

Sistem Informasi E-Tiketing Berbasis Web Pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung

Siswondo
Sistem Informasi
*) siswondo@gmail.com

Abstrak

Perusahaan Otobus (PO) Puspa Jaya adalah perusahaan yang bergerak dibidang Jasa yang menyediakan pemesanan tiket bus. Diperusahaan PO Puspa Jaya Bandar Lampung, pemesanan tiket oleh pemesan hanya bisa dilakukan dengan cara mengunjungi PO Bus, dan melalui telepon, sehingga pemesan mengalami kesulitan dan tidak dapat mengetahui waktu dan jadwal keberangkatan bus, serta belum ada media promosi tiket secara online yang dapat membantu pelanggan. dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu bagaimana membangun dan merancang sebuah sistem informasi e-tiketing berbasis web yang membantu proses pemesanan, dan dapat mempermudah bagian tiketing dalam melayani pelanggan, serta mempermudah pelanggan dalam memesan tiket secara online. Dalam penelitian ini Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode pengembangan sistem *waterfall* yang memiliki tahapan analisis ,desain, pengkodean dan pengujian, Hasil implementasi dari rancangan Sistem informasi e-tiketing berbasis web digunakan untuk melakukan pemesanan tiket bagi pelanggan pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung, antara melakukan pemesanan tiket sesuai tujuan pelanggan, melihat status pemesanan dan melakukan pembayaran. diharapkan sistem informasi ini dapat digunakan untuk pengembangan yang lebih lanjut, rancangan sistem informasi ini hanya pemesanan tiket bus, oleh karena itu akan lebih baiknya dikembangkan untuk semua pemesanan tiket pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan tiket, Bus

PENDAHULUAN

E-Ticketing merupakan suatu produk pelayanan yang diberikan oleh perusahaan jasa kepada konsumen untuk mempermudah dalam melakukan pemesanan tiket memanfaatkan media internet sebagai media transaksi jual beli. (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018)

Menurut hasil riset kerja sama antara Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) Universitas Indonesia menunjukkan penetrasi 34.9%. Sedangkan riset pada komoditas belanja online pada jasa travel perjalanan dilakukan oleh 9.7% pengguna. (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020)

Sementara menurut Kementerian Hubungan (Kemenhub) dan Badan Penelitian dan Pengembangan (Litbang), memprediksi hasil survey pemudik tahun 2016, Litbang perhubungan memprediksi sebanyak 25,495,591 orang yang akan melakukan mudik pada

tahun 2016. Prediksi tersebut mengalami penurunan sebanyak 2.54% dibanding prediksi pemudik pada tahun 2015 yaitu sebanyak 26.160.753 orang. (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018)

Perusahaan Otobus (PO) Puspa Jaya adalah perusahaan yang bergerak dibidang Jasa yang menyediakan pemesanan tiket bus. Diperusahaan PO Puspa Jaya Bandar Lampung, pemesanan tiket oleh pemesan hanya bisa dilakukan dengan cara mengunjungi PO Bus, dan melalui telepon, sehingga pemesan mengalami kesulitan dan tidak dapat mengetahui waktu dan jadwal keberangkatan bus, serta belum ada media promosi tiket secara online yang dapat membantu pelanggan. (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020)

Untuk mengatasi permasalahan, dibutuhkan sistem informasi yang dapat mempermudah dalam proses pesan tiket, mampu mengurangi antrian dalam pesan tiket, bisa melihat waktu atau jadwal keberangkatan, bisa menargetkan pelanggan yang lebih banyak, dan mampu meningkatkan pemasaran dalam mempromosikan pesan tiket secara *online* pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung secara luas, sehingga penulis mengangkat judul “ **Sistem Informasi E-Tiketing Berbasis Web Pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung**”. (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017)

KAJIAN PUSTAKA

Sub-bagian I

Penelitian tentang sistem informasi e-tiketing berbasis web sebagai suatu metode pembelajaran pada teknologi informasi. Sepengetahuan penulis penelitian ini sudah ada ditempat jasa pemesanan tiket bus lainnya, namun belum pernah dilakukan pada PO Puspa Jaya. Dalam Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dengan tahapan Analisis, Desain, Pengkodean, dan Pengujian. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya terletak pada jadwal yang dibuat dan tempat penelitian. (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021)

Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta berhubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan. Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan yang terdiri dari unsur, variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain. (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007), (H Kara, 2014)

Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung pada informasi, sebagaimana diketahui, sumber daya 4M + 11 yang mencakup manusia (sumber daya manusia atau SDM), material (termaksud di dalamnya energy), mesin, modal, dan informasi merupakan sumber daya vital bagi kelangsungan organisasi bisnis. (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018)

