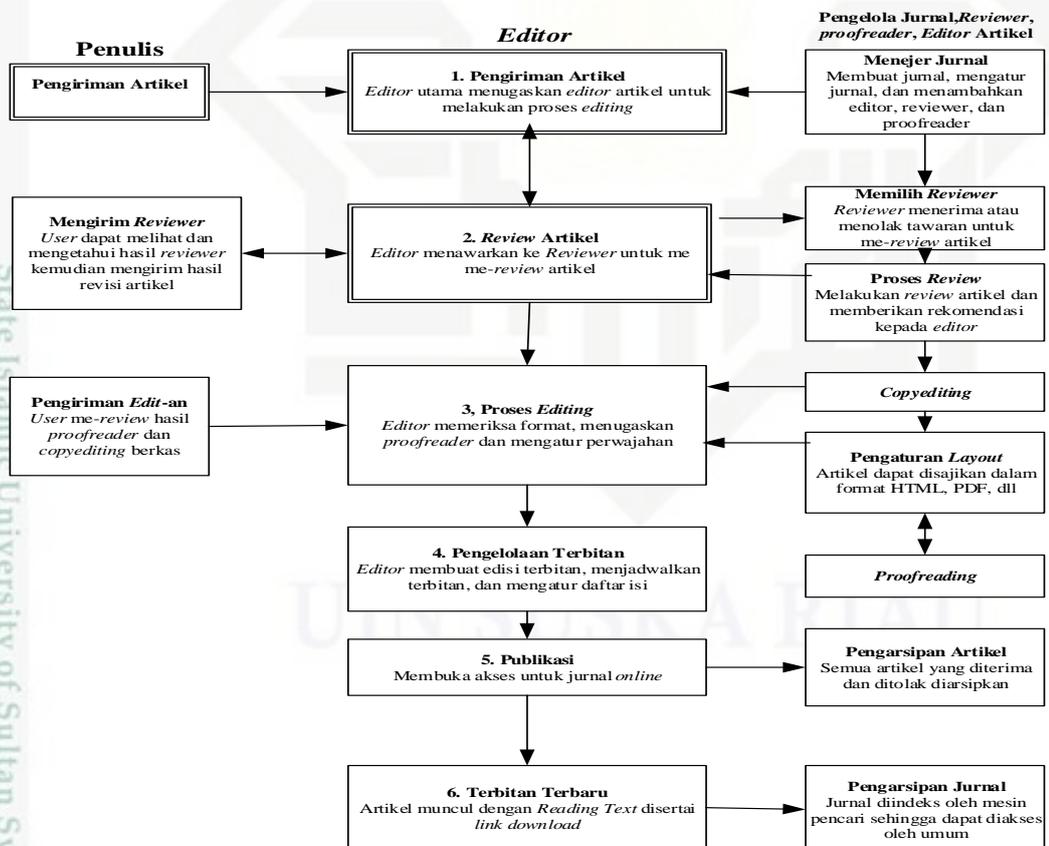


BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Open Journal System

Open Journal System (OJS) adalah sebuah sistem yang memanajemen dan menerbitkan jurnal, yang membantu mengatur setiap tahap dari proses penerbitan, dari proses penerbitan, pengiriman, hingga publikasi dan pengindeksan *online* (Chen, 2010). OJS dikeluarkan oleh *Public Knowledge Project* (PKP) dari Simon Fraser University dan berlesensi *General Public License* (GNU) (Novita dkk, 2015). Lesensi GNU berarti semua orang bisa menggunakan aplikasi ini untuk belajar, meneliti dan mengubahnya. Selain *user friendly*, aplikasi ini juga kompetibel dengan *search engine* Google dan Google Scholar. Berikut adalah proses dari pengelolaan jurnal pada OJS Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Alur OJS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari Gambar 2.1, dapat dilihat bahwa ada enam tahapan utama dalam pengelolaan OJS, yaitu:

1. Pengiriman artikel
2. *Review* artikel
3. Proses *editing*
4. Pengelolaan terbitan
5. Publikasi, dan
6. Penerbitan jurnal terbaru.

