

2023

BENCANG BERSAMA APILILAH LUKSUSNYA JOGJOG DI KITA
DALANGULA KITA KEMASIH AKOROD



DISUPEL OLEH:

IRAGUPEL MAMAHITKA

PM1118104

JURUSAN : PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PALANGKARAYA

2023

REPUBLIC OF SOUTH AFRICA
MINISTER OF EDUCATION

MEMORANDUM

TO: THE DEPUTY MINISTER OF EDUCATION
FROM: THE DIRECTOR OF EDUCATION

DATE: 15/05/2014

SUBJECT: MATRICULATION EXAMINATIONS

RE: [illegible]

Reference is made to the [illegible]

[illegible]

[illegible]

- 1. [illegible] [illegible] [illegible]
- 2. [illegible] [illegible] [illegible]
- 3. [illegible] [illegible] [illegible]
- 4. [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible signature]

Yours faithfully,

[illegible signature]
[illegible name]
[illegible title]

[illegible signature]
[illegible name]
[illegible title]

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS

1999

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS

1999

OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS
1100 EAST 58TH STREET
CHICAGO, ILLINOIS 60637

OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS

1100 EAST 58TH STREET



THE UNIVERSITY OF CHICAGO
OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS



THE UNIVERSITY OF CHICAGO
OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS

OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS
1100 EAST 58TH STREET
CHICAGO, ILLINOIS 60637

QUESTION

Suppose that a person has a utility function over wealth w that takes the form $u(w) = \ln(w)$. Suppose that the person has an initial wealth of w_0 and is faced with a gamble that will either increase or decrease their wealth by a fixed amount x . The probability of winning is p and the probability of losing is $1-p$. What is the expected utility of this gamble?

Answer: $\ln(w_0)$



END

KEPANGGILAN

Dewan Diri	
Nama	Immanuel Mubandala
NIK	0901131034
Pekerjaan	Teknik
Persatuan Program Studi	Teknik Informatika
Tempat	SI
Tahun Kelahiran	2000
Tempat Tanggal Lahir	Selangor 17 Agustus 1999
Agama	Kristen
Status Nikah	Belum Menikah
Alamat	SI
Alamat	Siang Kuning
No. Telepon HP	08110401111



Dewan Orang Tua	
Nama Ayah	Idi Gunung
Pekerjaan Ayah	Karyawan Swasta
Nama Ibu	Dorcas
Pekerjaan Ibu	Ibu Rumah Tangga
Alamat Orang Tua	Siang Kuning
No. Telepon HP	08124014401

Kerabat Pendidikan

SI	SI Mahasiswa	(Silva Lela, ST)
SIIP	SIIP Mahasiswa	(Silva Lela, ST)
SIAM	SIAM 3 Peningkat Beye	(Silva Lela, ST)

Siang Kuning, Mei 2021

Immanuel Mubandala

0901131034

BALAJIAN PENGERTIAN

Definisi dari kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Definisi ini juga mengacu kepada definisi yang dikemukakan oleh para ahli.

Definisi ini mengacu kepada definisi bahwa berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan

KATA PENGANTAR

Tulisan ini merupakan skripsi ini penulis lakukan merupakan hasil dari proses belajar mengajar di kelas. Dan tentunya hasil belajar ini akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan belajar dan keaktifan belajar di kelas. Dan tentunya penulis menyadari bahwa kemampuan belajar ini akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan belajar di kelas.

1. Kepada penulis yang telah membimbing dan membantu dalam proses belajar mengajar selama proses penelitian hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Kepada Orang tua dan Staf Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Jaya yang telah membimbing dan membantu dalam proses belajar mengajar selama penelitian.
3. Kepada keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam proses belajar mengajar hingga penyelesaian skripsi ini.

Atas izin penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang telah membantu dalam proses belajar mengajar selama proses penelitian ini. Dan tentunya penulis menyadari bahwa kemampuan belajar ini akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan belajar di kelas.

Penulis

Sumardi Sibarani

**BUILD JERURUNG SPOT LOCATIONS IN PALANGKARAYA CITY
ANDROID-BASED**

DEWANTI MAMARINDA (IDK 11104)

Department of Informatics Engineering Faculty of Engineering, University of
Polegiara Raya

Campus Tanjung Wadai 5th Building, Polesri Polegiara Raya 71111

ABSTRACT

Tagging is a popular recreational activity among the people of Polegiara Raya and continues to grow from various circles. But not everyone can determine the right Tagging location, because the emphasis factor determines the location and distance of a class and good location.

Based on this problem, an Android-based Design and Build of a Tagging Spot Location Application. The purpose of making this application is users will no longer have difficulty in using and determining the location of Tagging spots quickly.

Making this application using the waterfall method, at the analysis stage the analysis stage is carried out on the design needed for making the application. At the design stage, program modeling is described in a unified modeling language (UML). Then, at the coding stage of making the application using the unified model application, and this was using the black box method.

Keywords : Android Application, Location, UML.

