

Sistem Aplikasi Edotel Berbasis Web Pada SMK Kridawisata Bandar Lampung

Adi Guna Satria
Sistem Infromasi
*) adiguna@

Abstrak

Kegiatan belajar dan mengajar, adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah ilmu, baik dilakukan secara teori dan praktikum. Kegiatan praktikum dalam sekolah kejuruan harus sesuai dengan teori yang diterapkan di dunia kerja. Maka dari itu dibutuhkan kegiatan praktikum yang memberikan ilmu secara nyata dan ditunjang oleh teknologi computer, teknologi komputer merupakan bagian dari sebuah dunia kerja. Dan dalam kegiatan perhotelan kegiatan praktikum peserta didik yang dilakukan adalah *housekeeping*, jasa porter, *food & beverage service* dan kegiatan reservasi kamar. Hal tersebut mempengaruhi metode pembelajaran yang mulai mengalami beberapa perubahan dan pembaruan. *E-learning* merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). SMK Kridawisata Bandarlampung sebagai salah satu sekolah swasta yang sedang berkembang dan berusaha meningkatkan kualitas serta prestasi siswa – siswinya dalam hal pembelajaran di dunia pendidikan, proses pembelajaran saat ini masih bersifat konvensional, yaitu secara tatap muka dan hanya terjadi di dalam kelas saja pada jam pelajaran yang telah ditetapkan, dimana guru menerangkan dan siswa mencatat, dan bagi siswa yang sedang melakukan praktik kerja lapangan meraka hanya mendapatkan materi pelajaran dari buku LKS (Lembar Kerja Siswa) saja, belum adanya pemanfaatan komputer secara maksimal untuk kegiatan praktikum perhotelan di SMK Kridawisata di edotel dan kelas, secara umum kegiatan pembelajaran masih terpusat penuh pada guru (*teacher centered*). Dari penerapan aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa melakukan praktik kerja perhotelan yang diterapkan di edotel dengan menggunakan aplikasi komputer khususnya praktek pada *front office* dan *housekeeping*.

Kata Kunci: *E-Learning*, Perhotelan, Edotel

PENDAHULUAN

Peran teknologi komputerisasi merupakan salah satu cara atau alat yang dapat membantu penyelesaian suatu pekerjaan. Setiap perusahaan baik dalam skala kecil maupun besar dapat dipastikan membutuhkan teknologi komputer Dalam kehidupan sehari-hari komputer banyak digunakan dalam perkantoran, perusahaan, sekolah, super market, dan hotel dimana komputer mempunyai kemampuan untuk membantu dalam proses bisnis perusahaan dengan melayani pelanggan, pengambilan keputusan, dan sarana untuk mendapatkan informasi. (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018)

Hal tersebut mempengaruhi metode pembelajaran yang mulai mengalami beberapa perubahan dan pembaruan. *E-learning* merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dimana proses belajar dan mengajar tidak lagi hanya

mendengarkan penjelasan materi dari guru di dalam kelas, tetapi siswa juga dapat mempelajarinya di tempat lain dengan melakukan aktivitas lain seperti mengamati, bertanya, berkomentar, atau berdiskusi di sebuah forum untuk menyelesaikan masalah yang ada. (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020)

Kridawisata adalah suatu Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Pariwisata yang pertama di Lampung sejak tahun 1990. Tahun 2001 Kridawisata memulai dengan berbagai izin dan persyaratan pada tahun 2003 Kridawisata telah secara resmi memperoleh izin dan mendirikan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK Kridawisata memiliki 200 siswa kejuruan, dari kelas X sampai kelas XII, untuk kelas XI mereka mendapat pendidikan praktik kerja lapangan di hotel maupun di tempat pariwisata. (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018)