Dari tahapan tersebut, OJS membagi peran pengelola dan pengguna artikel menjadi sepuluh kelompok pengguna, yaitu:

1. Administrator Situs (*Site Administrator*): bertanggung jawab terhadap proses instalasi OJS, pengaturan *server*, serta menambahkan jurnal baru. Administrator biasanya cukup hanya satu orang saja.
2. Pengelola jurnal (*Journal manager*): bertanggung jawab terhadap pengaturan jurnal, pengelolaan sistem, serta pengelolaan akun pengguna (*user Account*).
3. Editor jurnal (*Editor*): bertanggung jawab terhadap keseluruhan proses *review*, *editing*, dan penerbitan jurnal. *Editor* juga dapat menunjuk editor sesi (*section editor*) untuk membantu dalam pengelolaan artikel. Tugas utama *editor* adalah memantau artikel yang masuk dan kemudian menunjuk *reviewer* artikel. *Editor* bertanggung jawab untuk proses *editing* (*copy editing*, *layout*, dan *proofreading*). *Editor* juga bertanggung jawab terhadap publikasi jurnal (pembuatan *issue*, pengaturan daftar isi, serta penjadwalan terbitan).
4. Editor sesi (*section editor*): bertanggung jawab terhadap sesi atau artikel yang ditunjuk oleh *Editor* utama. Tugasnya hampir sama dengan *editor*, hanya saja terbatas pada sesi artikel yang menjadi tanggung jawabnya saja.
5. Penulis (*author*): Penulis dapat langsung mengirimkan artikel melalui proses unggah dokumen. Penulis juga dapat melacak sampai dimana proses penerbitan artikelnya.

6. Mitra Bestari (*Reviewer*): merupakan pakar yang dipilih oleh *Editor* atau *Editor Sesi* untuk memeriksa keabsahan dan kualitas isi artikel berdasarkan pada kebijakan dan aturan yang telah ditetapkan.
7. *Copy Editor*: bertanggung jawab terhadap keabsahan tata bahasa, kesesuaian dengan format jurnal, gaya penulisan, serta bibliografi dan rujukan.
8. *Layout Editor*: bertanggung jawab terhadap pengaturan tampilan jurnal yang akan diterbitkan, seperti tata letak, pengaturan format gambar, serta konversi format artikel.
9. *Proofreader*: bertanggung jawab untuk memeriksa keabsahan penulisan, tipografi, dan tanda baca.
10. Pembaca (*Reader*): pengaturan standar OJS mengizinkan semua orang dapat membaca artikel yang diterbitkan. Namun demikian, pengelola jurnal juga dapat membatasi hak untuk membaca dan mengunduh artikel sesuai dengan kebijakan pengelolaan jurnal.

Instalasi OJS sudah termasuk *plugin* yang memungkinkan pengguna untuk *import* artikel kedalam sistem melalui penggunaan *Extensible Markup Language* (XML). *File XML* dipersiapkan oleh pengguna lalu diproses kesistem. Setelah beberapa pengujian awal, ini menjadi jelas bahwa hal ini menjadi usaha yang menyita waktu.

Menurut Novita (2015) OJS memiliki kelemahan yaitu tampilannya yang berbasis teks, editorial yang masih kaku, untuk penambahan dan pengurangan menu harus dilakukan secara langsung pada *coding* program, *template* yang disediakan juga sederhana yang hanya menawarkan perubahan warna saja.

2.2 *Visual Basic for Application* (VBA)

VBA adalah bahasa pemrograman berorientasi objek dari Microsoft yang sekarang terutama digunakan dengan aplikasi seperti Microsoft Excel, Microsoft Word, dan Microsoft Power Point. VBA adalah implementasi bahasa pemrograman berbasis objek Microsoft Visual Basic 6, dan lingkungan *Integrated Development Environment* (IDE). VBA sendiri telah ditingkatkan pada tahun 2010 dengan diperkenalkannya *Visual Basic for Applications 7* di aplikasi Microsoft Office (msdn.microsoft.com, 2017).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terdapat 3 alasan utama untuk mempertimbangkan penggunaan VBA, yaitu:

