

Penjelasan Dan Percobaan Aplikasi Eksplorasi Fiqih Mempergunakan Standar ISO 9241

Pipit Rahmayanti
Sistem Informasi
*) pipit@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki penduduk dengan jumlah pemeluk agama Islam terbanyak di dunia. Secara konseptual ajaran Islam yang bersumber pada AlQur'an dan Al-Hadits disebut dengan Syari'ah. Secara garis besar syari'ah meliputi tiga bidang yaitu keyakinan mendasar menyangkut eksistensi Allah, malaikat, kitab suci, nabi, akhirat dan qadlaqadar. Yang kedua, Akhlak, yaitu yang mengajarkan penyucian jiwa dan pembentukan moral. Agama Islam terdapat beberapa sumber fiqih yang dijadikan rujukan kehidupan beragama. Terdapat empat mazhab yang paling banyak dijadikan sumber pandangan umat Islam, diantaranya yaitu Mazhab Al-Hanafi, mazhab Al-Maliki, mazhab As-Syafi'I dan mazhab Al-Hambali. Umat Islam menggunakan referensi buku atau kitab yang berbeda untuk mempelajari fiqih Islam dari setiap mazhab tersebut, Perbedaan sumber rujukan yang digunakan oleh umat Islam di Indonesia menyebabkan sering terjadinya perbedaan pendapat yang dikarenakan tidak semua mazhab memiliki pendapat yang sama tentang fiqih Islam. Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan solusi untuk memudahkan pencarian fiqih secara digital. Salah satu solusi pencarian adalah menerapkan teknologi mesin pencari (search engine). Aplikasi Umat Bertanya merupakan teknologi pencarian yang difokuskan pada penyediaan basis data fiqih Islam secara lengkap. Namun, pengembangan dengan pendekatan ini harus dianalisis dan di uji menggunakan ISO 9241210 yang terdiri dari 5 tahap yaitu *plan the human centered design process, Understand Specifying the Context of Use, Specifying the User Requirements, Produce Design Solution, dan Evaluating The Design.*

Kata Kunci: Fiqih, Mazhab, ISO 9241-210, *Ergonomic, Human Centred Design of Interactive System.*

PENDAHULUAN

Indonesia terdiri dari masyarakat multikultural yang menjunjung falsafah Bhinneka 7 Tunggal ika, yang berarti dalam satu ikatan. Salah satu bentuk keberagaman di Indonesia adalah pengakuan tentang perbedaan agama dan kepercayaan. Indonesia menjunjung keberagaman agama ataupun kepercayaan dengan bersandarkan pada sila pertama Pancasila yaitu "Ketuhanan yang maha Esa." Ada 6 Agama dan kepercayaan yang diakui secara umum di Indonesia yaitu Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Buddha, dan Kong Hu Cu. (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018)

Menurut hasil sensus penduduk oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2010, 87,18% dari 237.641.326 penduduk Indonesia adalah pemeluk Islam, 6,96% Protestan, 2,9% Katolik, 1,69% Hindu, 0,72% Buddha, 0,05% Kong Hu Cu, 0,13% agama lainnya, dan 0,38% tidak terjawab atau tidak ditanyakan. (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020)

