

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Globalisasi yang saat ini terjadi, mengakibatkan beberapa perubahan dalam kehidupan kita sebagai masyarakat bernegara [1]. Globalisasi diartikan sebagai integrasi perekonomian, budaya, politik, aspek sosial, dan perkembangan teknologi yang sangat maju sehingga memudahkan bagi masyarakat untuk mengetahui berbagai informasi [2]. Terlebih dengan adanya globalisasi media, informasi yang tersebar di beberapa negara menjadi serasi atau sama [1]. Internet merupakan media yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dan internet juga mampu memberikan jenis interaksi sosial baru. Apabila pada zaman dahulu orang-orang berinteraksi melalui tatap muka, maka zaman sekarang orang dapat berinteraksi hanya dengan menggunakan media internet, atau lebih dikenal dengan interaksi dunia maya atau interaksi secara *online*, jadi kita tidak perlu repot-repot untuk bertemu secara langsung. Melalui kecanggihan teknologi pada saat ini, maka hal tersebut dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melakukan interaksi sosial [2], [3].

Terkadang, kesamaan informasi ini juga menimbulkan suatu kebudayaan dari si pembawa informasi. Dan dalam jangka panjang, kebudayaan yang terbawa juga tersebar ke beberapa negara yang mana informasi itu masuk [1]. Salah satu aspek yang paling mempengaruhi yaitu aspek budaya suatu negara dengan negara lainnya. Salah satu budaya yang sedang berkembang di Indonesia saat ini adalah gelombang Korea atau yang sering kita dengar dengan istilah *Korean Wave* [4].

Tersebarnya Korean wave melalui berbagai cara juga dipermudah dengan akses internet dan banyaknya media sosial yang memudahkan siapapun dapat mengakses informasi yang tersedia dalam berbagai bahasa. Keterbatasan akan perbedaan bahasa akhirnya juga dapat diatasi dengan makin banyaknya *fans* ataupun *non-fans* yang membuka jasa terjemahan *subtitle* drama Korea atau pun musik *k-pop*. Dengan begitu, orang-orang yang menaruh minat pada budaya Korea semakin mencintainya [3].

Akhirnya sebutan *k-pop* menjadi satu label bagi orang-orang yang menaruh minat pada segala bentuk budaya yang dibawa oleh Korea Selatan [3] sedangkan

fans mereka saat ini disebut dengan *k-popers* [5]. Akun media sosial penggemar *k-pop* digunakan untuk mengakses berbagai informasi tentang idola mereka. Dikutip dari survei kumparan, 56% *fans k-pop* menghabiskan waktu 1-5 jam berselancar di media sosial untuk mencari tahu segala informasi tentang idola mereka. Sebanyak 28% *fans* bahkan menghabiskan 6 jam lebih di dunia maya untuk melihat berbagai aktivitas sang idola [6].

Pada perkembangan budaya *Korean Wave*, yang menjadi sasaran dalam penyebaran *Korean Wave* adalah para remaja, baik itu remaja laki-laki maupun remaja perempuan [7]. Masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun. Bagi remaja perempuan antara usia 12-21 tahun sedangkan remaja laki-laki dari usia 13-22 tahun. Dikatakan sebagai remaja karena dalam usia tersebut masih belum memiliki tempat yang jelas dan masih mencari jati diri mereka sendiri untuk menempatkan dirinya ke golongan anak-anak atau orang dewasa. Maka dari itu remaja disebut sebagai fase mencari jati diri [8]. Remaja dengan rentang usia 12-21 tahun memiliki kecintaan secara berlebihan terhadap fenomena yang tengah ramai di bicarakan [9]. Kriteria *k-popers* yaitu pertama mereka adalah remaja yang berusia 12-21 tahun, kedua penggemar *k-pop*, ketiga sudah pernah membeli barang-barang yang berkaitan dengan *k-pop*, keempat memiliki *bias* atau idola *k-pop* secara spesifik dan terakhir mengikuti perkembangan dunia *k-pop* [10]. *Korean Wave* atau *Hallyu* yang sekarang sangat berpengaruh di Indonesia terutama dikalangan remaja [11]. Fenomena *k-pop* tidak pernah berhenti untuk tidak di bicarakan hingga akhirnya menjadi viral dan menjadi fenomena yang tidak dapat di bantahkan lagi yang menyebabkan perkembangan seorang remaja dapat di pengaruhi oleh budaya sehingga mampu merubah perilaku remaja. Salah satu karakter yang dimiliki oleh seorang remaja adalah perilaku peniruan. Karena kepopuleran budaya Korea di Indonesia, akhirnya mampu menimbulkan dampak bagi penggemarnya, dan akibat dari adanya peranan sebuah media yang mampu menghasilkan suatu budaya yang populer, dan menyebabkan terpengaruhnya pemikiran masyarakat. *Korean Wave* mampu mempengaruhi dan menghipnotis remaja dengan drama, film, hingga musik. Hingga mampu menggeser perilaku asli remaja, maka dari itu masyarakat khususnya remaja tidak segan menjadikan artis Korea terlebih *idol group* menjadi seorang idola bagi mereka [7].

