, karena akan memakan waktu yang banyak untuk proses penyewaan lapangan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan media atau aplikasi yang dapat membantu pengelola dan konsumen dalam proses penyewaan lapangan futsal serta memonitoring penggunaan lapangan futsal. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses penyewaan lapangan pada Kick Off Futsal.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut.

A. Bagaimana mempermudah konsumen dalam melakukan penyewaan lapangan futsal?

B. Bagaimana membantu pengelola dalam mencatat data - data penyewaan lapangan?

C. Bagaimana membantu pengelola dalam memonitoring penggunaan lapangan futsal?

Berikut merupakan tujuan dari proyek akhir ini:

A. Menyediakan sistem penyewaan lapangan futsal secara online.

B. Mencatat data – data penyewaan untuk pengelola.

C. Menampilkan penjadwalan yang update pada konsumen sebelum login maupun sesudah login.

Batasan masalah dari Aplikasi Penyewaan Lapangan Kick Off Futsal ini adalah:

A. Sistem yang dibangun berbasis website.

B. Aplikasi yang dibangun tidak menyediakan fitur pembayaran online.

C. Penelitian dilakukan pada Kick Off Futsal yang berlokasi di Kawasan Industri, Kecamatan Sekupang Kota Batam.

Metode yang digunakan dalam pengerjaan pembangunan aplikasi ini adalah Software Development Life Cycle (SDLC) dengan menggunakan metode model Waterfall. Metode Waterfall merupakan model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara terurut, dimulai dari analisis kebutuhan pengguna, desain, pengkodean, pengujian

II. KAJIAN TEORI

A. Aplikasi

Menurut [2]. Aplikasi adalah sistem yang dirancang untuk memproses data menggunakan aturan atau regulasi bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk menangani dan melakukan tugas tertentu oleh pengguna.

B. Penyewaan

Penyewaan adalah suatu persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas pemakaian suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain. Barang yang dapat disewa bermacam-macam, tarif dan lama sewa juga bermacam-macam [3].

C. Futsal

Menurut [4]. Futsal dapat didefinisikan sebagai permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan mempunyai cadangan. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin.

D. Aplikasi Berbasis Web

Menurut [5]. Aplikasi berbasis web merupakan sebuah program yang disimpan pada sebuah server kemudian dikirim melalui internet dan diakses melalui antarmuka browser. Aplikasi berbasis web dikembangkan menggunakan bahasa HTML, PHP, CSS, JS yang membutuhkan web server dan browser untuk menjalankannya seperti Chrome, Firefox atau Opera.

E. Monitoring

Monitoring adalah pengawasan yang berarti proses pengamatan, pengendalian dan pemeriksaan dari seluruh program atau kegiatan yang sudah direncanakan. Menurut S.P. Siagian, Pengawasan adalah suatu proses pengamatan terhadap pelaksanaan program atau kegiatan agar seluruh pekerjaan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan sebelumnya [6].

F. Business Process Model and Notation (BPMN)

BPMN (Business Process Modeling Notation) adalah sebuah notasi berbentuk grafik yang digunakan untuk menggambarkan langkah dalam proses bisnis. BPMN menunjukkan aliran proses dari awal sampai akhir proses bisnis. Notasi-notasi dalam BPMN didesain secara khusus untuk mengkoordinasikan urutan proses dan pertukaran pesan yang mengalir di antara proses yang berbeda dalam rangkaian kegiatan yang saling terkait [7].

G. Unified Modeling Language (UML)

Untuk membuat suatu aplikasi, maka memerlukan suatu pemodelan. Pemodelan sama halnya dengan perancangan, bedanya pemodelan sendiri merupakan bentuk implementasi sistem bagaimana meletakkan suatu rancang bangun ke dalam sebuah gambar (visual) yang berbentuk diagram.

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks - teks pendukung [8].

H. Use Case Diagram

Menurut [9]. Use case diagram adalah gambaran grafis dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Use case diagram tidak menjelaskan secara detil tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem.

I. Class Diagram

Class Diagram merupakan salah satu jenis diagram yang paling berguna di UML, hal ini karena dapat dengan jelas memetakan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antar objek.