1. Otomatisasi dan perulangan.
2. Perantara untuk interaksi *user*.
3. Interaksi antara aplikasi Office.

2.3 MySQL

Perangkat lunak MySQL menghadirkan *server database Structured Query Language (SQL)* yang sangat cepat, *multi-threaded*, *multi-user*, dan *robust*. MySQL Server ditujukan untuk sistem produksi *mission-critical*, *heavy-load* dan juga untuk disematkan ke perangkat lunak yang digunakan secara massal. Oracle adalah merek dagang terdaftar dari Oracle Corporation dan atau afiliasinya. MySQL adalah merek dagang dari Oracle Corporation dan atau afiliasinya, dan tidak boleh digunakan oleh Pelanggan tanpa izin tertulis dari Oracle. Nama lain mungkin merupakan merek dagang dari pemiliknya masing-masing (<https://dev.mysql.com/doc/refman/5.7/en/introduction.html>).

2.4 PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa skrip tujuan umum *Open Source* yang umum digunakan yang sangat sesuai untuk pengembangan *web* dan dapat disematkan ke dalam HTML. Sintaksnya mengacu pada C, Java, dan Perl, dan mudah dipelajari. Tujuan utama dari bahasa ini adalah untuk memungkinkan pengembang *web* menulis halaman *web* yang dihasilkan secara dinamis dengan cepat, namun Anda dapat melakukan lebih banyak hal dengan PHP.

2.5 MSXML2.XMLHTTP

MSXML2.XMLHTTP pertama kali diperkenalkan sebagai kontrol Microsoft ActiveX di Microsoft Internet Explorer 5. Seiring waktu, objek ini telah diimplementasikan oleh *platform* penjelajahan lainnya dan merupakan landasan aplikasi Web berbasis *Asynchronous JavaScript and XML (AJAX)* dan *Simple Object Access Protocol (SOAP)*. Objek MSXML2.XMLHTTP memungkinkan *browser* untuk mengirim dan menerima permintaan *Hypertext Transfer Protocol*

(HTTP) *asinkron* dan tidak tepat ke *server Web*, yang merespons dengan XML. Responnya bisa dimanipulasi dengan *script* sisi klien atau ditransformasikan dengan *Extensible Stylesheet Language Transformations (XSLT)*. MSXML2.XMLHTTP memungkinkan untuk membuat aplikasi Web *responsif* yang tidak perlu menyegarkan keseluruhan halaman untuk menampilkan data baru (<https://msdn.microsoft.com/enus/library/ms537505%28d=printer,v=vs.85%9.aspx>).

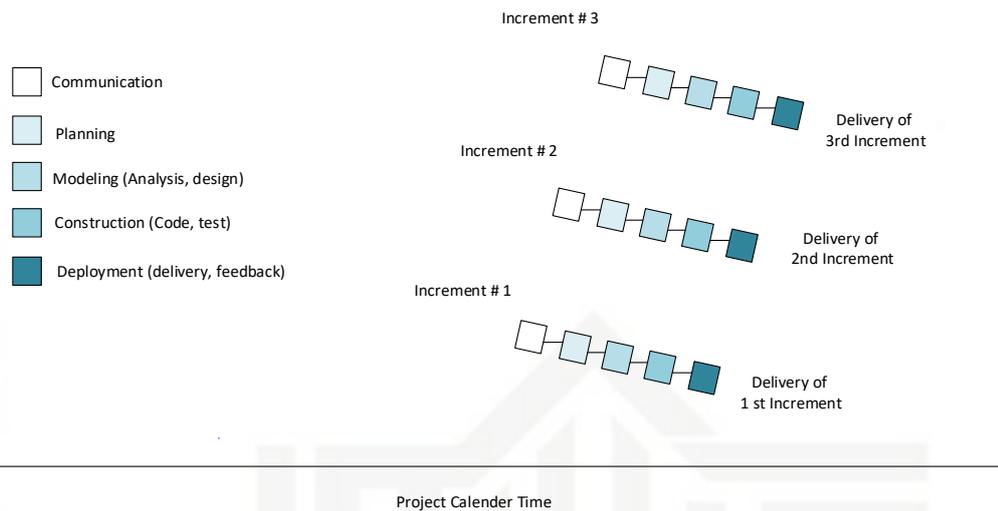
MSXML2.XMLHTTP bekerja dengan mengirim permintaan ke Web server dari klien dan mengembalikan data XML. Tergantung pada struktur XML yang diterima, kita dapat menggunakan XSLT atau XML DOM manipulasi itu dan mengikat bagian dari halaman data. Ini merupakan teknik yang sangat kuat.