Saat ini perkembangan industri hiburan di Korea sudah berkembang dan sangat maju. Buktinya adalah tersebarnya gelombang Korea (*Korean Wave*) yang terus menyebar ke seluruh dunia saat ini [1]. Fenomena tren *k-pop* menjadi bukti nyata bahwa masyarakat saat ini sedang mengalami *Hallyu* atau gelombang Korea (*Korean Wave*) [11]. Istilah tersebut mengacu pada makna tentang seberapa berpengaruhnya budaya modern Korea itu di negara-negara di dunia termasuk Indonesia. Istilah-istilah tersebut bukanlah hal yang asing lagi didengar saat ini. Karena masyarakat dan berbagai media massa di dunia sedang mencermati dan membicarakan fenomena *k-pop* yang sedang tren saat ini. Tanpa mereka sadari, masyarakat menjadi bagian dari korban industri media [12].

Hal ini sangat berbeda sekali pada saat tahun 1990 dimana perkembangan budaya hanya didominasi oleh negara barat seperti Amerika. Tapi semenjak awal tahun 2002 negara-negara asia mulai mengalami *Hallyu*, berawal setelah piala dunia tahun 2002 yang diadakan di Korea Selatan dan juga disiarkan melalui stasiun swasta tanah air [13]. Fenomena baru sebagai budaya yang populer sehingga budaya populer sekarang sangat didominasi oleh Negara asia terutama Korea Selatan sebagai budaya yang populer di dunia saat ini [4].

Merebaknya *Korean Wave* di negara-negara di dunia, menunjukkan adanya aliran budaya populer dari Korea ke negara-negara tetangga. Tidak lepas dari dampak panjang yang masih terus berlanjut, fenomena *Hallyu* sendiri menjadi suatu fenomena tersendiri dalam dunia industri hiburan modern. Pada saat situasi dunia tanpa jeda informasi, Korea berhasil memanfaatkan situasi untuk menjejakan pengaruhnya di seluruh dunia. Pengaruh Korea berupa penyebaran budaya populer salah satunya melalui drama. Media yang menjadi kepanjangan tangan kepentingan Korea adalah televisi. Media televisi sebagai media massa tentu saja berkontribusi sangat masif dalam mengkonstruksi budaya populer Korea di Indonesia [12].

Setelah munculnya industri hiburan Korea Selatan di televisi Indonesia membuat masyarakat jadi penasaran tentang budaya mereka [13]. Banyak drama Korea yang di buat seperti seri film pendek yang sebagian besar hanya di tayangkan selama beberapa minggu. Kisah pendek drama Korea adalah kisah yang paling banyak ditonton masyarakat, dalam sehari masyarakat bisa menonton dua sampai tiga jam kisah pendek dari drama Korea [1]. Bermunculannya tayangan drama

Korea di televisi Indonesia seperti drama *Full House*, *Winter Sonata*, dan *Princess Hours*. Dimana drama tersebut merupakan awal muncul drama Korea di Indonesia. Drama tersebut sangat mempengaruhi masyarakat Indonesia, karena menampilkan kisah yang romantis dan jalur cerita yang membuat siapa yang menontonnya ikut hanyut dalam cerita. Selain itu disunggungkan dengan aktor dan aktris yang ganteng, kualitas akting yang bagus beserta ost dramanya yang bagus [13]. Drama Korea menjadi salah satu pengaruh paling penting dari menyebarnya gelombang Korea. Drama Korea telah banyak mengambil hati banyak masyarakat di dunia baik Asia maupun Amerika, drama Korea telah berhasil mendunia lebih dulu daripada pakaian maupun musik [1].