Class Diagram adalah sebuah class yang menggambarkan struktur dan penjelasan class, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain [10].

J. Entity Relationship Diagram (ERD)

Didalam suatu himpunan data, terdapat berbagai susunan file yang membentuk basis data atau database di dalam sebuah program komputer ketika informasi tertentu sedang diperlukan. Nah, agar bisa menjadi sistem database yang rapi dan juga terstruktur, maka diperlukanlah entity relationship diagram (ERD).

Menurut [9]. entity relationship diagram (ERD) adalah sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel - tabel dalam basis data.

K. PHP

PHP atau Hypertext Preprocessor adalah bahasa pemrograman yang berjalan pada server side scripting dan bersifat open source (sumber terbuka). Untuk penggunaan dari bahasa ini sering digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis website yang berjalan secara dinamis, sehingga dapat terintegrasi dengan basis data (database) [11].

L. HTML

HTML atau Hypertext Markup Language adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat struktur halaman website agar dapat ditampilkan pada web browser. Jadi, HTML dapat dianalogikan sebagai pondasi awal dalam menyusun kerangka halaman web secara terstruktur sebelum membahas terkait tampilan desain dan sisi fungsionalitas [12].

M. CSS

Jayan (2010:2) mengemukakan bahwa CSS merupakan singkatan dari Cascading Style Sheet. Kegunaannya adalah untuk mengatur tampilan dokumen HTML, contohnya seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar [13].

N. Database Server

Database Server yang digunakan pada aplikasi ini adalah dengan menggunakan MySQL. Berikut penjelasan mengenai MySQL.

MySQL merupakan system database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Karena pengolahan datanya sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, dan mudah diperoleh [14].

O. Text Editor

Text editor yang digunakan untuk pembangun pada aplikasi ini adalah dengan menggunakan Sublime Text. Berikut penjelasan mengenai Sublime Text.

Sublime Text adalah salah satu aplikasi text editor yang sangat berguna untuk menulis sejumlah code serta mampu membuka berbagai macam jenis file. Sublime text merupakan sebuah text editor yang elegan, memiliki banyak fitur, mudah dan cukup terkenal dikalangan developer dan desainer [15].

III. METODE

A. Metode Pengerjaan

1. Requirements Definition

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan data agar mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara melakukan wawancara. Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan secara langsung artinya pertanyaan

datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara.

2. System and Software Design

Pada tahap ini pengembang merancang aplikasi dari hasil analisis system yang telah didapat. Perencanaan sistem dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran mengenai apa yang harus dikerjakan.

3. Impelentation and Unit Testing

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta MySQL digunakan dalam pengelolaan basis data untuk mendukung pembuatan aplikasi.

4. Integration and System Testing

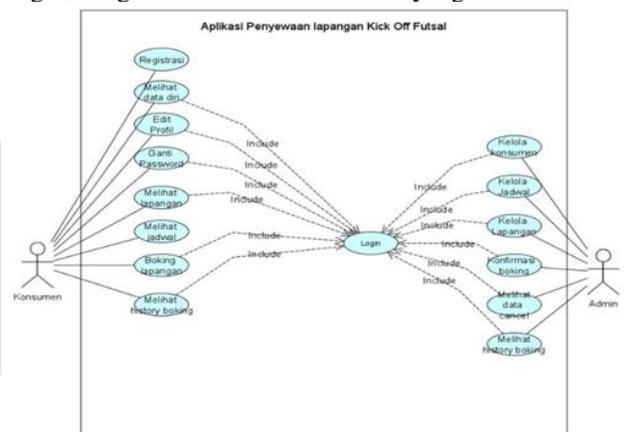
Pada tahap ini dilakukan dengan menjalankan program yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk melihat apakah output sesuai dengan apa yang dimasukkan secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. Operation and Maintenance

Pada tahap terakhir sistem yang sudah jadi kemudian dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan bertujuan untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap - tahap sebelumnya.