Kegiatan belajar dan mengajar, adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah ilmu, baik dilakukan secara teori dan praktikum. Kegiatan praktikum dalam sekolah kejuruan harus sesuai dengan teori yang diterapkan di dunia kerja. Maka dari itu dibutuhkan kegiatan praktikum yang memberikan ilmu secara nyata dan ditunjang oleh teknologi komputer, pengajaran tidak hanya terpusat pada guru, teknologi komputer merupakan bagian dari sebuah dunia kerja. Kegiatan praktikum peserta didik yang dilakukan adalah *housekeeping*, jasa porter, *food & beverage service* dan kegiatan reservasi kamar. (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020)

SMK Kridawisata Bandarlampung sebagai salah satu sekolah swasta yang sedang berkembang dan berusaha meningkatkan kualitas serta prestasi siswa – siswinya dalam hal pembelajaran di dunia pendidikan, proses pembelajaran saat ini masih bersifat konvensional, yaitu secara tatap muka dan hanya terjadi di dalam kelas saja pada jam pelajaran yang telah ditetapkan, (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017) dimana guru menerangkan dan siswa mencatat, dan bagi siswa yang sedang melakukan praktik kerja lapangan mereka hanya mendapatkan materi pelajaran dari buku LKS (Lembar Kerja Siswa) saja, belum adanya pemanfaatan komputer secara maksimal untuk kegiatan praktikum perhotelan di SMK Kridawisata, secara umum kegiatan pembelajaran masih terpusat penuh pada guru (*teacher centered*). Berdasarkan uraian di atas dengan melihat pentingnya pemahaman siswa-siswi terhadap sistem pendidikan yang berbasis komputer maka penelitian ini dengan judul “**Sistem Aplikasi Edotel Berbasis Web Pada SMK Kridawisata Bandarlampung**”. (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021)

KAJIAN PUSTAKA

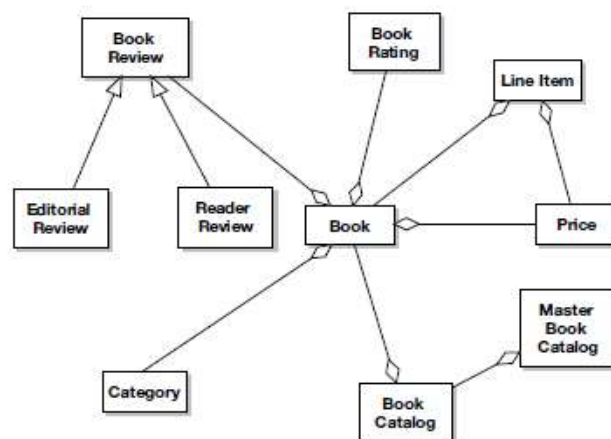
Sub-bagian I

Pengguna sistem ini hanya dapat mengunduh bahan-bahan belajar yang diperlukan, sedangkan dari sisi administrator hanya dapat mengunggah file-file materi. Pada sistem ini memang suasana belajar yang sebenarnya tidak dapat dihadirkan, misalnya jalinan komunikasi. Kalaupun digunakan, sistem ini berfungsi untuk menunjang aktivitas belajar-mengajar yang dilakukan secara tatap muka di kelas. (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007), (H Kara, 2014)

Synchronous berarti "waktu yang sama". Pembelajaran ini adalah tipe dimana pembelajaran elektronik dilakukan atau dilaksanakan pada saat yang sama dimana pengajar sedang mengajar, dan siswa sedang belajar. Hal tersebut memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa, baik itu melalui internet, maupun melalui intranet. (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018) Penggunaan *E-learning* tipe ini biasanya digunakan pada konferensi yang pesertanya berasal dari beberapa daerah. (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018) Aktivitas tersebut dikenal juga dengan istilah '*web conference*' atau '*webinar*'. Selain digunakan pada aktivitas tersebut, *synchronous learning* juga sering digunakan pada kelas online. *Synchronous learning* mengharuskan guru dan siswa untuk mengakses sistem *E-learning* secara bersamaan. Singkatnya, *e-learning* tipe ini hampir sama dengan pembelajaran langsung di ruang kelas. Namun kelasnya bersifat *virtual* dan menggunakan media komputer yang terkoneksi dengan internet. (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah standarisasi internasional untuk notasi dalam bentuk grafik, yang menjelaskan tentang analisis dan desain perangkat lunak yang dikembangkan dengan pemrograman berorientasi objek. (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Webqual, 2022)