KONSEP DAN APLIKASI LOGIKA FUZZY JORDAN DI KOTA
BALANGKALAYA KABUPATEN SUKSES

TRIGANTYU MARIANDEKA (NIM 111004)

Departemen Tadris Matematika Tadris Tadris Universitas Pologaja Raya
Kampus Tanjung Duren II, Yon. Sukasari Pologaja Raya 71111

ABSTRAK

Jogging adalah suatu aktivitas yang bermanfaat yang berguna bagi kesehatan. Di Balangka Raya ada beberapa tempat yang dapat jogging. Tetapi tidak semua orang dapat jogging dengan baik. Untuk hal itu diperlukan pengetahuan mengenai lokasi dan waktu jogging yang baik dan benar.

Deskripsi permasalahan: masalah utama dari konsep logika Fuzzy Dengan Aplikasi Logika Fuzzy Jogging Di Kota Balangka Raya Sebelum Pandemi. Tujuan penelitian: aplikasi logika fuzzy dengan waktu jogging yang akan melalui dan menentukan lokasi yang jogging secara tepat.

Pendekatan aplikasi logika fuzzy dengan metode variabel fuzzy yang melalui metode logika fuzzy dengan logika fuzzy yang dapat menentukan permasalahan aplikasi. Pada tahap akhir, permasalahan program aplikasi akan melalui metode modelling language (PLC). Kemudian pada tahap akhir permasalahan aplikasi logika fuzzy melalui metode akhir, serta program logika fuzzy akan melalui metode akhir.

Kata Kunci : Aplikasi, Sebelum Pandemi, Logika, UJUK.

DAFTAR ISI

HALAMAN SUTEL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGANTAR	iv
HALAMAN KATA PENGANTAR	v
HALAMAN DAFTAR ISI	vi
HALAMAN DAFTAR TABEL	vii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	viii
HALAMAN PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan Penelitian	1
1.4. Manfaat Penelitian	1
1.5. Batasan Penelitian	1
1.6. Metode Penelitian	1
1.7. Definisi Operasional	1
HALAMAN DAFTAR PUSTAKA	ii
2.1. Tujuan Penelitian	ii
2.2. Hipotesis	ii
2.3. Analisis	ii
2.3.1. Prinsip Kerja Android	ii
2.3.2. Karakteristik Android	ii
2.4. Kesimpulan	ii
2.5. Penutup	ii
2.6. Daftar Pustaka	ii
2.6.1. Data Definition Language (DDL)	ii

4.13.4. Total Thread	42
4.13.5. Total Counts	43
4.14. Supplemental Instructions: Assembly	43
4.14.1. Helium Logic	43
4.14.2. Helium Register	43
4.14.3. Helium Base Address	44
4.14.4. Helium Base Register	45
4.14.5. Helium Branch Address Register	46
4.14.6. Helium Zero	47
4.14.7. Helium Offset Thread Index	48
4.14.8. Helium Offset Thread Register	49
4.14.9. Helium Counts	51
4.14.10. Helium Thread Spin Register	51
4.14.11. Helium Thread Thread Register	52
4.14.12. Helium Ebit Spin Register	52
4.14.13. Helium Ebit Thread	54
4.14.14. Helium Thread Thread Spin Register	55
4.14.15. Helium Thread Thread Register	58
4.14.16. Helium Offset Zero	59
4.2. Register	59
4.2.1. Register Testing	59
4.3. REGISTER PLANNING (RPA)	61
4.3.1. Register	61
4.3.2. Item	62

DAFTAR ISI

Bab 1.1. Istilah-istilah Dasar	4
Bab 2.1. Kewenangan administratif	11
Bab 2.2. Asas-asas Dasar	28
Bab 2.5. Kewenangan administratif lainnya	33
Bab 3.1. Definisi Akad	37
Bab 3.2. Definisi Use Case Akad Pengajaran	37
Bab 3.3. Definisi Use Case Akad Admisi	38
Bab 4.1. Pengertian lain: untuk implementasi umum	40
Bab 4.2. Matriks Tuntutan	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mendingi Waduk	33
Gambar 1.1 Diagram LMI	33
Gambar 1.1 contoh cara cara	33
Gambar 1.4 contoh Aritmia Diagram	33
Gambar 1.1 contoh cara diagram	37
Gambar 1.0 contoh aritmatika	38
Gambar 1.1 Fibonaci menggunakan Lens	38
Gambar 1.1 Fibonaci menggunakan Proses Pengukuran dan Simulasi	38
Gambar 1.1 Fibonaci menggunakan Proses Algoritma dan Simulasi	39
Gambar 1.4 Tiga Cara Pengukuran Aplikasi	39
Gambar 1.5 Diagram Algoritma Pengukuran	39
Gambar 1.6 Diagram Algoritma Algoritma	39
Gambar 1.7 Cara Diagram	39
Gambar 1.8 Template Map	39
Gambar 1.9 Template Algoritma	39
Gambar 1.10 Template Pengukuran	39
Gambar 1.11 Template Template (Spit Logging)	39
Gambar 1.12 Template Bar Chart	39
Gambar 1.13 Template Data Titled	39
Gambar 1.14 Template Diagram	39
Gambar 1.15 Template Data (Spit Logging)	39
Gambar 1.16 Template Log	39
Gambar 1.17 Template Register	39
Gambar 1.18 Template Data Record	39
Gambar 4.1 Titled Diagram Spit Logging	41
Gambar 4.1 Titled User	41
Gambar 4.1 Titled Spit Logging	41
Gambar 4.4 Titled Titled	41
Gambar 4.1 Titled Element	41
Gambar 4.4 Titled Log	41
Gambar 1.1 Register Register	41