B. Use Case Diagram

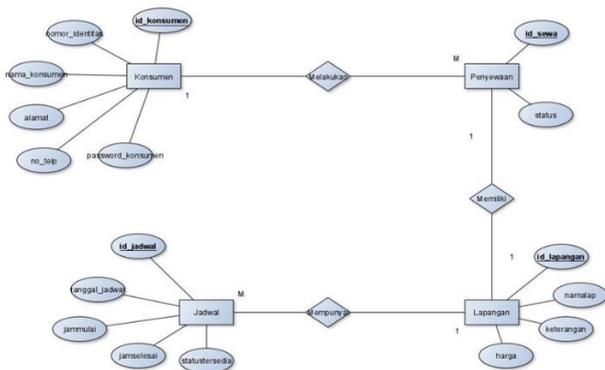
Berikut adalah use case diagram dari aplikasi yang dibangun. Aplikasi ini terdiri dari aktor konsumen dan admin. Masing-masing aktor memiliki hak akses yang berbeda.



GAMBAR 1
USE CASE DIAGRAM

C. ER-Diagram

Berikut ini merupakan Entity Relationship Diagram pada aplikasi yang dibangun.



GAMBAR 2 ER-DIAGRAM

C. Halaman dashboard konsumen



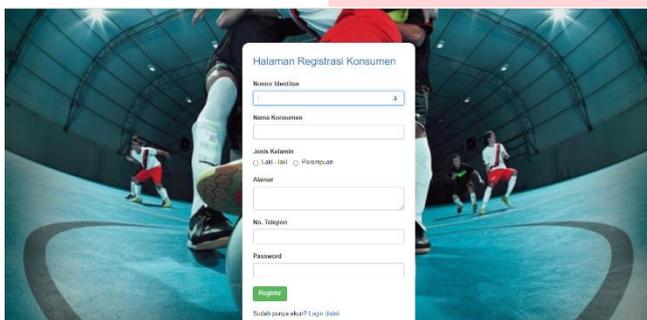
GAMBAR 5 HALAMAN DASHBOARD KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 5 menampilkan halaman dashboard konsumen yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini konsumen dapat memilih menu yang diinginkan yang terletak pada bagaian header aplikasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah tampilan dari aplikasi yang penulis bangun:

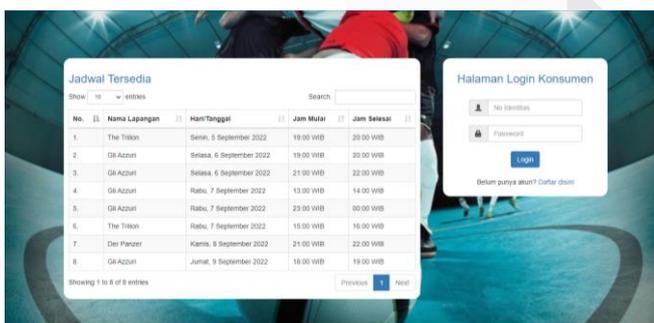
A. Halaman registrasi konsumen



GAMBAR 3 HALAMAN REGISTRASI KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 3 menampilkan halaman registrasi kosnumen yang telah selesai dibangun. halaman ini merupakan halaman registasi konsumen untuk memiliki akun sebelum masuk kedalam aplikasi.

B. Halaman login konsumen



GAMBAR 4 HALAMAN LOGIN KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 4 menampilkan halaman login konsumen yang telah selesai dibangun. halaman ini merupakan halaman konsumen untuk masuk aplikasi dengan memasukan no identitas dan password yang sudah diregistrasikan serta terdapat jadwal yang tersedia pada halaman ini.

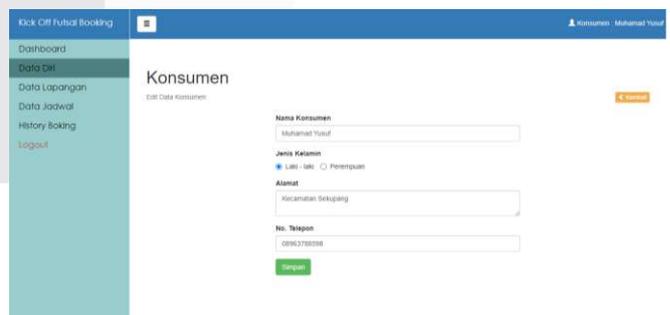
D. Halaman data diri konsumen



GAMBAR 6 HALAMAN DATA DIRI KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 6 menampilkan halaman data diri konsumen. Pada halaman ini konsumen dapat melihat data yang sudah di masukan saat registrasi dan konsumen dapat melakukan edit data diri dan ganti password.