Model domain adalah, pada dasarnya, sebuah daftar proyek hidup, kamus dari semua istilah yang digunakan dalam proyek Anda. Tapi model domain adalah lebih baik daripada glossary proyek, karena itu menunjukkan grafis bagaimana semua istilah-istilah ini berbeda berhubungan satu sama lain. (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021), (Siregar & Utami, 2021)

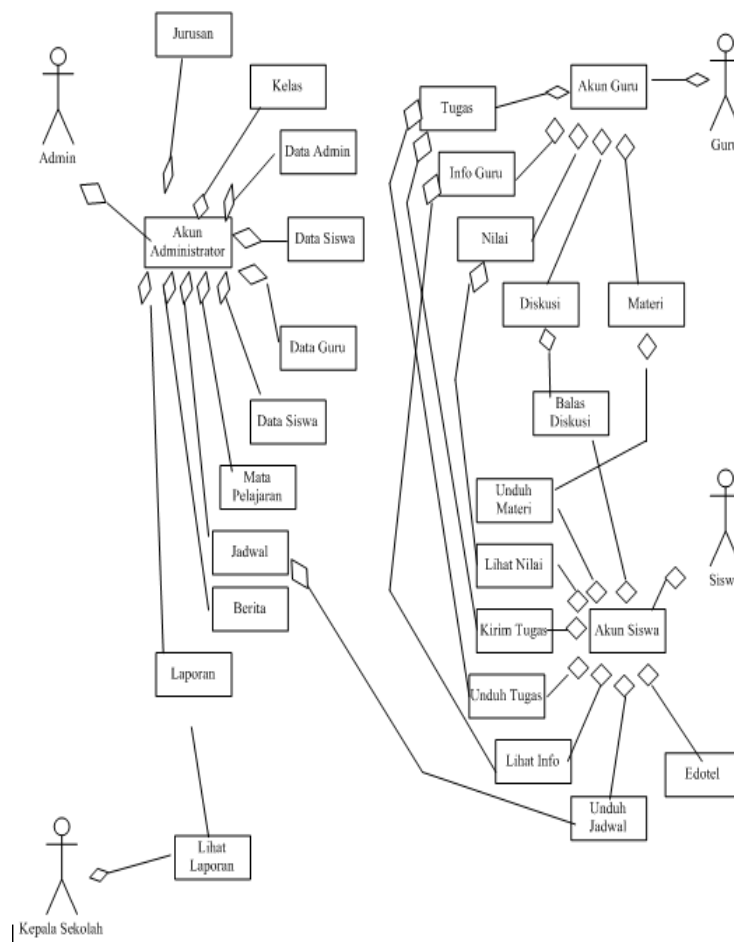


Gambar 1 Contoh *Domain Model Diagram*

Metode waterfall adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sekuensial, dimana satu tahap dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Model waterfall ini mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, evolusi, dan mempresentasikannya sebagai fase proses yang berbeda seperti, spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian, dan seterusnya. (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022)

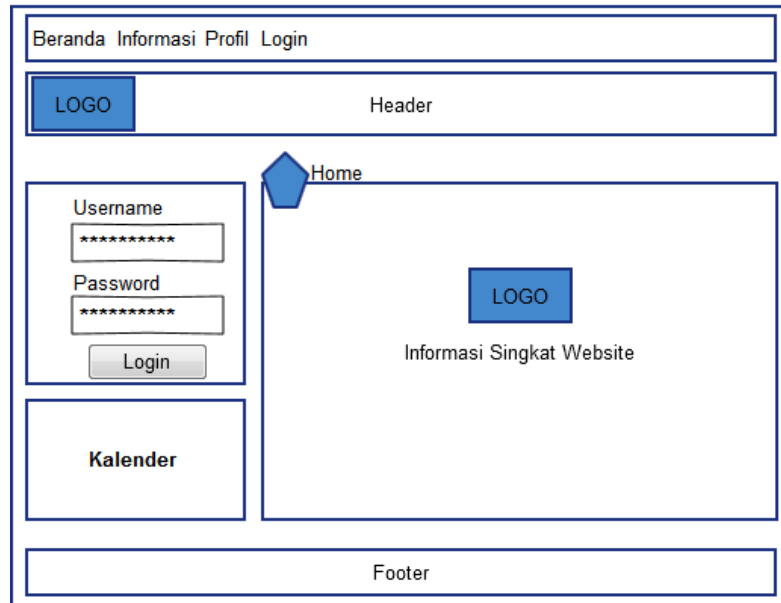
Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja dan antar muka (interface) yang diperlukan. (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021) Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak di dokumentasikan dan dilihat dengan pelanggan. Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dibangun. (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*, n.d.)