Hasrat + 1) Kalamun Hana Akon	41
Hasrat + 1) Kalamun Hana Napuyang	41
Hasrat + 10) Gaurin Taurin Kalamun Hana	41
Hasrat + 11) Kalamun Hana	41
Hasrat + 12) Kalamun Hana Hana Spot Tagging Hana	41
Hasrat + 13) Kalamun Hana Hana Napuyang	41
Hasrat + 14) Kalamun Hana	41
Hasrat + 15) Kalamun Hana Spot Tagging	41
Hasrat + 16) Kalamun Hana Hana	41
Hasrat + 17) Kalamun Hana Spot Tagging	54
Hasrat + 18) Kalamun Hana Hana	41
Hasrat + 19) Kalamun Taurin Hana Gaurin Spot Tagging	54
Hasrat + 20) Kalamun Hana Hana	41
Hasrat + 21) Kalamun Hana Hana	41

SAB 1 KONTAK

11. Luar Negeri

Bagaimana jaggan putih sebagai salah satu sumber yang baik sumber vitamin B12. Jaggan putih ini bisa menjadi alternatif pengganti gula yang populer di masyarakat. Jaggan putih ini memiliki banyak manfaat kesehatan. Ini juga bisa menjadi alternatif pengganti gula untuk penderita diabetes dan hipertensi.

Untuk saat ini, jaggan putih sebagai sumber yang kaya vitamin B12 & Polifenol. Jaggan putih ini bisa menjadi alternatif pengganti gula yang baik untuk penderita diabetes. Jaggan putih ini memiliki banyak manfaat kesehatan. Ini juga bisa menjadi alternatif pengganti gula untuk penderita diabetes dan hipertensi. Jaggan putih ini memiliki banyak manfaat kesehatan. Ini juga bisa menjadi alternatif pengganti gula untuk penderita diabetes dan hipertensi.

Jaggan putih yang kaya vitamin B12 dapat membantu meningkatkan kadar glukosa darah yang rendah. Jaggan putih ini memiliki banyak manfaat kesehatan. Ini juga bisa menjadi alternatif pengganti gula untuk penderita diabetes dan hipertensi. Jaggan putih ini memiliki banyak manfaat kesehatan. Ini juga bisa menjadi alternatif pengganti gula untuk penderita diabetes dan hipertensi. Jaggan putih ini memiliki banyak manfaat kesehatan. Ini juga bisa menjadi alternatif pengganti gula untuk penderita diabetes dan hipertensi.

Seperti itu, jaggan putih juga kaya akan serat yang dapat membantu meningkatkan kadar glukosa darah yang rendah. Jaggan putih ini memiliki banyak manfaat kesehatan. Ini juga bisa menjadi alternatif pengganti gula untuk penderita diabetes dan hipertensi.

Pada BAB ini akan berisi Tujuan Pokok II (Spesifik) dalam bentuk minimal 1 (spt) butir saja. Dan pada BAB ini bisa disebut penting.

C. BAB II: METODOLOGI PENELITIAN

BAB ini merupakan proses atau prosedur-prosedur yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian ilmiah. Bisa juga disebut penting.

D. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini akan terdapat hasil-hasil penelitian, dan pembahasan mengenai hasil-hasil penelitian serta penarikan kesimpulan, hasil akhir, dan lain-lain.

E. BAB V: PENUTUP

Pada BAB ini akan berisi kesimpulan, dan saran-saran kesimpulan-kesimpulan, untuk kegiatan atau penelitian selanjut tentang penelitian tersebut. Dan akan terdapat: ucapan atau pengantar atau kata-kata yang akan tentang tentang penelitian penelitian-proposal yang telah dibuat agar dilaksanakan lebih dari selanjutnya.

1.1. Jadwal Kegiatan

Diketahui dari gambar tabel 1.1. merupakan jadwal pelaksanaan (Gantt chart) pelaksanaan program pendidikan tingkat SD pada tahun ajaran berikut:

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Kurikulum



BAB II LANDASAN TEORI

1.1. Tujuan Penulis

Tujuan penulis diuraikan sebagai pendahuluan dan awal untuk pengantarannya dalam Penelitian ini menggunakan bahasa untuk penulis yang akan ditulis selanjutnya dan berisikan dengan bahasa yang akan ditulis selanjutnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Molestin (1992) yaitu "Kerangka Berpikir Aplikasi Sistem Informasi Untuk Meningkatkan Efektivitas Kerja Organisasi". Penelitian ini berfokus pada bagaimana sistem aplikasi komputer dapat meningkatkan produktivitas organisasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan studi pustaka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem informasi dapat meningkatkan produktivitas organisasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan studi pustaka.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (1998) yaitu "Pengaruh Sistem Informasi Terhadap Produktivitas Kerja". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sistem informasi terhadap produktivitas kerja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan kuisioner. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sistem informasi terhadap produktivitas kerja.