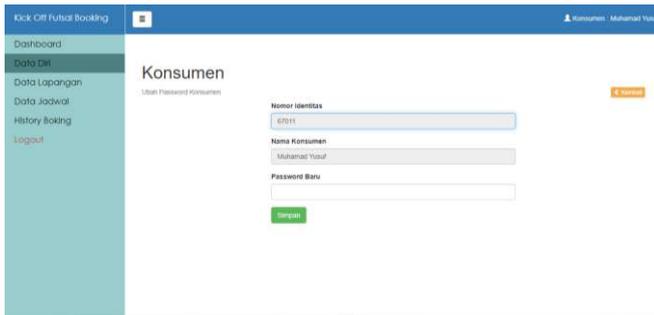
E. Halaman edit data diri konsumen



GAMBAR 7 HALAMAN EDIT DATA DIRI KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 7 menampilkan halaman edit data diri yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini konsumen dapat mengubah data yang konsumen inginkan.

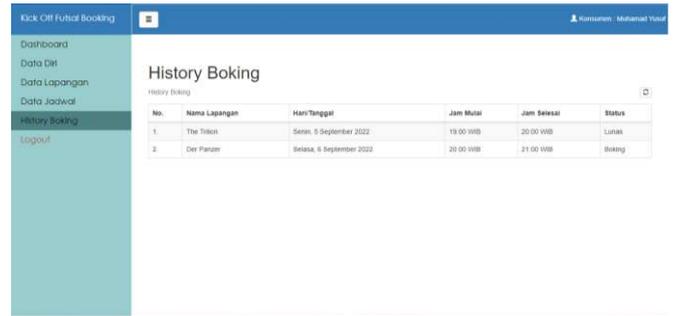
F. Halaman ganti password konsumen



GAMBAR 8
HALAMAN GANTI PASSWORD KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 8 menampilkan halaman ganti password konsumen yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini konsumen dapat mengganti password baru dari password yang dibuat saat melakukan registrasi.

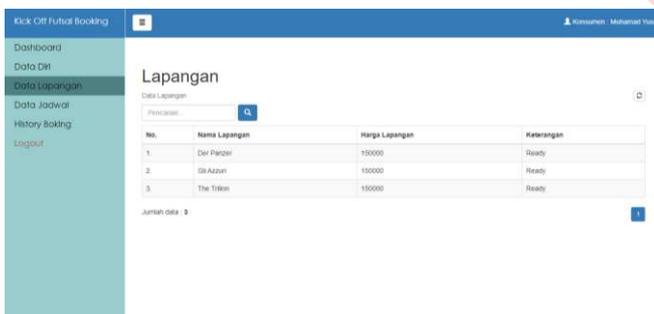
I. Halaman history boking konsumen



GAMBAR 11
HALAMAN HISTORY BOKING KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 11 menampilkan halaman history boking konsumen yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini konsumen melihat data data boking yang pernah konsumen dilakukan.

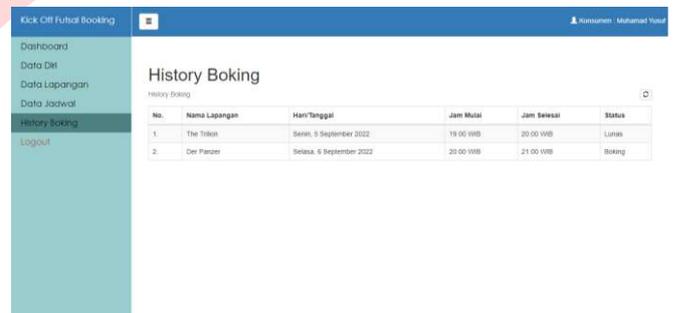
G. Halaman data lapangan konsumen



GAMBAR 9
HALAMAN DATA LAPANGAN KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 9 menampilkan halaman lapangan yang telah selesai dibangun. Halaman ini menampilkan data lapangan dimana data tersebut yang menampilkan ialah admin. Sebelum boking lapangan konsumen terlebih dahulu melihat data lapangan.