Cerita romantis, fakta sejarah, kisah nyata dari masa lalu, *thriller*, drama keluarga, dan komedi atau gabungan lebih dari satu genre menjadi dasar dari sebuah drama Korea. Industri hiburan Korea saat ini sedang mengembangkan seniman yang berbakat dan mendorong untuk lebih *expert* dalam bidangnya masing-masing agar masyarakat dapat mengetahui kemampuan para seniman, dan industri hiburan Korea juga berkembang ke arah yang lebih leluasa, dewasa, dan berintegritas [1].

Disamping tanyangan drama yang berhasil membuat remaja menyukainya ada juga beberapa faktor lain seperti musik dimana yang merajalela saat ini dengan ketampanan dari anggota *boyband* dan *girlband* serta musik yang membuat semangat untuk memulai hari-hari bagi kita. Faktor lainnya yang membuat remaja menyukai *k-pop* dari *fashion* yang seperti baju, kosmetik, dan apapun yang dipakai oleh *idol* mereka [14]. Akhirnya mengakibatkan semakin dikenalnya negara Korea di dunia. Budaya, cara berbusana, jenis makanan, hiburan, dan apa saja yang sedang tren tentang Korea menjadi sangat cepat di minati di dunia [1].

Masyarakat menyerap secara masif kebudayaan negara maju yang masuk. Ia menjadi konsumsi bagi masyarakat secara terus menerus dan tanpa batas sehingga menjadi kebudayaan baru bagi kehidupan masyarakat tersebut. Ini lah yang membentuk munculnya budaya populer atau budaya pop. Budaya pop adalah budaya yang diterima oleh masyarakat yang terbentuk secara tidak sadar dan diadopsi secara luas oleh masyarakat itu sendiri. Budaya-budaya baru yang masyarakat serap melalui informasi yang mereka peroleh lewat kehadiran media global membentuk budaya baru [1].

Kepopuleran *k-pop* di Indonesia menyebabkan kekerasan simbolik dimana kekerasan simbolik adalah kekerasan dalam bentuknya yang halus, kekerasan yang dikenakan pada agen-agen sosial tanpa mengundang resistensi. Sehingga menyebabkan remaja atau generasi muda lebih tertarik pada *k-pop* dibandingkan budaya negara sendiri. Banyak dampak pengaruh yang disebabkan oleh *k-pop* terhadap kaum remaja baik itu positif dan negatif [15].

Orang-orang bersifat konsumtif hanya agar bisa mengikuti tren budaya pop itu sendiri. Budaya pop ini mendorong orang agar untuk selalu *up to date* supaya tidak ketinggalan jaman. Konsumsi yang dilakukan oleh masyarakat saat ini bukanlah apa yang mereka butuhkan, tapi itu adalah yang mereka inginkan. Sehingga, setiap orang berbagi satu keseragaman penting yaitu, mereka semua sama dalam penggunaan simbol-simbol modernitas. Keberadaan budaya pop ini mengkhawatirkan akan mengikis kebudayaan asli negara-negara berkembang sebagai penerimanya seperti Indonesia. Masyarakat menjadi orang yang tak punya ciri khas karena keseragaman [1].