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki penduduk dengan jumlah pemeluk agama Islam terbanyak didunia. Secara konseptual ajaran Islam yang bersumber pada Al-Qur'an dan Al-Hadits disebut dengan Syari'ah. Secara garis besar syari'ah meliputi tiga bidang yaitu Akidah atau keyakinan mendasar menyangkut eksistensi Allah, malaikta, kitab suci, nabi, akhirat dan qadla-qadar. Yang kedua Akhlak yaitu segala hal yang mengajarkan penyucian jiwa dan pembentukan moral. (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018) Dan yang ketiga Fiqih yaitu Etika Islam, dan segala tuntunan hidup praktis yang mengatur perbuatan manusia yang menyangkut ibadah (aktivitas ritual) dan muamalah (aktivitas sosial). Dalam agama Islam terdapat beberapa sumber fiqih yang dijadikan rujukan dalam kehidupan beragama. Adapun sumber-sumber fiqih tersebut diambil dari beberapa pandangan mazhab atau imam. Terdapat empat mazhab yang paling banyak dijadikan sumber pandangan umat Islam, diantaranya yaitu Mazhab Al-Hanafi yang didirikan oleh Abu Hanifah An-Nu'man bin Tsabit bin Zuwatho (80-15 H), mazhab Al-Maliki yang didirikan oleh Al-Imam Malik bin Anas (93-179 H), mazhab As-Syafi'i yang didirikan oleh Al-Imam Muhammad bin Idris As-Syafi'i (150-204 H) dan mazhab Al-Hambali yang didirikan oleh Al-Imam Ahmad bin Hanbal As-Syaibani (163-241 H). (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020)

Buku yang membahas tentang fiqih secara komprehensif, salah satunya adalah karangan Dr. Wahbah Azzuhaili. Buku dengan sebelas edisi tersebut telah membahas secara lengkap tentang hukum syariah Islam. Namun, permasalahannya adalah jumlah edisi yang banyak ini harus diakses melalui buku fisik. Saat ini, sumber digital yang reponsif belum tersedia. Pencarian topik fiqih pada buku dilakukan melalui indeks buku. (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017) Sumber lainnya biasanya tersedia di laman situs daring yang membahas fiqih secara kontemporer dan tematis. Hal tersebut merupakan cara yang konvensional dan tidak didukung dengan pencantuman sumber yang jelas. (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021)

Tujuan menganalisis suatu aplikasi dengan menerapkan metode UXD dan di uji menggunakan Standar ISO 9241-210 adalah untuk membuat sistem yang dapat digunakan serta berguna dengan berfokus pada kebutuhan pengguna, dan persyaratan dengan menerapkan faktor/ergonomi, serta pengetahuan kegunaan manusia dan teknik. (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007), (H Kara, 2014) Pendekatan ini meningkatkan efisiensi, efektivitas, kepuasan pengguna, aksesibilitas keberlanjutan, dan kinerja serta dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna dalam pengoperasian aplikasi. Manfaatnya adalah menganalisis kebutuhan awal sebagai strategi sampai pada tahapan akhir yaitu surface dengan hasil yang akan disajikan untuk dapat membangun aplikasi Umat Bertanya. (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018)

KAJIAN PUSTAKA

Sub-bagian I

Fiqih merupakan sisi praktikal dari syariah Islam. Syariah Islam sangat luas. Merupakan sekumpulan hukum yang ditetapkan Allah untuk mengatur hamba-hamba-Nya. Hukum tersebut ada yang di tetapkan Allah melalui Al-Qur'an maupun As-Sunnah. Fiqih Islam mempunyai banyak keistimewaan. (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018)

Al-Madzhab menurut arti bahasa ialah tempat untuk pergi ataupun jalan. Dari segi istilah, madzhab berarti hukum-hukum yang terdiri atas kumpulan permasalahan. Dengan pengertian ini, maka terdapat persamaan makna bahasa dan istilah, yaitu Madzhab menurut bahasa adalah jalan yang menyampaikan seseorang kepada satu tujuan tertentu dikehidupan dunia ini, sedangkan hukum-hukum juga dapat menyampaikan seseorang kepada satu tujuan di akhirat. (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020)