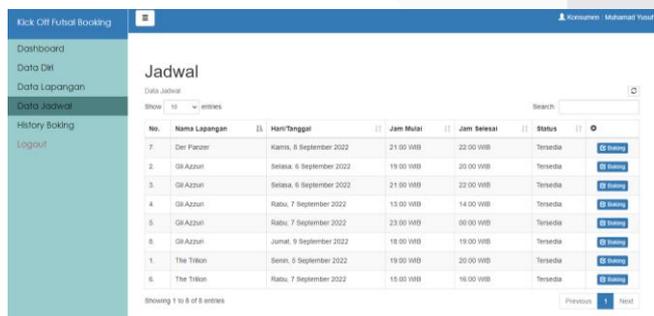
J. Halaman login admin



GAMBAR 12
HALAMAN LOGIN ADMIN

Bedasarkan pada gambar 12 menampilkan halaman login admin yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini admin memasukan username dan password yang dimiliki untuk masuk kedalam aplikasi.

H. Halaman data jadwal konsumen



GAMBAR 10
HALAMAN DATA JADWAL KONSUMEN

Bedasarkan pada gambar 10 menampilkan halaman Jadwal yang telah selesai dibangun. Halaman ini menampilkan data jadwal dimana data tersebut yang menampilkan ialah admin. Sebelum boking lapangan konsumen terlebih dahulu melihat data jadwal yang tersedia.

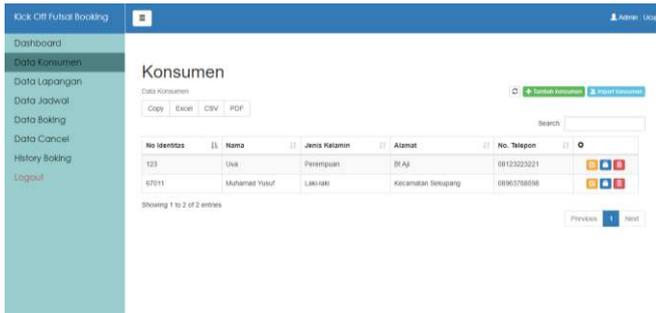
K. Halaman dashboard admin



GAMBAR 13
HALAMAN DASHBOARD ADMIN

Bedasarkan pada gambar 13 menampilkan halaman dashboard admin. Pada halaman ini admin dapat memilih menu yang diinginkan yang terletak pada bagian header aplikasi.

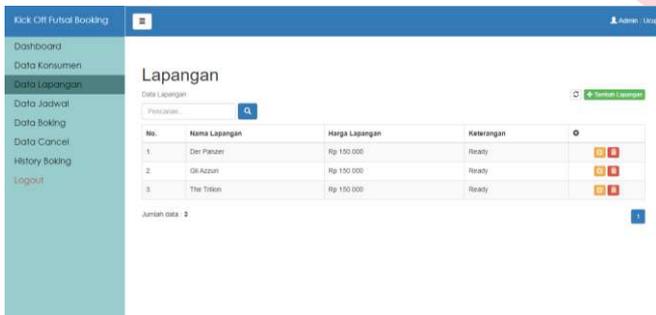
L. Halaman data konsumen admin



GAMBAR 14 HALAMAN DATA KONSUMEN ADMIN

Bedasarkan pada gambar 14 menampilkan halaman data konsumen pada admin yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini admin dapat melihat data data konsumen dan dapat melakukan operasi menambah, mengedit ataupun menghapus data.

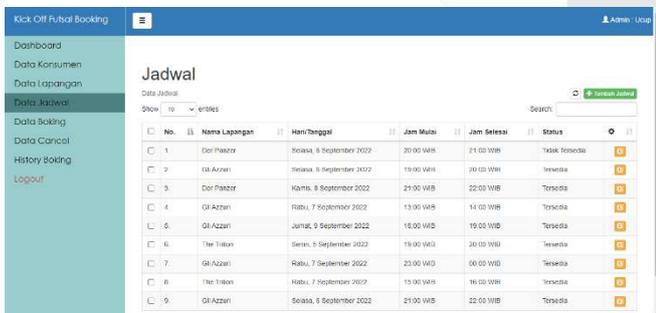
M. Halaman data lapangan admin



GAMBAR 15 HALAMAN DATA LAPANGAN

Bedasarkan pada gambar 15 menampilkan halaman data lapangan pada admin yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini admin dapat melakukan operasi menambah, mengedit dan menghapus data serta jika admin melakukan operasi tersebut maka data lapangan pada konsumen juga berubah sesuai data yang dioperasikan admin.

