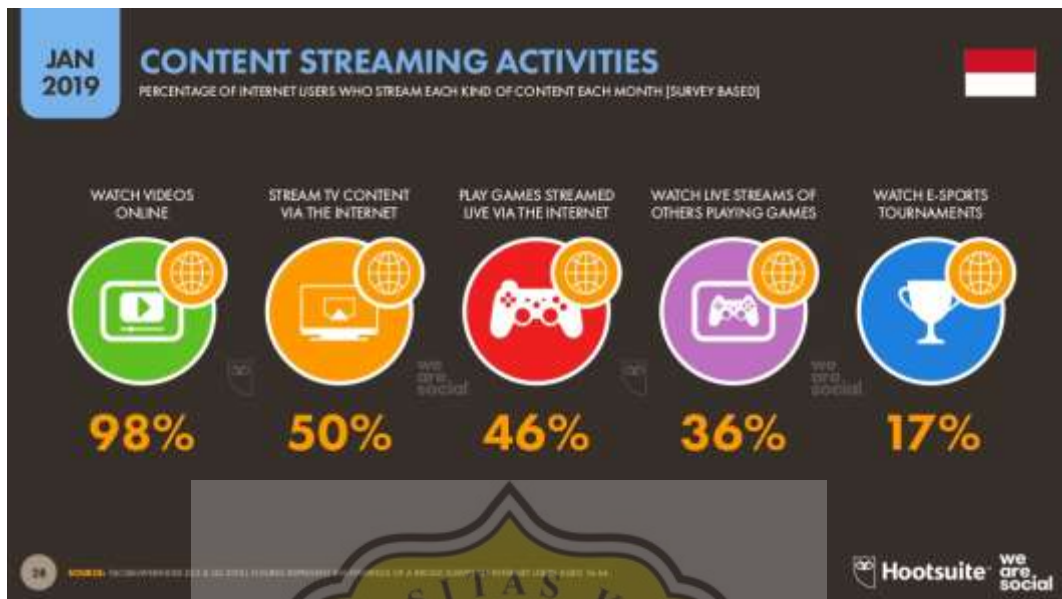


## LAMPIRAN

Lampiran 1 :



**Gambar 1.** Persentase Pengguna Internet di Indonesia Berdasarkan Jenis Aktivitas.

Sumber: <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2019-indonesia-january-2019-v01>

Lampiran 2 :



**Gambar 1.** Penetrasi Pengguna Internet di Setiap Provinsi Wilayah Jawa dari Jumlah Penduduk di Setiap Provinsi Tersebut.

Sumber: <https://www.slideshare.net/adiemz/survei-apjii-2018-short-version>

Provinsi	Presentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir								
	Laki-Laki			Perempuan			Laki-laki + Perempuan		
	2016	2017	2018	2016	2017	2018	2016	2017	2018
JAMBI	54.56	53.28	54.53	45.44	46.72	45.47	100	100	100
SUMATERA SELATAN	53.51	53.42	53.41	46.49	46.58	46.59	100	100	100
BENGKULU	52.3	52.13	52.67	47.7	47.87	47.33	100	100	100
LAMPUNG	53.43	53.92	54.07	46.57	46.08	45.93	100	100	100
KEP. BANGKA BELITUNG	51.73	52.54	53.93	48.27	47.46	46.07	100	100	100
KEP. RIAU	52.66	52.5	52.61	47.34	47.5	47.39	100	100	100
DKI JAKARTA	53.53	52.73	52.39	46.47	47.27	47.61	100	100	100
JAWA BARAT	54.37	53.68	53.44	45.63	46.32	46.56	100	100	100
JAWA TENGAH	54.01	53.53	53.14	45.99	46.47	46.86	100	100	100
DI YOGYAKARTA	52.68	52.75	51.65	47.32	47.25	48.35	100	100	100
JAWA TIMUR	54.82	54.4	53.44	45.18	45.6	46.56	100	100	100
BANTEN	55.02	55.3	54.12	44.98	44.7	45.88	100	100	100

**Gambar 2.** Presentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Provinsi dan Jenis Kelamin.

Sumber: <https://www.bps.go.id/dynamictable/2015/11/11/996>

Lampiran 3 :