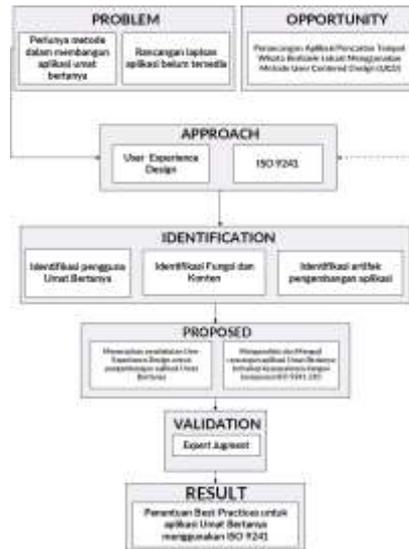
Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*Mobile device*) yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi-aplikasi utama. Awalnya, *Android* dikembangkan oleh *Android Inc.* Perusahaan ini kemudian dibeli oleh *Google* pada tahun 2005. Sistem operasi android kemudian diluncurkan bersamaan dengan bentuknya organisasi *Open Handset Alliance* tahun 2007. Selain *Google*, beberapa nama-nama besar juga ikut serta dalam *Open Handset Alliance*, antara lain *Motorola*, *Samsung*, *LG*, *Sony Ericsson*, *T-Mobile*, *Vodafone*, *Thosiba*, dan *Intel*. (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Webqual, 2022)

ISO 9241-210 berisikan tentang desain yang berpusat pada manusia. Merupakan sebuah pendekatan yang berkembang sistem interaktif yang bertujuan untuk membuat sistem yang dapat digunakan dengan berfokus pada pengguna. ISO 9241 mmberikan gambaran tentang kegiatan desain yang berpusat pada manusia. Tidak memberikan cangkupan secara detail metode dan teknik yang diperlukan untuk desain yang terpusat pada manusia, juga tidak membahas kesehatan atau aspek keamanan secara rinci. ISO 9241-210 tentang Human Centred Design for Interactive System yang memiliki 3 tujuan penting diantaranya. (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021), (Siregar & Utami, 2021)

Expert Judgement merupakan validasi terhadap data yang diberikan kepada seorang ahli (expert) untuk menanggapi masalah teknis. Ahli yang dimaksud adalah seseorang yang memiliki latar belakang di suatu bidang tertentu dan dianggap mampu untuk menjawab dan menilai persoalan yang diberikan. Expert judgement dapat dipandang sebagai representasi atau gambaran dari pengetahuan ahli terhadap permasalahan tertentu di waktu tertentu. (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022)

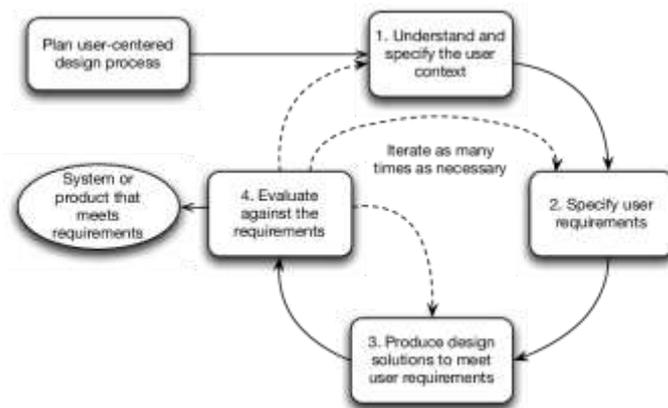
METODE

Kerangka pemikiran merupakan alur utama dari penelitian dengan urutan problem(masalah), opportunity (peluang), approach (pendekatan), identification and assessment (identifikasi dan pemetaan), proposed (pemodelan), validasi (pengujian) dan result (hasil). Pada dasarnya adalah kerangka hubungan antara konsep – konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian. (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021)