METODE



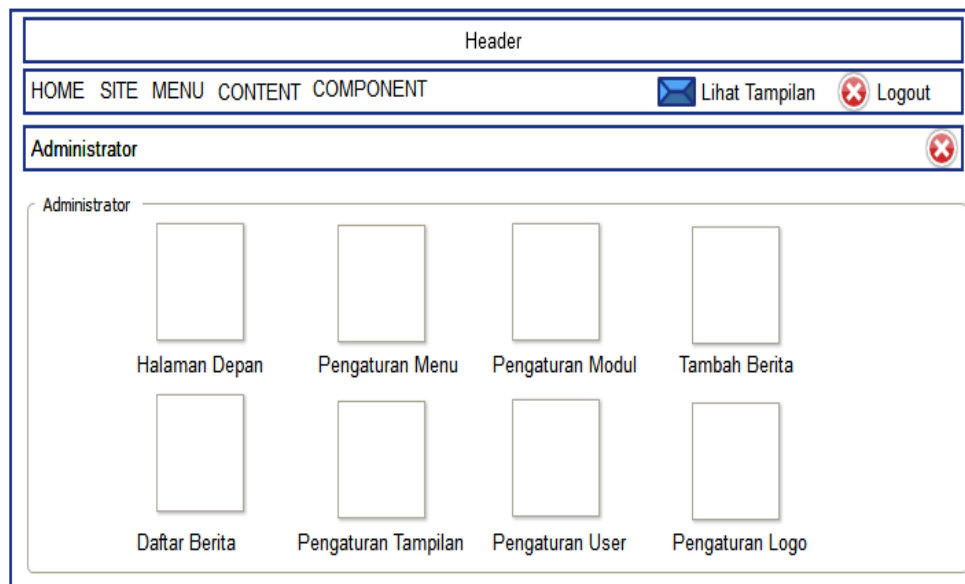
Gambar 2 Domain model diagram

Halaman utama merupakan halaman default yang akan ditampilkan pertama kali ketika user atau pengunjung membuka website. Didalam halaman ini terdapat juga beberapa pilihan menu antara lain: menu home, menu profil, menu info, menu login. (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020), (Pustika, 2010)



Gambar 3 Rancangan *Wireframe* Halaman Utama

Halaman admin merupakan halaman yang akan ditampilkan pertama kali ketika admin berhasil login. Didalam halaman ini terdapat juga beberapa pilihan menu antara lain: menu home, menu profil, menu info, menu user, edit data, dan log out untuk keluar dari halaman admin. (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020).



Gambar 4 Rancangan *Wireframe* Halaman Admin



Gambar 5 Rancangan *Wireframe* Halaman Laporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi sistem aplikasi edotel pada SMK KRIDAWISATA Bandar Lampung Berbasis Web. Implementasi program menjelaskan bagaimana menjalankan program aplikasi yang telah dibuat pada komputer. Aplikasi ini bisa dijalankan pada komputer *stand alone* maupun *online*. Jika ingin menjalankan aplikasi ini pada komputer yang *stand alone*, maka pada komputer tersebut harus diinstall terlebih dulu program aplikasi *web server*. Tapi jika ingin menjalankan aplikasi ini secara *online*, maka harus memiliki domain situs dan *web server*.