N. Halaman data jadwal admin

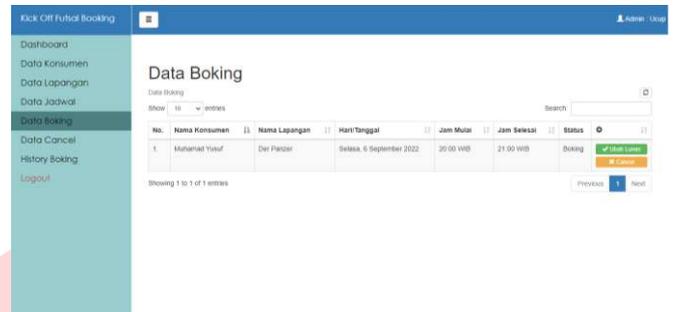


GAMBAR 16 HALAMAN DATA JADWAL ADMIN

Bedasarkan pada gambar 16 menampilkan halaman data jadwal pada admin yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini admin dapat melakukan operasi menambah, mengedit dan menghapus data serta jika admin melakukan

operasi tersebut maka data jadwal dan jadwal pada login dikonsumsi juga berubah sesuai data yang dioperasikan admin. Untuk status jadwal tersedia berarti jadwal itu akan ada atau tersedia pada konsumen, jika tidak tersedia berarti jadwal tersebut sudah diboking dan jadwal akan tidak ada pada konsumen.

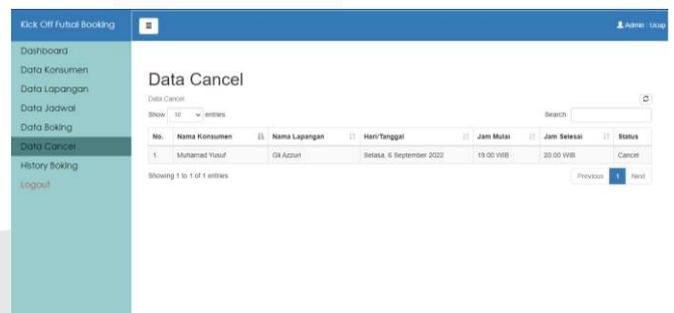
O. Halaman data boking



GAMBAR 17 HALAMAN DATA BOKING ADMIN

Bedasarkan pada gambar 17 menampilkan halaman data boking konsumen pada admin yang telah selesai dibangun. Pada halaman ini admin melihat data data boking yang sudah dilakukan oleh konsumen serta admin melakukan konfirmasi dengan mengubah status menjadi lunas jika konsumen yang memboking sudah melakukan pembayaran dilokasi lapangan. Jika tidak melakukan pembayaran, data boking tersebut dicancel oleh admin dan status menjadi cancel.

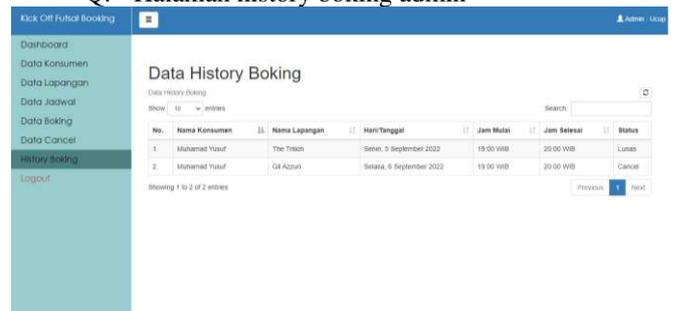
P. Halaman data cancel admin



GAMBAR 18 HALAMAN DATA CANCEL ADMIN

Bedasarkan pada gambar 18 menampilkan halaman data cancel pada admin. Pada halaman ini admin melihat data yang admin konfirmasi boking nya menjadi cancel.