Dengan berbagai faktor penyebaran *Korean Wave* mengakibatkan khususnya pada anak muda lebih tertarik dan mengaung-agungkan *k-pop* dibandingkan budaya negara sendiri. Dan dari sinilah terdapat berbagai pengaruh negatif atau positif kepada remaja saat ini. Faktor positif dari perkembangan *k-pop* yang sangat pesat yaitu banyaknya anak muda yang mempunyai kamauan besar untuk mengetahui hal-hal yang berbau Korea sehingga menyebabkan mereka terinspirasi untuk mencontoh atau meniru cara berpakaian, cara mengetahui perpaduan mode dari *idol* yang mereka kagumi [4]. Selain itu ada juga citra diri, citra diri adalah gambaran yang dimiliki seseorang terhadap dirinya sendiri sebagai ciptaan yang memiliki fisik yang dikaitkan dengan karakteristik fisik dalam penampilan seseorang tersebut secara umum atau pemikiran seseorang tentang pandangan orang lain terhadap dirinya dan bagaimana orang menilai dirinya [16].

Disamping adanya dampak positif tentu juga ada dampak negatif yang disebabkan oleh pengaruh *k-pop* yaitu Sikap *fans* yang berlebihan, terjadinya fanatisme terhadap remaja tersebut, Fanatisme sangat fenomena pada zaman modern ini, realitas pribadi sosial dari masyarakat, karena pada saat ini berpengaruh pada seorang individu sehingga menciptakan kepercayaan dan pemahaman berupa

pengabdian, hubungan, kesetiaan, kecintaan [17]. Fanatisme diartikan pengabdian seseorang terhadap suatu objek dimana menimbulkan gairah, keintiman, dan hasrat yang biasanya melampaui rata-rata dari biasanya. Objek biasanya mengacu pada produk, merek, serta seseorang (selebriti), acara tv, dan kegiatan konsumsi lainnya. Fanatisme biasanya menganggap dirinya benar dan mengabaikan fakta dan argumen dari yang bertentangan dengan pemikiran dan pemahaman mereka [18]. Pengaruh dari tayangan drama Korea yang menarik perhatian publik terutama remaja sehingga menimbulkan pengimitasian. Hal ini dibuktikan dengan adanya gaya hidup dan mengoleksi hal yang berbau *k-pop*, serta dalam peniruan penampilan fisik dari citra hidup dirinya [19]. Ada pula Konformitas, yaitu suatu perilaku tertentu yang dilakukan karena pengaruh orang lain atau kelompoknya untuk melakukan perilaku dan tindakan yang sama. Maka individu tersebut melakukannya baik menyukainya atau tidak menyukai apa yang dia lakukan yang sedang terjadi [20]. Konformitas tidak hanya pada perilaku dan tindakan yang dipengaruhi orang lain tetapi individu itu juga bertindak dan berpikir secara berbeda dari apa yang dilakukannya jika seorang diri [21].

Analisis Sentimen sangat berguna dalam pemantauan media sosial karena dapat memungkinkan untuk mendapatkan *insight* dan gambaran umum opini publik yang lebih luas dibalik topik tertentu. Sentimen cukup mudah untuk dimengerti. Itu merupakan wujud perasaan atau emosi, sikap atau opini [22]. Sentimen positif adalah reaksi atau sikap yang meningkatkan nilai seseorang atau sesuatu, sedangkan sentimen negatif adalah reaksi atau sikap yang menurunkan nilai seseorang atau sesuatu [23]. Di media sosial, sentimen sebuah postingan bisa dilihat dengan nada atau emosi yang disampaikan terhadap sebuah *brand*. Namun, analisis sentimen pada praktiknya dirasa memiliki beberapa tantangan antara lain, keberagaman bahasa yang digunakan oleh masyarakat Indonesia, yang mengakibatkan masalah sekaligus tantangan terhadap proses klasifikasi tulisan atau opini yang berada di media sosial yang menggunakan bahasa Indonesia. Analisis sentimen jika digunakan tepat pada sasaran, maka dapat digunakan terhadap bisnis dan lebih proaktif dalam melihat perubahan dinamika pasar dan pelanggan. Oleh karena itu, diperlukan alat yang dapat membantu proses analisis sentimen, sehingga analisisnya dapat dilakukan dapat lebih cepat dan efisien [22].