Langkah-langkah menjalankan aplikasi ini adalah dengan mengakses local domain pada komputer *stand alone* dengan menggunakan alamat http://localhost/tekno_adi/ pada *web browser*. Dengan menggunakan halaman ini pengguna akan mendapatkan tampilan utama (*home page*) situs. Selanjutnya pengguna bisa menggunakan menu-menu yang telah disediakan disitus.

Hal yang perlu diperhatikan sebelum menjalankan website pada komputer PC adalah pastikan pada komputer tersebut *Apache* telah terinstal. Untuk menjalankan program ini dapat dilakukan dengan membuka program *Internet Explorer* yang diambil dari menu *start* kemudian pilih menu *Internet Explorer*, selanjutnya jendela isian alamat browser ketikkan <http://localhost> apabila kemudian tampilan jendela informasi mengenai *xampp*, maka *xampp* berjalan dengan baik. Setelah *xampp* berjalan, lalu ketikkan alamat website dengan mengetikkan <http://localhost/adi/index.php>.



Gambar 6 Halaman Utama Website



Gambar 7 Form Login

Halaman ini berisi menu-menu yang dapat diakses oleh guru seperti pemberian tugas, materi, dan juga pemberian nilai siswa.



Gambar 8 Halaman Utama Guru



Gambar 9 Halaman Laporan

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengisian Tambah data Nilai Praktek: <i>input</i> Nilai Praktek	Menampilkan data tambah Nilai Praktek	Menampilkan <i>input</i> “data tambah data Nilai Praktek”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Pengisian tambah data Nilai Praktek	Data tersimpan di tabel data Nilai Praktek	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Data Nilai Praktek (Form Terisi Lengkap) Tombol simpan di klik	Akan menampilkan data Nilai Praktek berhasil disimpan	Menampilkan data Nilai Praktek berhasil disimpan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Data Nilai Praktek (Form tidak terisi dengan lengkap) tombol simpan di klik	Akan menampilkan pesan “Data belum lengkap”	Menampilkan pesan “data belum lengkap”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 1 Pengujian Form Data Nilai Praktek

Berikut adalah hasil pengujian dari sistem aplikasi edotel pada SMK KRIDAWISATA Bandar Lampung.

Penilaian kelayakan penyebaran informasi menurut penilaian calon pengguna (admin) ini berdasarkan persentasi jawaban “Ya” dan “Tidak” yang diberikan. Hasil penilaian kemudian dikelompokkan dalam 3 katagori penilaian seperti tersaji dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

Persentase Nilai (%)	Klasifikasi
67 – 100	Layak
34 – 66	Kurang Layak / Perbaiki
0 – 33	Tidak layak / Tidak diperlukan

Penilaian Kelayakan

Sumber : adaptasi olah data sulistiyawati (2013)

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

$$\begin{aligned} \text{Penilaian kelayakan sistem} &= \frac{\text{Jawaban Ya}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} \times 100\% \\ &= \frac{38}{38} \times 100\% = 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian kriteria kelayakan sistem pengujian *blackbox* disimpulkan bahwa perangkat lunak sistem aplikasi edotel SMK Kridawisata Bandar Lampung dapat dikatakan layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis masalah dan pembahasan, hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Sistem Aplikasi Edotel SMK Kridawisata Bandar Lampung berbasis *Website* membantu mempermudah penyampaian informasi berupa layanan pembelajaran materi praktek kerja lapangan.

Sistem Aplikasi Edotel SMK Krida Wisata Bandar Lampung berbasis *Website* juga dapat menjadi forum atau media diskusi bagi siswa-siswa dan guru.

Sistem Aplikasi Edotel SMK Krida Wisata Bandar Lampung berbasis *Website* membantu siswa untuk melakukan praktik kegiatan perhotelan dengan menggunakan aplikasi komputer khususnya untuk praktek pada *front office* dan *housekeeping*.

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 pepadam 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/llj.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 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.