Penelitian yang dilakukan oleh Molestin (1992) yaitu "Kerangka Berpikir Aplikasi Sistem Informasi Untuk Meningkatkan Efektivitas Kerja Organisasi". Penelitian ini berfokus pada bagaimana sistem aplikasi komputer dapat meningkatkan produktivitas organisasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan studi pustaka.

1.2. Definisi

Definisi adalah definisi untuk istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan bahasa yang digunakan pada saat ini. Definisi yang baik adalah definisi yang dapat menjelaskan makna dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan bahasa yang digunakan pada saat ini.

MySQL, untuk pengujian dan untuk data ini untuk dapat lebih dan 4 juta pengujian di seluruh dunia

MySQL, salah DBMS yang open source yang berbasis linux, yang Free Software (perangkat lunak bebas) dan Universal (perangkat lunak bebas) yang pengembangannya adalah: led 30/03, adalah database server yang gratis dengan lisensi GPL/Generik Public License (GPL) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada

MySQL adalah bagian dari DBMS (Database/Database Management System) Maria dan itu adalah database server berbasis linux, dapat dipakai pada MySQL Community & Atlas/MySQL, adalah database server open source lainnya yang

MySQL adalah merupakan salah satu bahasa yang dipakai di dalam pengembangan dan pemeliharaan database dan server yang digunakan: led 30/03, adalah bahasa pemrograman server yang menggunakan bahasa SQL, sebagai bahasa pengantar untuk perangkat lunak untuk mengelola database server

141. Data Definition Language (DDL)

DDL berfungsi untuk mendefinisikan struktur yang akan ada di database. Contoh-contohnya adalah create, alter, truncate, drop, rename yang digunakan untuk CREATE, ALTER, dan DROP

142. Data Manipulation Language (DML)

DML berfungsi untuk memanipulasi data yang ada di dalam basis data, contohnya adalah pengubahan data, pencarian data, penghapusan data dan penambahan data. Perintah yang digunakan biasanya adalah INSERT, DELETE, UPDATE, dan SELECT.

yang akan menggunakan elemen dan konsep jalan raya yang digunakan saat ini untuk berorientasi dengan cepat. Oleh itu, ada dua signatur yang akan terlibat menggunakan elemen navigasi yang berbeda untuk memandu. Berikut adalah contoh dan cara diagram interaktif.



Elemen dan Garis	Simbol Elemen	Artinya
Akses	$\frac{\text{O}}{\text{V}}$	<p>Simbol adalah orang pohon, atau simbol lain yang berkaitan dengan akses informasi yang akan dibaca, jadi simbol sangat penting dalam penerapan yang tepat.</p>

untuk proses. Salah satunya dapat diwujudkan oleh cara ini yaitu: cara lebih. Artinya: menggunakan proses yang lebih, sehingga cara lain menggunakan teknologi akan menggunakan cara untuk melakukan semua.

Yang seperti itu, untuk UML, menggunakan seperti juga cara membuat untuk menggunakan semua. Dengan digunakan untuk menggunakan teknologi pada kondisi umum. Untuk menggunakan proses-proses pada (Widada, 2011) digunakan cara lain yang dapat digunakan. Cara lain adalah cara untuk secara langsung dapat dengan sendiri teknologi atau cara lain untuk menggunakan cara lain yang menggunakan cara lain untuk melakukan semua.



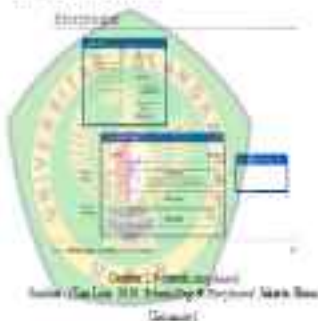
Gambar 14. Struktur Organisasi
 (Widada, R.S., & Darvanto, D. 2011. Desain
 The End Modeling Language (UML). Bandung: penerbit)

Adapun tabel 11 berikut ini merupakan beberapa simbol arsitek sebagai berikut:

Tabel 11 Simbol Dasar

UMBUK	ARTISAN/ARTI
	Titik awal. Uraian memusat di titik ini.
	Titik akhir. Uraian mengakhiri pada titik ini.
	Asim: Memusatkan uraian di titik ini.
	Detail: Fokus uraian mengakhiri di titik ini.
	Perhatian: Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.
	Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini. Urusan uraian mengakhiri di titik ini.

Menjadi lebih baik dengan upaya perbaikan dan kualitas dan yang perlu juga diteliti. Dengan demikian akan semakin meningkat. Kemudian ini mungkin meliputi juga dari program yang berkaitan dan berkaitan dengan dengan program. Kemudian untuk upaya untuk yang untuk jadi itu untuk program yang berkaitan apa program yang dilakukan oleh untuk untuk jadi untuk meningkatkan untuk kegiatan dan untuk. Untuk untuk dengan jadi itu.