**SNI 03-6197-2000**

**Tabel 1.** Tingkat Pencahayaan Rata-Rata, Renderansi dan Temperatur Warna yang Direkomendasikan.

Fungsi ruangan	Tingkat pencahayaan (Lux)	Kelompok renderansi warna	Temperatur warna		
			Warm white <3300 K	Cool white 3300 K-5300K	Daylight > 5300 K
<b>Rumah tinggal :</b>					
Teras	60	1 atau 2	♦	♦	
Ruang tamu	120 - 150	1 atau 2		♦	
Ruang makan	120 - 250	1 atau 2	♦		
Ruang kerja	120 - 250	1		♦	♦
Kamar tidur	120 - 250	1 atau 2	♦	♦	
Kamar mandi	250	1 atau 2		♦	♦
Dapur	250	1 atau 2	♦	♦	
Garasi	60	3 atau 4		♦	♦
<b>Perkantoran :</b>					
Ruang Direktur	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang kerja	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang komputer	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang rapat	300	1	♦	♦	
Ruang gambar	750	1 atau 2		♦	♦
Gudang arsip	150	1 atau 2		♦	♦
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2		♦	♦
<b>Lembaga Pendidikan :</b>					
Ruang kelas	250	1 atau 2		♦	♦
Perpustakaan	300	1 atau 2		♦	♦
Laboratorium	500	1		♦	♦
Ruang gambar	750	1		♦	♦
Kantin	200	1	♦	♦	
<b>Hotel dan Restaurant :</b>					
Lobi, kondor	100	1	♦	♦	
Ruang serba guna	200	1	♦	♦	
Ruang makan	250	1	♦	♦	
Kafetaria	200	1	♦	♦	
Kamar tidur	150	1 atau 2	♦	♦	
Dapur	300	1	♦	♦	

Fungsi ruangan	Tingkat pencahayaan (Lux)	Kelompok renderasi warna	Temperatur warna		
			Warm white <3300 K	Cool white 3300 K-5300K	Daylight > 5300 K
<b>Rumah sakit/ Balai pengobatan</b>					
Ruang rawat inap	250	1 atau 2		♦	♦
Ruang operasi, ruang bersalin	300	1		♦	♦
Laboratorium	500	1 atau 2		♦	♦
Ruang rekreasi dan rehabilitasi	250	1	♦	♦	
<b>Pertokoan/Ruang Pamer :</b>					
Ruang pameran dengan obyek berukuran besar (misalnya mobil)	500	1	♦	♦	♦
Toko kue dan makanan.	250	1	♦	♦	
Toko bunga	250	1		♦	
Toko buku dan alat tulis/gambar.	300	1	♦	♦	♦
Toko perhiasan, arloji.	500	1	♦	♦	
Toko barang kulit dan sepatu	500	1	♦	♦	
Toko pakaian.	500	1	♦	♦	
Pasar swalayan	500	1 atau 2	♦	♦	
Toko mainan	500	1	♦	♦	
Toko alat listrik (TV, Radio/tape, mesin cuci dan lain-lain)	250	1 atau 2	♦	♦	♦
Toko alat musik dan olahraga	250	1	♦	♦	♦
<b>Industri (Umum) :</b>					
Gudang	100	3		♦	♦
Pekerjaan kasar	100 - 200	2 atau 3		♦	♦
Pekerjaan menengah	200 - 500	1 atau 2		♦	♦
Pekerjaan halus	500 - 1000	1		♦	♦
Pekerjaan amat halus	1000-2000	1		♦	♦
Pemeriksaan warna	750	1		♦	♦
<b>Rumah ibadah :</b>					
Masjid	200	1 atau 2		♦	
Gereja	200	1 atau 2		♦	
Vihara	200	1 atau 2		♦	

Lampiran 4 :



**8.42%** PLAGIARISM APPROXIMATELY

**0.19%** IN QUOTES

## Report #9874504

BAB 1 PENDAHULUAN Latar Belakang Olahraga elektronik atau E-Sports saat ini sudah banyak dikenal dan diminati oleh kalangan muda dan dewasa baik pria maupun wanita. Game online yang kini diminati sebagai hobi ternyata dapat disalurkan menjadi suatu profesi yang diminati karena menghasilkan uang yang cukup banyak. Electronic Sport atau E-Sports ini khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No. 3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang bertanggung jawab kepada Menpora RI dan Peraturan Pemerintah No.16/2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. E-Sports sendiri dapat diakses atau dimainkan di Pubstomp/Cybertainment tertentu yang dapat mengakses game-game online dengan jaringan internet yang khusus. Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga biasanya. Bedanya para atlet e-sport tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. E-Sports membantu para gamers membangun relasi dan kerjasama tim untuk pembentukan suatu tim untuk mengikuti kompetisi video game yang akan menghasilkan profesi sebagai gamers professional dan hadiah yang ditawarkan di kompetisi-kompetisi ini tidak

REPORT #9874504 CHECKED 10 MAR 2020, 9:08 PM AUTHOR ANDRE KURNIAWAN

PAGE 1 OF 49

**Gambar 1.** Hasil PlagScan

Sumber: Plagiarism check.org, Perpustakaan Unika