Dalam pengolahan analisis sentimen dapat menggunakan metode *Natural Language Processing (NLP)* yang sebagian besar metode pembelajaran dilakukan dengan metode *Deep Learning* yang telah melibatkan representasi *word vector* melalui model *neural language* [24] dan komposisi performa berdasarkan pembelajaran *word vector* untuk klasifikasi [25]. *Convolutional Neural Network (CNN)* merupakan salah satu algoritma pengembangan dari *deep learning* yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pada *Natural Language Processing (NLP)*.

Penggunaan Algoritma *Convolutional Neural Network (CNN)* dipilih karena dianggap lebih baik dalam mengatasi permasalahan *Big Data* dan *Machine Learning* sehingga dapat dikembangkan untuk membangun sebuah model untuk mengklasifikasikan sebuah kata, kalimat atau paragraf. Untuk klasifikasi teks yang merupakan pengembangan dari *Machine Learning*, di mana performa dalam proses pembelajarannya lebih baik. Untuk mendapatkan tingkat akurasi yang tinggi pada model klasifikasi teks, dengan melibatkan model *word2vec* pada proses *word embeddings*. Jika dibandingkan dengan metode lain seperti *Query Expansion Ranking* yang bekerja bersama metode *Multinomial Naïve Bayes* yang menghasilkan akurasi tertinggi sebesar 75% [26] dan metode *Naïve Bayes* juga mendapatkan akurasi tertinggi sebesar 76.50% [27]. Diharapkan dari analisis sentimen dengan metode *Natural Language Processing (NLP)* menggunakan algoritma *Convolutional Neural Network (CNN)* dan *Word2Vec*, dapat meningkatkan akurasi serta membantu menilai opini *k-popers* terhadap dunia hiburan tanah air secara lebih tepat. Dengan adanya tugas akhir ini diharapkan dapat melakukan analisis sentimen untuk menentukan pandangan *k-popers* mengenai dunia hiburan tanah air melalui media sosial menggunakan Algoritma *Convolutional Neural Network (CNN)*. Sehingga mampu memberikan rekomendasi terbaik terhadap pengambil keputusan.

Contoh studi kasus seperti ada jurnal Klasifikasi Sentimen Ulasan Film Indonesia dengan Konversi *Speech-to-Text (STT)* Menggunakan Metode *Convolutional Neural Network (CNN)*. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu pertama mengumpulkan audio dari video ulasan film Indonesia yang ada di *Youtube*, kedua memotong audio menjadi potongan audio berdasarkan keheningan

audio dengan ketentuan durasi keheningan (*silence*) minimal 350 ms dan audio tersebut dikatakan hening jika amplitude suara lebih kecil dari -25 hingga -30 dBFS, ketiga melakukan proses *Speech-to-Text* pada data audio dengan bantuan *API Google Speech Cloud* untuk mengambil data teks, keempat melakukan *pre-processing text* dengan tahap-tahap seperti *Case Folding*, *Stemming*, *Stopword Removal*, dan *Tokenizing*, kelima mengelompokkan potongan teks tersebut berdasarkan aspek ulasan, keenam memberikan pelabelan data secara manual, ketujuh melakukan pembobotan menggunakan *word embedding* dengan algoritma *Word2Vec*, kedelapan membagi data menjadi data *training* dan data *testing* menggunakan *K-Fold Cross Validation*, kesembilan melakukan teknik *SMOTE* jika pembagian data *training* dan data *testing* tidak seimbang (*imbalanced*), kesepuluh mengklasifikasi sentiment ulasan film Indonesia di ulasan film Indonesia di *Youtube* menggunakan metode *Convolutional Neural Network (CNN)* untuk hasil *word embedding*, kesebelas memilih model terbaik berdasarkan nilai *AUC* dan akurasi interpretasi, terakhir mengambil kesimpulan dan saran [28].

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan sentimen analisis pada opini publik terhadap objek yang berkaitan dengan dunia hiburan yang akan dibahas dalam sebuah tugas akhir yang berjudul **“ANALISIS SENTIMEN K-POPERS TERHADAP DUNIA Hiburan Tanah Air dengan Algoritma Convolutional Neural Network (CNN)”**

### 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, memiliki beberapa rumusan masalah terkait dengan permasalahan tersebut, yaitu:

1. Bagaimana implementasi algoritma *Convolutional Neural Network* pada analisis sentimen *k-popers* terhadap dunia hiburan tanah air?
2. Berapakah akurasi algoritma *Convolutional Neural Network* dalam analisis sentimen pada data *tweet k-popers* terhadap dunia hiburan tanah air?