2.6 Apache

Server HTTP Apache atau *Server Web/WWW Apache* adalah *server web* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (*Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows* dan *Novell Netware* serta *platform* lainnya) untuk melayani dan menjalankan fungsi situs *web* tanpa koneksi internet (Sidik, 2012). Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web/www* ini menggunakan HTTP (www.apache.org, 2014).

2.7 Increment Models

Menurut Pressman (2010) metode pengembangan sistem *Increment Models* merupakan metode yang menggabungkan dua metode pengembangan yaitu *waterfall* dan *prototipe*. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan proses seperti pada tahapan *waterfall* yaitu analisis, desain, implementasi, dan *testing*. Keempat tahapan ini dilakukan secara berulang-ulang hingga sistem atau produk yang dihasilkan telah lengkap. Pada setiap tahapan, dihasilkan produk dengan spesifikasi yang semakin lengkap pada setiap perulangan tahapan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan oleh pengguna. Ilustrasi *Increment Models* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 *Increments Models*

2.8 *Unified Modelling Language (UML)*

UML merupakan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique (OMT)* dan *Object Oriented Software Engineering (OOSE)*, metode Booch dari Grady Booch sangat dikenal dengan nama metode *Object Oriented Design*. UML merupakan salah satu alat bantu yang sangat handal dalam bidang pengembangan sistem berorientasi objek karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan pengembang sistem membuat blue print atas visinya dalam bentuk yang baku.

UML berfungsi sebagai jembatan dalam mengkomunikasikan beberapa aspek dalam sistem melalui sejumlah elemen grafis yang bisa dikombinasikan menjadi diagram. UML mempunyai banyak diagram yang dapat mengakomodasi berbagai sudut pandang dari suatu perangkat lunak yang akan dibangun. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson.

Dimulai pada bulan Oktober 1994 Booch, Rumbaugh, dan Jacobson, yang merupakan tiga tokoh yang boleh dikatakan metodologinya banyak digunakan mempelopori usaha untuk penyatuan metodologi pendesainan berorientasi objek. Pada tahun 1995, dirilis *draft* pertama dari UML (versi 0.8). Sejak tahun 1996,

pengembangan tersebut dikoordinasikan oleh *Object Management Group* (OMG) (<http://www.omg.org>).

UML mempunyai banyak diagram yang dapat mengakomodasi berbagai sudut pandang dari suatu perangkat lunak yang akan dibangun. diagram visual yang disediakan menunjukkan berbagai aspek dalam sistem, ada beberapa diagram yang disediakan dalam UML, antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk tingkah laku sistem informasi yang dibuat. *Use case diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi itu. Tujuan utama dari tampilan *use case* adalah untuk membuat daftar aktor dan *use case*, dan menunjukkan aktor mana yang berpartisipasi dalam setiap *use case* (Rumbough dkk, 1999).

Use Case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *Use Case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Ada tiga komponen penting dalam *Use Case Diagram* yaitu:

- a. *Use Case*

Use Case mendeskripsikan fungsi dari sistem dari perspektif *user* dalam kondisi yang dapat dimengerti *user*. Digambarkan dalam bentuk elips dengan nama *Use Case* di dalamnya.

- b. *Actor*

Actor merupakan *user* yang akan berinteraksi dengan sistem untuk saling bertukar informasi. Digambarkan berupa *stick figure* dengan nama *actor* di bawahnya.

- c. *Relationship*

Relationship merupakan hubungan antara *use case* dan *actor* yang digambarkan dalam bentuk garis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Diagram Kelas menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Diagram kelas dibangun berdasarkan diagram *use case* dan diagram sekuensial yang telah dibuat sebelumnya. *class diagram* ini juga adalah suatu teknik secara grafis yang dapat menggambarkan hubungan antar data sekaligus menunjukkan tindakan-tindakan apa yang akan dilakukan terhadap data. Teknik ini dinamakan diagram kelas dan merupakan salah satu model berorientasi objek.