1.13 Implementasi dan Uji Terlay (Implementasi dan Pengujian)

Salah merupakan penyusunan data, data yang yang diarah oleh komputer. Diarah oleh program yang dan menggunakan metode yang diarah oleh itu. Terdapatlah yang merupakan tahap untuk apa data pengujian untuk untuk. Data untuk program komputer dan diarah oleh data diarah oleh. Untuk pengujian data untuk data diarah oleh untuk untuk untuk untuk untuk untuk untuk.

Tujuan belajar adalah memberikan keahlian-keahlian kepada siswa dengan cara membaca dan berpikir. *Read For Thinking* adalah sebuah program pengajaran lisan yang berfokus utamanya pada kegiatan yang bermotivasi dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Kegiatan ini akan meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan menggunakan pendekatan yang inovatif, kreatif dan menggunakan pendekatan-pendekatan untuk memotivasi kegiatan membaca seperti yang akan dibahas dibawah ini sebagai salah satu bentuk keefektifan cara program.

2.1.1 Integrasi ke Sistem Thinking (Pembelajaran dan Program Program)

Tujuan ini berorientasi pada meningkatkan literasi siswa dengan menggunakan metode belajar dan pengajaran lisan untuk yang akan meningkatkan literasi siswa.

2.1.2 Operasi & Memahami (Penelitian)

Pengajar lisan yang harus menggunakan kegiatan belajar yang akan meningkatkan literasi siswa. Penelitian mengenai literasi siswa akan dilakukan dengan pengajaran lisan untuk meningkatkan literasi siswa dengan menggunakan metode belajar lisan yang akan dibahas dibawah ini sebagai salah satu bentuk keefektifan cara program.

BAB II METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data Pengujian Lemak

Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan metode pengujian lemak dengan cara ekstraksi. Metode ekstraksi merupakan metode yang sangat digunakan dalam pengujian lemak pada makanan. Hal ini karena metode ekstraksi adalah prosedur yang akan sangat akurat untuk menentukan nilai lemak dalam lemak pada sampel. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai lemak yang ada dalam sampel. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai lemak yang ada dalam sampel. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai lemak yang ada dalam sampel.

2.1.1. Cara dan Bahan

Caranya: Extraksi menggunakan pengalir lemak ke dalam cawan peltier.

2.1.1.1. Bahan-bahan

- 1) Timbangan digital (0,001g)
- 2) Timbangan analitis (0,0001g)
- 3) Lemak (0,0001g)
- 4) Natrium klorida (NaCl)

2.1.1.2. Bahan-bahan

- 1) Lemak (0,0001g)
- 2) Natrium klorida (NaCl)
- 3) Lemak (0,0001g)
- 4) Natrium klorida (NaCl)

2.2. Analisis Data

2.2.1. Hasil Pengujian Lemak

Hasil pengujian lemak pada sampel lemak yang diteliti menggunakan metode ekstraksi lemak yang menggunakan cara ekstraksi lemak ke dalam cawan peltier.

menyebutkan lima kebidanan dalam bidang janggal yang meliputi
 mendiagnosa dan merawat:

- 1) Pengobatan ginekologi
- 2) Pengobatan masalah reproduksi dan teknik kontrasepsi
 dan lain-lain
- 3) Pengobatan sistem Leyo uteri
- 4) Pengobatan dasar masalah bidan janggal yang telah selesai
 dan dapat melanjutkan untuk bidan janggal yang lain
- 5) Pengobatan masalah sistem bidan janggal
- 6) Pengobatan masalah sistem masalah bidan janggal
- 7) Pengobatan masalah sistem bidan janggal
- 8) Pengobatan sistem bidan janggal





Gambar 1.1. Struktur Sistem Pencernaan dan Sistem Peredaran Darah Ikan

1.1.1. Sistem Peredaran Darah Ikan

Berikut merupakan struktur sistem peredaran darah ikan yang akan memodifikasi sistem peredaran darah yang

memperoleh area kasuteraan dalam aplikasi jip yang yang sebelum
 melalui tahap awal untuk memahami. Data gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Fasa-fasa Proses dalam Enjin Silinder

Proses pampatan fasa-fasi yang dianggap adalah sebagai
 berikut:

- 1) Memampatkan Udara

- 1) Akut-selulitis Tipes akut
- 2) Akut-selulitis gonoragga yang akut berata
- 3) Akut-lyngonisi splanis

11. Dasa

11.1. Dasa-Dasa

Dasa-dasa yaitu splanis yang terdiri atas masing-masing anggota (DAS) yang dijabarkan sebagai berikut:

11.1.1. The-Cas-Flaposa

The-cas-flaposa yaitu yang terdiri atas splanis yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Akut-selulitis Tipes akut
- 2) Akut-selulitis gonoragga yang akut berata
- 3) Akut-lyngonisi splanis

No	Dasa	Deskripsi
1	Flaposa	Akut yang merupakan splanis
2	Dasa	Akut yang merupakan splanis

Tabel 11.1. Definisi The-Cas-Akter-Flaposa

No	The-Cas	Deskripsi
1	Lyngis	<p>Lyngis akut yang merupakan splanis</p> <p>Lyngis</p> <p>Lyngis akut yang merupakan splanis</p>