### 1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Mengimplementasikan algoritma *Convolutional Neural Network* pada analisis sentimen *k-popers* terhadap dunia hiburan tanah air.

2. Mengetahui tingkat akurasi algoritma *Convolutional Neural Network* dalam analisis sentimen pada data *tweet k-popers* terhadap dunia tanah air.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari pengerjaan penelitian tugas akhir ini:

##### **1.4.1. Bagi Penulis**

Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami metode *deep learning* pada *Natural Language Processing (NLP)*.
2. Mengetahui dan memahami metode *word embedding* menggunakan *word2vec*.
3. Mengetahui dan memahami arsitektur *Convolutional Neural Network* dan menerapkannya pada tugas klasifikasi teks.

##### **1.4.2. Bagi Masyarakat**

Manfaat yang diperoleh masyarakat adalah sebagai salah satu bentuk penelitian dengan menggunakan metode *deep learning* pada *Natural Language Processing (NLP)* khususnya bahasa Indonesia, sehingga memungkinkan untuk terdapat penelitian selanjutnya yang dapat dikembangkan ke dalam beberapa permasalahan yang muncul pada *Natural Language Processing (NLP)* bahasa Indonesia.

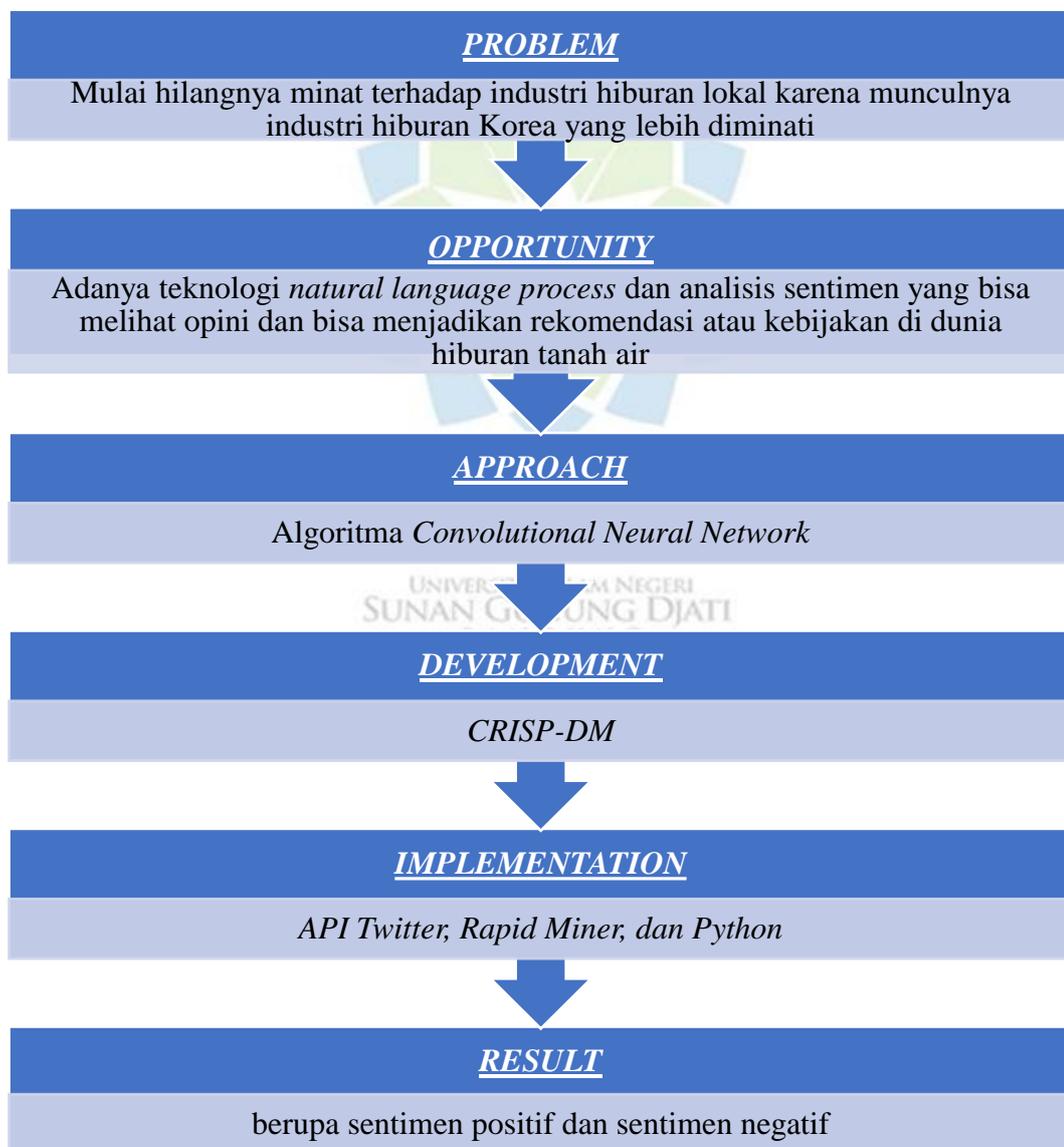
#### **1.5. Batasan Masalah**

1. Metode yang dipakai pada pengklasifikasian adalah *Convolutional Neural Network (CNN)* dengan tidak membandingkan dengan algoritma lain.
2. Hasil dari sistem dapat mengklasifikasi sentimen positif, dan negatif.
3. Media sosial *Twitter* menjadi sumber data.
4. Proses pengambilan data *tweet* menggunakan *Rapid Miner*.
5. Kumpulan data yang digunakan hanya Bahasa Indonesia.
6. Sistem sentimen analisis yang dibangun tidak diterapkan pada aplikasi.
7. Rentang waktu pengambilan data yang diambil dari tanggal 1 Maret 2022 sampai tanggal 10 April 2022.
8. Kata kunci untuk *Search* di *Twitter* menggunakan kata kunci *k-pop* dan film Indonesia.

9. Pada tahap preproses teks menggunakan *Rapid Miner* beserta *python* dan pada tahap analisis sentimen menggunakan *python*.