2.9 Blackbox Testing

Teknik pengujian *blackbox* berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak, dengan melakukan *test case* dengan mempartisi domain *input* dari suatu program dengan cara yang memberikan cakupan pengujian yang mendalam. Tetapi, spesifikasi atau *test case* tidak mutlak menjadi acuan untuk membangun sistem atau sistem yang dibangun tidak harus sama persis dengan *test case* yang telah dibuat, karena *test case* itu hanya gambaran kebutuhan yang diperlukan (Samaroo, 2015). *Blackbox* merupakan metode pengujian perangkat lunak yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Cakupan pengujian yang dilakukan pada *blackbox testing* adalah perihal pengujian *interface* dan *form validation*. Pengujian *interface* adalah pengujian yang dilakukan secara langsung terhadap desain *interface* yang dibuat pada sistem. Tujuan yang diharapkan dalam melakukan *blackbox testing* dapat membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Pengujian *blackbox testing*, dilakukan untuk menemukan hal-hal sebagai berikut:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antarmuka (*Interface errors*).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses *database*.
4. Kesalahan performansi (*Performance errors*),
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

2.10 Profil Instansi

IAIN Sultan Syarif Qasim (IAIN Suska) mendirikan Jurusan Sistem Informasi pada tahun ajaran 2002/2003 sejalan dengan rencana untuk meningkatkan status IAIN menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Riau, yang saat ini telah terlaksana. Hal ini didukung oleh Pemerintah Daerah Provinsi Riau, DPRD Riau dan masyarakat, dimana sarjana jurusan teknik sangat dibutuhkan oleh pasar kerja pada masa yang akan datang, terutama menyambut era otonomi daerah. Jurusan yang strategis ini juga akan menopang Fakultas Sains dan Teknologi dan pengembangan studi Islam pada millenium ketiga. IAIN Susqa Pekanbaru (saat ini telah berubah menjadi UIN Suska Riau) sebagai salah satu institusi pendidikan Islam negeri di Riau mencermati dan berupaya menjawab tantangan ini dengan mendirikan Program Studi Sistem Informasi.

Kurikulum Program Studi Sistem Informasi mengacu kepada Kurikulum Nasional dengan pengelompokan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 232 tahun 2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa, yaitu Kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK), kelompok mata kuliah keilmuan dan ketrampilan (MKK), kelompok mata kuliah keahlian berkarya (MKB), kelompok mata kuliah prilaku berkarya (MPB) dan kelompok mata kuliah berkehidupan bermasyarakat (MBB). Total beban SKS untuk program sarjana (S1) sekitar 147 SKS yang dapat ditempuh selama 8 semester.

Disamping kurikulum di atas, mahasiswa Program Studi Sistem Informasi juga diharuskan memiliki standar minimum kompetensi dasar Ilmu Agama Islam yang tertuang dalam mata kuliah institusional yaitu: Aqidah, Akhlak Tasawuf, Studi al-Qur'an dan hadis, Ilmu Fiqih. Diharapkan mahasiswa akan memiliki pengetahuan yang baik, serta memiliki integritas pribadi yang Islami, serta mampu mengaplikasikan ilmu dan ketrampilan dalam kehidupan. Dengan demikian, alumni Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Pekanbaru memiliki pengetahuan, keahlian dan kepribadian Islami yang integral.

Disamping mendapatkan softskill di kelas dan di laboratorium, mahasiswa Program Sistem Informasi juga mendapat pengayaan di bidang keagamaan, dan

kepemimpinan yang bersifat ekstra kurikuler. Pada masa awal keberadaan mahasiswa baru di kampus UIN Suska Pekanbaru, mereka akan mendapat orientasi tentang perkuliahan di perguruan tinggi serta pengenalan kampus. Di samping itu, agenda kegiatan orientasi mahasiswa baru pada tahun akademik mendatang juga meliputi matrikulasi yaitu prakuliah untuk memperkenalkan sekaligus sebagai pengantar mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan kompetensi dasar ilmu keislaman yang menjadi karakter UIN Suska Riau.