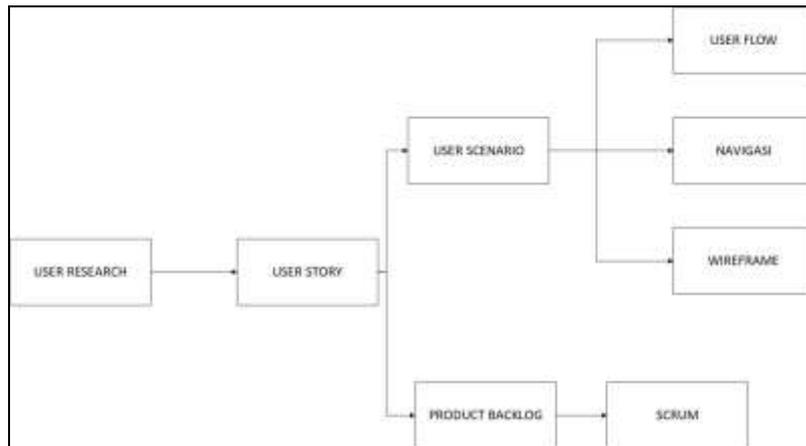


Gambar 1 Kerangka Penelitian

Pada Proses ini kita harus mengadakan diskusi terhadap orang-orang yang akan mengerjakan proyek, untuk mendapatkan komitmen bahwa proses pembangunan proyek adalah berpusat kepada pengguna atau user, Itu berarti bahwa proyek akan memiliki waktu dan tugas untuk melibatkan pengguna atau user dalam awal dan akhir proses atau di mana mereka dibutuhkan. (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*, n.d.)

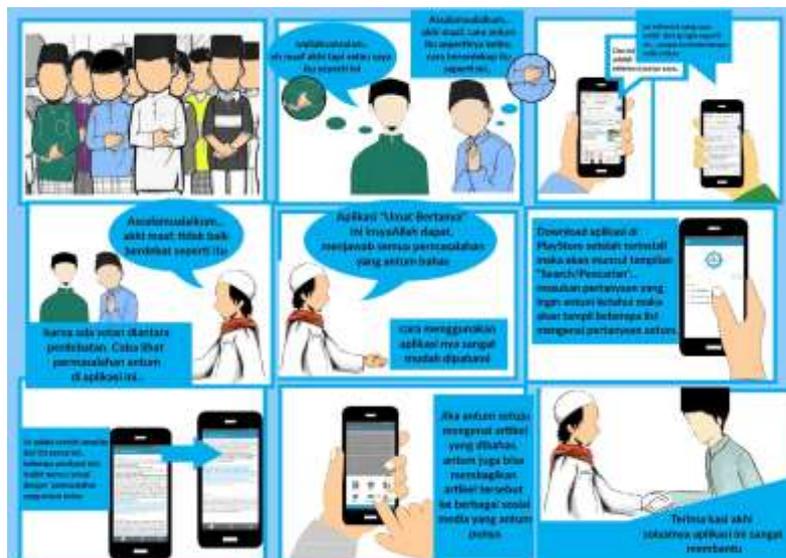


Gambar 2 User Centered Design (UCD) Process (ISO 9241-210,2010)