Sebuah metode perdagangan, pembelian, dan penjualan tiket dari berbagai produk jasa khususnya jasa perjalanan melalui media internet dan computer. berdasarkan pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa E-Ticketing merupakan suatu produk pelayanan yang diberikan oleh perusahaan jasa kepada konsumen untuk mempermudah dalam melakukan pemesanan tiket memanfaatkan media internet sebagai media transaksi jual beli. (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018)

Sebuah metode perdagangan, pembelian, dan penjualan tiket dari berbagai produk jasa khususnya jasa perjalanan melalui media internet dan computer. berdasarkan pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa E-Ticketing merupakan suatu produk pelayanan yang diberikan oleh perusahaan jasa kepada konsumen untuk mempermudah dalam melakukan pemesanan tiket memanfaatkan media internet sebagai media transaksi jual beli. (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020)

Metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan, dimana ada keterkaitan dan pengaruh pada setiap tahapan. Dalam metode waterfall output dari sebuah tahap merupakan input bagi tahap selanjutnya, sehingga ketidaksempurnaan hasil tahap sebelumnya merupakan awal ketidaksempurnaan untuk tahap berikutnya. Untuk mengetahui. (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Webqual, 2022)

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek atau message yang dikirimkan dan diterima antar objek. oleh karena itu untuk menggambarkan diagram *sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang di instansiasi menjadi objek itu. (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021), (Siregar & Utami, 2021)

Adobe Dreamweaver CS6 adalah perangkat lunak terkemuka untuk desain web yang menyediakan kemampuan visual yang intuitif termasuk pada tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit website HTML serta aplikasi seperti smartphone, tablet, dan perangkat lainnya. Dengan adanya fitur *layout Fluid Grid* yang dirancang khusus untuk memungkinkan lintas *platform*, maka akan membuat layout menjadi adaptif dan dapat menyesuaikan dengan *browser* yang dipakai. (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022)

HTML (*Hypertext markup language*) adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* yang dapat dibaca dari satu *platform* ke *platform* lainnya tanpa melakukan suatu perubahan apapun. Dokumen HTML sebenarnya adalah suatu dokumen text biasa, sehingga di *platform* apapun dokumen tersebut dapat dibaca. (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021) Dokumen HTML disebut *markup language* karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen, misalnya anda dapat menentukan dimana suatu gambar harus muncul dan jenis format apa yang berlaku pada suatu kumpulan teks tertentu, anda bahkan dapat juga membuat tabel. *Form* ataupun dokumen dengan bingkai-bingkai didalamnya

dengan menggunakan tanda-tanda HTML. (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*, n.d.)

METODE

Kerangka penelitian berawal dari masalah. Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah pelanggan dalam memesan tiket bus hanya bisa dilakukan dengan cara mengunjungi PO Bus atau melalui telepon, sehingga pemesan mengalami kesulitan dan tidak dapat mengetahui waktu dan jadwal keberangkatan bus, serta belum ada media promosi tiket secara online pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung. Secara umum ada dua permasalahan utama yaitu pelanggan mengalami kesulitan dalam mengetahui waktu, jadwal keberangkatan bus dan belum ada media promosi tiket secara online untuk membantu pelanggan. (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020), (Pustika, 2010)

Analisis *PIECES* merupakan tahapan dimana penulis melakukan identifikasi terhadap masalah yang diperoleh setelah melakukan tahap pengumpulan data, identifikasi masalah yang dilakukan yaitu menggunakan analisis *Pieces*. Analisis *Pieces* terdiri dari *performance, information, economy, control, efisiensi, service*. (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020).

Rancangan antarmuka pengguna adalah tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan. Tahap implementasi sistem ini dilakukan setelah penyusunan akhir selesai, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap personil dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem, posisi dan tugas setiap fungsi sistem. Pelatihan ini dimaksudkan agar user dapat memahami prosedur kerja sistem, sehingga penggunaan sistem berjalan dengan lancar tanpa kesalahan-kesalahan. operasional. Sistem yang dibangun ini diharapkan dapat mempermudah dalam proses pemesanan tiket bus yang lebih baik dibanding dengan penggunaan cara yang berjalan saat ini pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung.



Gambar 1 Rancangan Menu Utama Sistem



Gambar 2 Rancangan Login

Form menu utama bagian tiketing berfungsi untuk mengatur semua objek yang telah dibuat. Apabila *username* dan *password* yang dimasukkan oleh bagian tiketing pada *form login* benar maka akan tampil menu utama admin, tampilan menu utama admin, terdapat beberapa menu yaitu *home*, master (data kota, data bus), penjadwalan, order masuk, data pembayaran, akun, *logout*.



Gambar 3 Rancangan Menu Utama Bagian Tiketing

Form menu tambah akun berfungsi untuk menambah akun administrator. Beberapa inputan tambah akun yang harus diisi admin yaitu, nama akun, username, password, jabatan. Setelah selesai mengunputkan, maka pilih *botton* simpan.