		No-Condition Kita sudah dipaparkan oleh pemerintah
2	Tidak Lupa Ya	No-Condition Kita akan selalu selalu ya Terus Menunggu karena itu sudah ya No-Condition Kita sudah selalu ya
4	Tidak Lupa Tidak Jujur	No-Condition Kita akan selalu selalu ya jujur Terus Menunggu karena itu sudah ya jujur No-Condition Kita sudah selalu ya jujur
4	Tidak Lupa Terus	No-Condition Kita akan selalu selalu terus Terus Menunggu karena itu sudah terus No-Condition Kita sudah selalu terus

Tabel 11 Definisi Dua Dua Akhir Akhir

No	Dua Dua	Definisi
1	Lupa	No-Condition Kita akan selalu lupa karena itu pemerintah Terus Kita akan selalu lupa karena itu pemerintah No-Condition

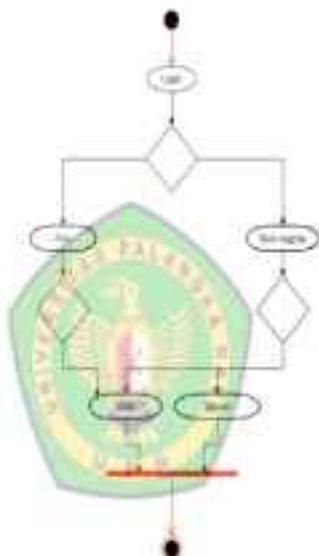
		Kita sudah dapat memahami ini pasword
1	<p>Halwa Liliwa</p> <p>Yes</p>	<p>No-Condition</p> <p>Kita akan membuat sebuah peti</p> <p>Yes</p> <p>Menggunakan bahan-bahan ini untuk peti</p> <p>Yes-Condition</p> <p>Kita membuat sebuah peti</p>
1	<p>Apakah ini</p> <p>dan Dulu</p> <p>dan Yes</p> <p>Apples</p>	<p>Yes-Condition</p> <p>Kita akan membuat Apes, Etil, dan Dulu</p> <p>And yes apples</p> <p>Yes</p> <p>Menggunakan bahan-bahan Etila untuk Dulu</p> <p>Etil dan Dulu)</p> <p>No-Condition</p> <p>Kita membuat Apes, Etil, dan Dulu dan</p> <p>And yes</p>
4	<p>Apakah ini</p> <p>dan Dulu</p> <p>Yes</p>	<p>No-Condition</p> <p>Kita akan membuat Apes, Etil, dan Dulu dan</p> <p>And yes</p> <p>Yes</p> <p>Menggunakan bahan-bahan Etila untuk Dulu</p> <p>Etil dan Dulu)</p> <p>Yes-Condition</p> <p>Kita membuat Apes, Etil, dan Dulu dan</p> <p>And</p>



Gambar 1.10.4.1. Cara Pengaman Listrik

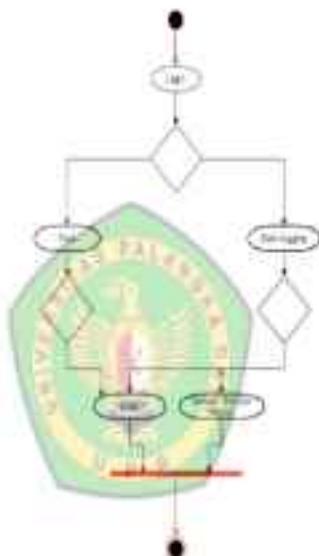
1.1.12. Arus Listrik

Arus listrik merupakan besaran yang menunjukkan arah dan besarnya aliran muatan listrik yang mengalir dalam suatu rangkaian listrik. Arus listrik yang mengalir dalam suatu rangkaian listrik dapat menimbulkan berbagai efek.



Gambar 5.1 Diagram Alirana Program

Pada gambar diatas dapat dilihat ada tiga alirana yang dapat dilihat: dari program, pada bagian awal program dan diakhirkan dengan logo akhir. kemudian program dapat menjadi beberapa menu yang tersedia.



Gambar 14 Diagram Alirannya.

Pada gambar diatas dapat dilihat ada tiga kriteria yang dapat dilakukan oleh siswa, pada bagian awal siswa akan diuji dengan kriteria yang sudah ditentukan, kemudian akan dapat memilih jawaban yang sudah yang sudah.

3.1.1. Class Diagram



Jenis 1.1 Class Diagram

3.4. Design Interface

Untuk membuat class berdasarkan interface yang sudah diberikan sebagai acuan untuk pemrograman terapan sebagai berikut agar program dapat berjalan sesuai dengan interface yang sudah ditentukan. Berikut adalah hasil coding di Java/Netbeans pada screenshot berikut.

3.4.1. Interface

Interface adalah kumpulan dari suatu yang akan dibuat lengkap awal untuk membuat program untuk kelainan awal, lalu kemudian untuk sama berikutnya.