10. Kriteria k-popers yaitu berusia 12-21 tahun, penggemar *k-pop*, sudah pernah membeli barang-barang yang berkaitan dengan *k-pop*, memiliki *bias* atau idola *k-pop* secara spesifik dan mengikuti perkembangan dunia *k-pop*.

### 1.6. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan uraian tentang bagaimana peneliti mengalirkan jalan pemikiran secara logis dalam rangka memecahkan masalah yang telah di rumuskan pada gambar 1.1.



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**

### **1.7.Sistematika Penulisan**

Sistematis penulisan penelitian ini di bagi menjadi (5) bab yang masing-masing bab sudah mempunyai tujuan-tujuan masing-masing. Berikut penjelasannya:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I (satu) pendahuluan yang berisi pembahasan permasalahan yang berhubungan dengan penyusunan laporan tugas akhir diantaranya latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, sistematika penulisan, tujuan dan manfaat penelitian.

#### **BAB II KAJIAN LITERATUR**

Bab II (dua) landasan teori menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di kemukakan pada penelitian ini, dan juga teori-teori yang di gunakan dalam perancangan dan implementasi.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab III (tiga) ini membahas mengenai metode penelitian dan perancangan sistem yang digunakan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV (empat) disini di bahas hasil yang di dapatkan beserta pembahasan pada hasil tersebut.

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab V (lima) berisi kesimpulan dan saran guna untuk pengembangan aplikasi ke tahapan lebih lanjut dalam upaya untuk memperbaiki dan pengembangan aplikasi sebih baik.

#### **REFERENSI**

Daftar Pustaka berisi semua sumber tertulis atau tercetak yang pernah di kutip dan di gunakan pada proses penyusunan.

#### **LAMPIRAN**

Berisi semua dokumen yang di gunakan dalam proses penyusunan dan perancangan seperti source code, kelengkapan dokumen dan lain sebagainya