Gambar 4 Rancangan Menu Tambah Akun

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melaksanakan penelitian PO Puspa Jaya Bandar Lampung yang bertempat dijalan Jl. Soekarno Hatta. No 03, Rajabasa, Bandar Lampung. Hasil dari analisis dan desain pada metode peneltian pada bab sebelumnya, maka dihasilkan sebuah perangkat lunak berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL, Dengan adanya sistem informasi e-ticketing berbasis web agar dapat mempermudah proses pemesanan tiket bus pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung.

Sistem yang telah dianalisis dan didesain secara rinci dan menggunakan suatu teknologi yang telah diseleksi, selanjutnya sistem dapat diimplementasikan (diterapkan). Tahap implementasi sistem merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan.



Gambar 5 Tampilan Menu Utama Sistem

Form login pelanggan merupakan langkah awal untuk masuk kemenu utama pelanggan, tampilan login dimana ketika menginputkan *username* dan *password* dengan benar kemudian memilih *button login* maka program akan menuju ketahap selanjutnya yaitu tampilan menu utama pelanggan, dan apabila menginputkan *username* dan *password* yang salah akan muncul pesan, *button* batal berpungsi untuk kembali kemenu utama sistem.



Gambar 6 Tampilan Login Pelanggan

Form menu utama bagian tiketing berfungsi untuk mengatur semua objek yang telah dibuat. Apabila *username* dan *password* yang dimasukkan oleh bagian tiketing pada *form login* benar maka akan tampil menu utama admin, tampilan menu utama admin, terdapat beberapa menubar yaitu *home*, master (data kota, data bus), penjadwalan, order masuk, data pembayaran, akun, *logout*.



Gambar 7 Tampilan Menu Utama Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukan data	Dapat memasukan data pada sistem.	Dapat memasukan data pada sistem.	[✓] Sukses [] Gagal
Simpan data	Data baru dapat tersimpan kedalam <i>database</i> .	Data baru tersimpan kedalam <i>database</i> .	[✓] Sukses [] Gagal
Menampilkan Data	Data dapat tampil pada sistem setelah menyimpan data.	Data dapat tampil pada sistem.	[✓] Sukses [] Gagal

Ubah data	Data dapat diubah, sehingga data lama berubah menjadi data baru.	Data pada <i>database</i> berubah menjadi data baru.	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal
Hapus data	Data dapat dihapus pada <i>database</i> .	Data terhapus pada <i>database</i> .	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal
Pencarian data	Data yang dicari dapat ditemukan.	Data yang dicari dapat ditemukan.	<input checked="" type="checkbox"/> Sukses <input type="checkbox"/> Gagal
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu data user.	Muncul pemberitahuan bahwa data harus dilengkapi.	Muncul pemberitahuan bahwa data harus dilengkapi.	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak

Tabel 1 Pengujian Olah Data Admin

SIMPULAN

Sistem informasi e-tiketing dibuat untuk bagian tiketing agar dalam pelayanan pemesanan tiket Pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung lebih maksimal. Dengan dibuatnya pemesanan tiket, diharapkan mampu membuat pelanggan PO Puspa Jaya Bandar Lampung lebih mudah dalam melakukan pemesanan tiket secara online.

Berdasarkan hasil penelitian Sistem informasi e-tiketing berbasis web pada.

PO Puspa Jaya, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa :

Perancangan yang akan dibuat menggunakan perancangan berorientasi objek (UML) yang terdiri dari use case, activity diagram, squence diagram dan class diagram.

Sistem informasi e-tiketing berbasis web menggunakan bahasa pemrograman php dan menggunakan database MySql.

Hasil implementasi dari rancangan Sistem informasi e-tiketing berbasis web digunakan untuk pelanggan melakukan pemesanan tiket pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung, antara lain pemesanan tiket, status pemesanan, edit profile.

REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT. 11(3)*, 1–12.
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning, 1(1)*, 13–19. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data, 2(2)*, 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik, 1(1)*, 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH: PROSIDING* Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil. 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana, 4(1)*, 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC, 2(1)*, 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH. 12–22.*
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi, 12(1)*, 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger, 9(1)*, 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 16(1)*, 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>

- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN Abstrak*. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of. 2*, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *the Correlation Between Cognitive Reading Strategies and Students ' English Proficiency Test*. 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12.
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita*. 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>

- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in 'The Necklace 'La Parure'' Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs*. 2, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING*. 14(3), 1–10.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.id*, 2(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pematik api*. 2007(Snati), 1–4.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>

- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/lj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Sulistiani, H., & Aldino, A. A. (2020). Decision Tree C4.5 Algorithm for Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1), 40–50. <https://doi.org/10.21107/edutic.v7i1.8849>
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). Penerapan Teknik Mind Mapping, Impersonating dan Questionning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 33–40. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.id*, 2(1), 1–9.