Q. Halaman history boking admin



GAMBAR 19 HALAMAN HISTORY BOKING ADMIN

Berdasarkan pada gambar 19 menampilkan halaman history boking pada admin. Pada halaman ini admin melihat data final boking yang telah selesai dikonfirmasi.

V. KESIMPULAN

Dengan adanya aplikasi penyewaan lapangan futsal ini diharapkan dapat membantu konsumen dan pengelola dalam melakukan proses, monitoring informasi dan meminimalisir jadwal yang bertabrakan dalam penyewaan lapangan futsal.

A. Saran

Berikut saran yang ditulis oleh penulis terhadap proyek akhir ini :

1. Untuk mengembangkan system penyewaan lapangan futsal ini agar lebih menjadi baik lagi dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih berguna.

2. Diharapkan untuk perkembangannya aplikasi penyewaan lapangan futsal ini dapat dibuat lebih menarik dan lebih user friendly sehingga memudahkan user dalam penggunaannya

REFERENSI

- [1] Kusnandar en R. Fenny Syafarani, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAAN LAPANGAN FUTSAL DAN BERBASIS WEB DI BAKJER ARENA BANDUNG".
- [2] "13 Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli, Jenis, Macam, Contoh". <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli/> (toegang verkry Nov 25, 2021).
- [3] "Penyewaan - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas". <https://id.wikipedia.org/wiki/Penyewaan> (toegang verkry Nov 25, 2021).
- [4] "Futsal: Sejarah, Teknik Dasar, dan Aturan Main Halaman all - Kompas.com". <https://www.kompas.com/sports/read/2021/08/05/09000028/futsal--sejarah-teknik-dasar-dan-aturan-main?page=all> (toegang verkry Nov 19, 2021).
- [5] "√ Aplikasi Berbasis Web | Pengertian, Manfaat, Kelebihan & Kekurangan". <https://trifaris.net/contoh-aplikasi-berbasis-web/> (toegang verkry Nov 25, 2021).
- [6] O. : Markoni, "EFEKTIVITAS KEPEMIMPINAN DAN PENGAWASAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI KECAMATAN GADING CEMPAKA KOTA BENGKULU", Toegang verkry: Sep 01, 2022.
- [7] "View of Pemodelan Proses Bisnis Pelayanan Aduan Publik pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Mojokerto dengan Menggunakan Business Process Model Notation (BPMN)". <https://www.ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCIENZA/article/view/394/299> (toegang verkry Des 17, 2021).
- [8] "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Pendapatan Keuangan Studi Kasus STMIK Bina Sarana Global | Dedi | JURNAL SISFOTEK GLOBAL". <https://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/230/240> (toegang verkry Des 17, 2021).
- [9] "View of Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang". <https://e-journal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/view/58/53> (toegang verkry Des 17, 2021).
- [10] "Tampilan Perancangan Sistem Absensi Online Menggunakan Android Guna Mempercepat Proses Kehadiran Karyawan Pada PT. Sintech Berkah Abadi". <https://ijc.ilearning.co/index.php/TMJ/article/view/319/32> (toegang verkry Des 17, 2021).
- [11] "Belajar PHP: Pengertian, Fungsi, Sintaks Dasar dan Keunggulan". <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-php/> (toegang verkry Des 17, 2021).
- [12] "Apa Itu HTML? Fungsi dan Cara Kerja HTML". <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-html> (toegang verkry Des 17, 2021).
- [13] "Pengertian CSS dan Fungsinya serta Cara Penulisan CSS". <https://www.temukanpengertian.com/2013/01/pengertian-css.html> (toegang verkry Sep 06, 2022).
- [14] H. Fauzi Siregar, Y. Handika Siregar, en J. Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia", JurTI (Jurnal Teknol. Informasi), vol 2, no 2, bl 113–121, Des 2018, Toegang verkry: Des 17, 2021.
- [15] "Mengenal Aplikasi Sublime : Cara Download Sublime Gratis dan Cara Kerjanya - IDCloudHost". <https://idcloudhost.com/mengenal-aplikasi-sublime-cara-download-sublime-gratis-dan-cara-kerjanya/> (toegang verkry Des 17, 2021).