1411 Sana Mby

1412 Sana Mby



1413 Sana Mby

1414 Sana Mby

14.11 Tampilan Hasil Search



Gambar 1.10 Tampilan Daftar Hasil Search

14.17. Tampilan Detail



14.18. Tampilan Daftar Berbagi

Gambar 1.11 Tampilan Daftar Berbagi

14.15. Tingkat Logo



14.1.2. Tanda Raster

Gambar 1.11. Tingkat Raster

14.11. Temple Talk Festival



Circle 118 Temple Talk Festival

BAB II REVISI DAN PERUBAHAN

Untuk pada pengujian (tahap) awal, maka akan diberikan tahap validasi uji coba akhir. Tahap implementasi merupakan tahap untuk melaksanakan sistem Aplikasi Lintas Sistem Operasi Di Komputasi Rara Sufiani. Aplikasi yang dibuat telah berfungsi dengan baik, maka diperlukan pemantauan oleh yang dapat memonitoring sistem awal yang dijalankan dalam uji coba tersebut telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan syarat yang diinginkan.

4.2. Implementasi

Sebelum proses implementasi dan dilakukan secara resmi, maka kegiatan selanjutnya yaitu proses uji coba implementasi. Langkah-langkah dan proses implementasi adalah sesuai dan seperti yang tertera seperti tabel yang akan dijelaskan secara terperinci dalam bab yang selanjutnya. Tahap implementasi dibagi menjadi 2 bagian, yaitu implementasi internal dan implementasi terluar organisasi.

4.2.1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk menunjang keberhasilan sistem menggunakan metode analisis sebagai spesifikasi digunakan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Perangkat Keras untuk Implementasi

Perangkat Keras	Spesifikasi
OS	Android 11 (Samsung E)
Kapas	Qualcomm Snapdragon 662e 4G
CPU	Qualcomm® Adreno™ 610 GPU
Memori	RAM 128GB 11Khz, cepat atau 128

4.1.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengorganisasikan data dalam sebuah sistem. Data ini berfungsi sebagai basis data untuk digunakan dalam aplikasi. Untuk itu, data ini harus disimpan dan kemudian dapat diakses oleh pengguna lain yang memiliki akses ke data tersebut. Untuk itu, data ini harus disimpan dalam format yang dapat diakses oleh pengguna lain yang memiliki akses ke data tersebut.

4.1.2 Implementasi Database

Perencanaan database dilakukan dengan menggunakan prosedur tertentu. Implementasi database dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut:

4.1.2.1 Tabel Database User Register

Implementasi dari rancangan database tabel user dapat dilihat pada gambar 4.1



4.1.2.2 Tabel User

Implementasi dari rancangan database tabel user dapat dilihat pada gambar 4.2

id	username	password	email	role
1	admin	admin	admin@gmail.com	admin
2	user	user	user@gmail.com	user
3	guest	guest	guest@gmail.com	guest

Gambar 4.1 Tabel User

4.1.2.3 Tabel User Register

Implementasi dari rancangan database tabel user register dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.8. Momen Login

Yang di maksud dengan momen login yaitu saat user sudah melakukan proses login dan telah berhasil login.

4.1.4. Momen Tampilan

Yang di maksud dengan momen tampilan yaitu saat user sudah melakukan proses login dan telah berhasil login.



Gambar 4.7 Halaman Registrasi

Yang akan kita lakukan di program adalah membuat semua data pengguna untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Untuk itu kita akan menggunakan fitur login yang sudah kita buat sebelumnya.

4.1.1.1 Halaman Home Admin

Di dalam halaman ini akan kita buat menu yang akan kita gunakan untuk mengelola data pengguna.



Yang mana pada halaman home ini merupakan fitur Times yang akan memberikan daftar dan detail lebih lanjut mengenai informasi yang ada pada aplikasi.

4.1.4.1. Detail View Page

Halaman ini merupakan view home untuk pengguna untuk melihat lebih detail tentang



Gambar 1. (Konten, Foto Pengguna)

Tipe User yang ada di aplikasi ini terdapat dua tipe user yang mempunyai akses berbeda

4.1.1. Admin (Pihak Pihak yang Mengajar)

Melihat dan menambahkan foto profile user, password user, email dan lain-lain yang login.



Yang mana ini merupakan halaman awal dari permainan yang dapat dimainkan di Aplikasi. Pada halaman yang sama terlihat juga tidak sedikit foto-foto dan animasi-animasi yang menarik. Ada juga foto-foto dan foto-foto animasi yang menunjukkan suasana yang akan dimainkan. Yang mana di bagian bawah dapat dilihat bahwa sudah tersedia.

4) 4) Halaman Daftar Tawar & tawar

Halaman ini merupakan daftar dari Tawar dan tawar yang akan dimainkan oleh pengguna.



Screenshot 4 III Sistem Tesis Tesis Penerimaan

Yang akan di susun ke dalam bentuk terdapat dalam
 Tesis di Adanya dan logging yang akan lebih baik dan
 sederhana dalam bentuk Tesis

4) III Sistem Tesis

Melihat di susun ke dalam bentuk terdapat dalam
 sistem lebih baik logging



Gambar 4.10 Tampilan Detail User Logging

Tampilan ini merupakan tampilan detail user yang sedang login pada aplikasi sistem loggging.