Dalam pelaksanaannya Program Studi Sistem Informasi telah melakukan kerjasama dengan PT. Chevron Pacific Indonesia. Disamping itu dilakukan juga kerjasama dengan beberapa pihak seperti Universitas Riau, Politeknik Caltex Riau, PT. Riau Andalan Pulp and Paper (RAPP), PT. Indah Kiat Pulp and Paper (IKPP), dan Pemerintah Daerah Provinsi Riau.

Visi

Terwujudnya Program Studi sistem Informasi sebagai Program Studi yang menyelenggarakan pendidikan integrasi ilmu sistem informasi dan Islam, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, yang berkualitas pada tahun 2018.

Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran berkualitas yang mengintegrasikan antara ilmu sistem informasi dan Islam.
- b. Menyelenggarakan penelitian yang berkualitas di bidang Sistem Informasi, yang mampu mendukung pada kegiatan pelayanan kepada masyarakat yang berkualitas.
- c. Menyelenggarakan pengabdian dan pelayanan kepada masyarakat yang berkualitas, sehingga mampu memberikan pendampingan kepada masyarakat, terutama pada penyelesaian permasalahan keislaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan

- a. Menghasilkan lulusan Sistem Informasi yang berkualitas dengan disertai keimanan Islam yang kuat.
- b. Menghasilkan lulusan Sistem Informasi yang berkualitas dengan disertai keimanan Islam yang kuat.
- c. Menghasilkan penelitian Sistem Informasi berkualitas yang mampu mendukung pada kegiatan pelayanan kepada masyarakat yang berkualitas.
- d. Terwujudnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas, melalui penerapan pengetahuan dan hasil penelitian Sistem Informasi dan Islam, sehingga mampu memberikan pendampingan kepada masyarakat, terutama pada penyelesaian permasalahan keislaman.

2.11 Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait ini diambil dari jurnal-jurnal yang terkait dengan topik yang diteliti oleh peneliti. Adapun beberapa penelitian yang terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian yang Terdahulu

No	Penelitian	Hasil
1.	Sistem Pengelolaan Penelitian Internal Dosen Universitas Jenderal Achmad Yani Berbasis <i>Open Journal System</i> . Oleh: Tacbir Hendro Pudjiantoro, Ridwan Ilyas (2016)	Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem pengelolaan penelitian berbasis komputer sehingga semua transaksi yang berkaitan dengan penelitian dosen unjani dari mulai pengajuan proposal penelitian sampai dengan pelaporannya semua dapat dilayani melalui internet. Dengan sistem ini akan mengurangi secara signifikan penggunaan kertas, mempercepat proses pelaksanaannya dan memudahkan operator untuk membuat sesegera mungkin laporannya.

Tabel 2.1 Penelitian yang Terdahulu (Lanjutan)

No	Penelitian	Hasil
2	Rancang Bangun <i>E-Journal</i> Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Riau. Oleh : Rice Novita, Muhammad Asep Subandri (2015)	Penelitian ini menghasilkan sebuah <i>e-journal</i> untuk melakukan seluruh proses penerbitan jurnal ilmiah hingga tahap distribusinya. Sistem yang dibangun ini juga membantu Badan Penelitian dan Pengembangan (BPP) Provinsi Riau dalam mempercepat, mempermudah dan mempermurah proses publikasi jurnal.
3	<i>Open Journal System An Example of Open Source Software for Journal Management and Publishing.</i> Oleh : John Wilinsky (2005)	Pada penelitian ini menemukan bahwa OJS (http://pkp.sfu.ca/ojs) adalah solusi <i>open source</i> untuk mengelola dan menerbitkan jurnal ilmiah online, yang dapat mengurangi biaya penerbitan dibandingkan dengan cetak dan proses penerbitan tradisional lainnya. Ini adalah editor-operasional manajemen jurnal dan sistem penerbitan yang sangat fleksibel yang dapat didownload secara gratis dan diinstall pada <i>web server</i> lokal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.