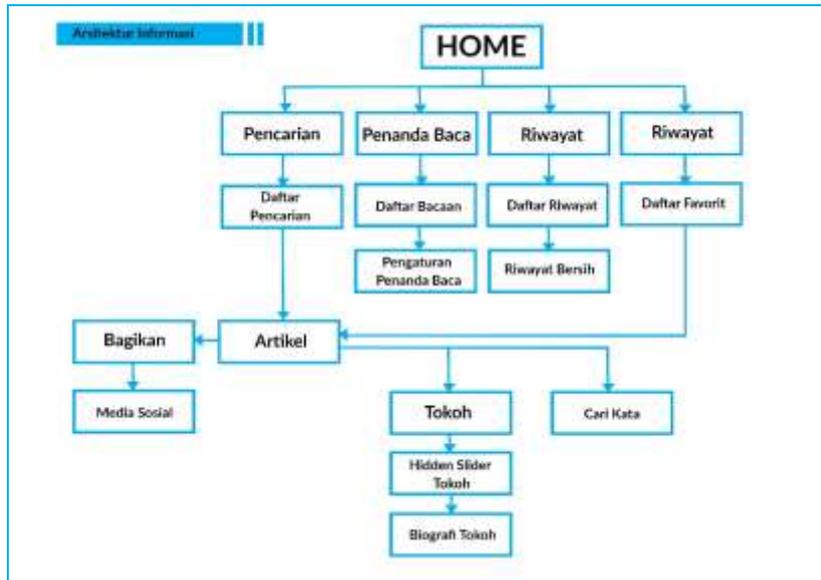


Gambar 3 Gambar Konten Perencanaan

Persona adalah sarana yang mewakili kebutuhan pengguna untuk tim desain, dengan menciptakan karikatur untuk mewakili kelompok pengguna yang paling banyak. Kandidat persona untuk aplikasi Umat Bertanya adalah salah satu anggota kelompok Islam yang menjadi salah satu responden. (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020), (Pustaka, 2010)



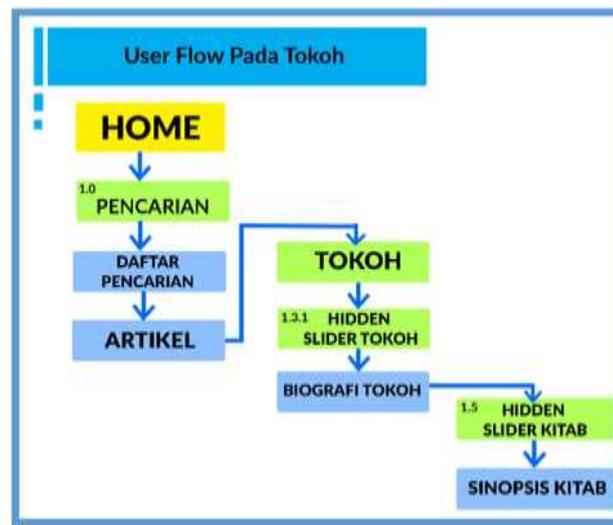
Gambar 4 User Scenario



Gambar 5 Desain Arsitektur Infromasi



Gambar 6 Desain Interaksi Produk



Gambar 7 *User Flow* pada Tokoh

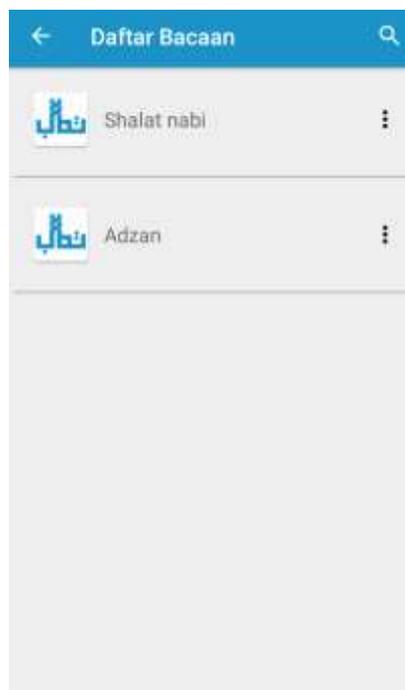
Pengguna melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci topik. Aplikasi akan melakukan pencarian melalui fitur pencarian. Kemudian, daftar hasil pencarian akan ditampilkan. Pengguna akan memilih artikel sesuai dengan topik yang dicari. Artikel memiliki komponen tokoh yang dapat mengarahkan pengguna ke daftar tokoh penulis kitab yang ada di posisi paling bawah di setiap artikel. Fitur tokoh ini menyajikan daftar tokoh penulis buku atau kitab yang digunakan untuk menyusun artikel. Fitur hidden slider tokoh akan muncul untuk menyajikan biografi penulis buku atau kitab yang diacu oleh artikel. Pengguna dapat memilih untuk membaca detail biografi tokoh tersebut atau pengguna juga dapat melihat daftar buku atau kitab yang ditulis oleh tokoh tersebut. Fitur hidden slider kitab akan muncul untuk menyajikan buku atau kitab yang ditulis oleh tokoh tersebut. Pengguna dapat memilih untuk membaca detail sinopsis buku atau kitab tersebut atau kembali ke halaman artikel semula. (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN



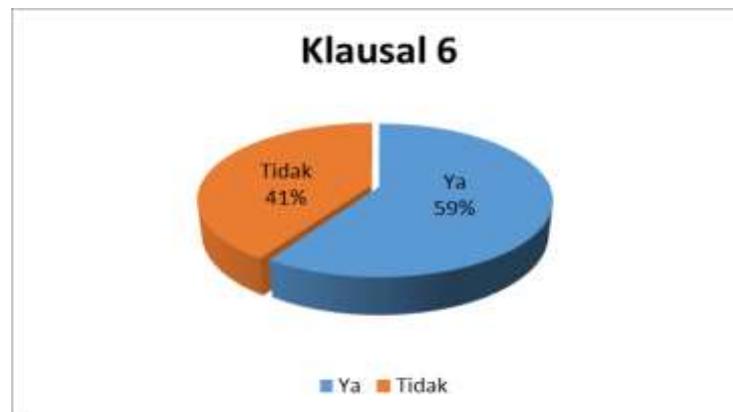
Gambar 8 Tampilan Pencarian Fiqih

Pengguna dapat mencari artikel fiqih dengan mengetik kata kunci pada kolom pencarian. Pada saat pengguna berada dalam pencarian fiqih pengguna dapat melihat tampilan terpopuler untuk menjadi alternatif lain untuk membaca artikel fiqih lainnya.



Gambar 9 Tampilan Halaman Daftar Bacaan

Untuk melihat dokumen ceklis dari klausal 6 dapat dilihat pada lampiran. Berikut grafik yang menggambarkan kesesuaian pada dokumen ceklis yang telah dilakukan.



Grafik diatas didapat dari hasil analisis ISO 9241-210 yang telah dilakukan berdasarkan

Gambar 10 Grafik Kalusa 6

klausal 6. Berikut tabel klausal yang berdasarkan jumlah klausal 6.

Jumlah Klausal 6	Ya	Tidak
49	29	20

Tabel 1 Klausu 6

Dari tabel diatas dapat dilihat tingkat keberhasilan aplikasi dengan menggunakan pengujian ISO 9241-210, apakah kesesuaian dengan klausal 6 lebih banyak dibandingkan dengan ketidak sesuaiannya.

Five planes model merupakan model yang dibuat oleh (Garrett, 2011) dengan membagi tahapan penerapan *user experience design* dalam lima tahap. Five planes terdiri dari tahap strategi (*strategy*), ruang lingkup (*scope*), struktur (*structure*), rangka (*skeleton*), dan lapisan atas (*surface*). Urutan penerapan model ini adalah *bottom - up* . Artinya, tahapan dimulai dari membangun strategi dengan penelitian pengguna sampai pada pembuatan desain visual aplikasi.

SIMPULAN

Perancangan aplikasi *mobile* pencarian fiqih menggunakan pendekatan *User Experience Design*, dimana pendekatan UXD tersebut memiliki tahapannya masing-masing yang memiliki arti penting dalam setiap langkah membangun aplikasi, agar tercipta aplikasi yang sesuai dengan tujuan pengembang dengan mengikut sertakan pengguna didalamnya.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan standar ISO 9241-210, hasil dari pengujian tersebut dinyatakan berhasil dengan memperhitungkan tingkat kesesuaian pengembangan aplikasi dengan pengguna aplikasi berdasarkan klausul 4,5, dan 6, dimana klausul tersebut adalah standar dari pengujian ISO 9241-210.

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.
- 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. <https://doi.org/10.33365/lj.v1i1.233>
- 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 pemadam 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 Matsuo'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). *Edutic - 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 Questioning 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.