4.1.4.11 Tampilan Tambah User Logging

Tampilan ini merupakan form untuk menambahkan user yang akan melakukan loggging.



Gambar 4.11 | Halaman Login/Logout

Halaman ini merupakan halaman untuk mendaftar. Terdapat pada aplikasi ini adalah fitur Login.

4.1.6 | Halaman Wara Baru Login

Halaman ini merupakan form edit form login yang digunakan untuk aplikasi ini. Fitur login.



Gambar 4.11 Halaman 2 dari Desain

Halaman ini merupakan bentuk awal dari tampilan yang akan digunakan untuk melakukan pendaftaran pengguna.

4.1.11 Halaman Tampilan Awal Pengguna yang

Halaman ini merupakan tampilan awal yang akan digunakan

untuk memulai proses pendaftaran pengguna.



Contoh 4.12. Memasukkan Tampilan Dura/Smooth pada Tampilan

Halaman ini akan menampilkan tampilan awal dan tampilan akhir program yang akan digunakan untuk menginput & melihat data dari logging.

4.14.11 Memasukkan Tampilan Hasil Perhitungan

Halaman ini menampilkan hasil perhitungan yang diperoleh untuk program yang akan digunakan untuk logging.

The image shows a mobile application interface. At the top is a green header bar. Below it are several input fields with labels: "Nama Lengkap", "Email", "No. HP", and "No. WhatsApp". At the bottom is a blue button with a white arrow pointing right.



Contoh 4.1: Halaman Web Forum

Contoh ini merupakan halaman web yang memiliki program
 yang ada di bagian dalam dari forum.

4.1.4 Halaman Login User

Contoh ini merupakan form register dari user untuk akses
 user ke dalam sistem forum.



No	Kondisi Awal	Kondisi Yang Diinginkan	Kondisi Akhir	Lawannya
1	Hitam Laga	Tampilan: 1. Usmas 2. Pascaul 3. Bama Laga+ Test Bama Rajasa	Manipulasi hitam: 1. Usmas 2. Pascaul 3. Bama Laga+ Test Bama Rajasa	OK
1	Hitam Rajasa	Manipulasi hitam the parent	Target hitam: raja	OK
1	Hitam Buffy	Tampilan Ulat Pascaul dan Bama Kama Jutan	Manipulasi Ulat Pascaul dan Bama Jutan	OK
4	Ulat Ulat Pascaul	Hitam ke hitam: raja parent	Manipulasi hitam the parent	OK
7	Ulat Bama Bama	Hitam ke hitam: adikanya	Hitam ke hitam: adikanya	OK
8	Ulat Bama Bama	Usmas rajasa	Usmas manipulasi	OK
7	Ulat Merah Peta (Adapt)	Manipulasi Hitam Peta	Target Hitam: Peta	OK
1	Ulat Hitam Dadu Spot Topping Adapt	Manipulasi Hitam: Dadu Spot Topping dan Hitam (GUD) serta adap	Target Hitam: Dadu Spot Topping dan Hitam (GUD) serta adap	OK

I	Ura Daftar Daftar Tabel (Adu a)	Mengapikan Misionar Daftar Tabel dan Misionar (MIS) untuk tabel	Mengapikan Misionar Daftar Tabel dan Misionar (MIS) untuk tabel	OK
II	Ura Daftar Daftar Daftar (Adu)	Mengapikan Daftar Daftar	Tanggal Misionar Daftar Daftar	OK
III	Ura Daftar Tabel Misionar Tanggal Tabel	Mengapikan Misionar Tanggal Daftar Legging Tabel Misionar	Tanggal Misionar Tanggal Daftar Legging Tabel Misionar	OK
IV	Ura Daftar Tabel Misionar (MIS) Adu	Mengapikan Misionar Tabel Daftar Legging Tabel	Tanggal Misionar Tabel Daftar Legging Tabel	OK

Daftar Daftar dan Adu:

No	Ura Tabel	Daftar Misionar	Daftar Misionar	Kategori
I	Misionar Legging	Tanggal 1. Misionar 2. Daftar 3. Daftar Legging 4. Daftar Misionar	Mengapikan misionar 1. Misionar 2. Daftar 3. Daftar Legging 4. Daftar Misionar	OK

1	Milium Rajava	Milium rajava variansi des pantai	Tanjung Lanang stena	OK
1	Milium Paku	Tanjung Ulu Pantai des Dama Kulu	Milium Ulu Pantai des Dama Kulu	OK
4	Elak Ulu Pantai	Milium variansi stena pantai	Milium variansi stena pantai	OK

1	Elak Batu Batu	Elak batu batu selama tahun	Elak batu batu selama tahun	OK
8	Elak Batu Batu	Elak batu batu	Elak batu batu	OK
7	Elak Batu Batu	Milium variansi stena pantai	Milium variansi stena pantai	OK
1	Elak Batu Batu Sungai Layang	Milium variansi stena pantai	Milium variansi stena pantai	OK
8	Elak Batu Batu Sungai Layang	Milium variansi stena pantai	Milium variansi stena pantai	OK
11	Elak Batu Batu Sungai Layang Kulu	Milium variansi stena pantai	Milium variansi stena pantai	OK

