

Perancangan Teknik Informasi Wadah Pelayanan Sistematis Sedap Malam (Studi Kasus : Posyandu Sedap Malam Rt/Rw 023/011, Desa Tanjung Perak, Kotagajah)

Dewi Purwati
Sistem Infromasi
*) dewi@gmail.com

Abstrak

Posyandu merupakan salah satu bentuk upaya kesehatan bersumber daya masyarakat yang menjadi milik masyarakat dan menyatu dalam kehidupan dan budaya masyarakat. Posyandu Sedap Malam merupakan salah satu unit pelayanan kesehatan masyarakat yang berada di Desa Kotagajah, Tanjung perak, RT/RW 023/011. Terdapat sembilan Posyandu di desa tersebut. Salah satu kegiatan Posyandu terutama di Posyandu Sedap Malam adalah melakukan kegiatan pelayanan kesehatan berupa pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak. Proses pencatatan dan pengolahan data di Posyandu Sedap Malam masih dilakukan secara konvensional dengan mencatat setiap hasil kegiatan kedalam buku khusus sebelum diarsipkan kedalam buku SIP (Sistem Informasi Posyandu). Sistem Informasi Posyandu adalah sistem pencatatan data atau informasi mengenai pelayanan yang diselenggarakan di Posyandu. Laporan Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui proses pengolahan data kegiatan pada Pos Pelayanan Terpadu Sedap Malam dan merancang Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web. Model analisis dan desain yang digunakan untuk merancang sistem adalah berbasis Objek dengan tools *Unified Modelling Language* (UML). Model ini mempermudah dalam proses pengembangan sistem. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan, kecepatan, dan ketepatan dalam melakukan pendataan maupun pemrosesan dakam proses pendataan kesehatan Ibu dan anak. Sehingga setiap kader posyandu dapat mencetak dan melihat laporan setiap bulan dengan tepat waktu dan lengkap sesuai kebutuhan petugas posyandu.

Kata Kunci: Posyandu, Sistem Informasi Posyandu, UML

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini tumbuh semakin pesat. Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi banyak digunakan atau dimanfaatkan manusia untuk membantu melakukan segala aktifitas yang dilakukannya. Sistem informasi sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk membantu kinerja dalam suatu organisasi. Penataan sebuah teknologi dan informasi yang dilakukan secara tepat dan cepat serta dapat disajikan dalam sebuah laporan tentunya sangat mendukung kelancaran kegiatan operasional organisasi dan pengambilan keputusan yang tepat. (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018) Era informasi merupakan periode yang melibatkan banyak informasi dalam pengambilan keputusan, baik oleh pihak individu, perusahaan, maupun instansi pemerintahan. Informasi semakin mudah diperoleh, sudah semakin bervariasi bentuknya, dan semakin banyak kegunaanya. (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020)

Kemajuan teknologi dan informasi sekarang ini banyak dibutuhkan dalam segala bidang, salah satunya dibidang kesehatan khususnya posyandu. (Pustika, 2010), (Safitri et al.,

2019), (Ramdan & Utami, 2020). Posyandu merupakan salah satu bentuk upaya kesehatan bersumber daya masyarakat yang menjadi milik masyarakat dan menyatu dalam kehidupan dan budaya masyarakat. Posyandu berfungsi sebagai wadah pemberdayaan masyarakat dalam alih informasi dan keterampilan dari petugas kepada masyarakat dan antar sesama masyarakat serta mendekatkan pelayanan kesehatan dasar. (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018)

Posyandu Sedap Malam merupakan salah satu unit pelayanan kesehatan masyarakat yang berada di Desa Kotagajah, Tanjung perak, RT/RW 023/011. Terdapat sembilan Posyandu di desa tersebut. Salah satu kegiatan Posyandu utama di Posyandu Sedap Malam adalah melakukan kegiatan pelayanan kesehatan berupa pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak. (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020) Proses pencatatan dan pengolahan data di Posyandu Sedap Malam masih dilakukan secara konvensional dengan mencatat setiap hasil kegiatan kedalam buku khusus misalnya seperti mencatat hasil penimbangan berat badan serta pengukuran tinggi anak. (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017)

Pengolahan dan pencatatan data yang masih dilakukan secara konvensional menyebabkan kendala seperti sulitnya dalam proses pencarian dan pembacaan data, karena banyaknya data yang harus dicari dan data ditulis secara konvensional. Selain itu, pengolahan data yang masih konvensional membuat proses penjumlahan data ibu dan anak menjadi semakin lama karena harus dihitung ulang satu persatu. (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021) Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Posyandu Sedap Malam, maka penulis bermaksud mengembangkan sistem informasi posyandu berbasis web untuk mempermudah dalam melakukan proses kegiatan pengolahan data, pencarian data dan pelaporan hasil kegiatan posyandu. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul "**Rancang Bangun Sistem Informasi Pos Pelayanan Terpadu Sedap Malam (Studi Kasus : Posyandu Sedap Malam, RT/RW 023/011)**". (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007), (H Kara, 2014)

KAJIAN PUSTAKA

Sub-bagian I

Website merupakan kumpulan-kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam ataupun gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghitung disebut *hypertext*. (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018)

Terdapat beberapa metode dalam pengembangan sebuah sistem, salah satu model metode dalam pengembangan sistem adalah metode *prototype*. Menurut Rosa A.S dan Shalahuddin dalam bukunya, Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknik dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018)

Pengujian sebagai satu set aktivitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Aktivitas pengujian terdiri dari satu set atau

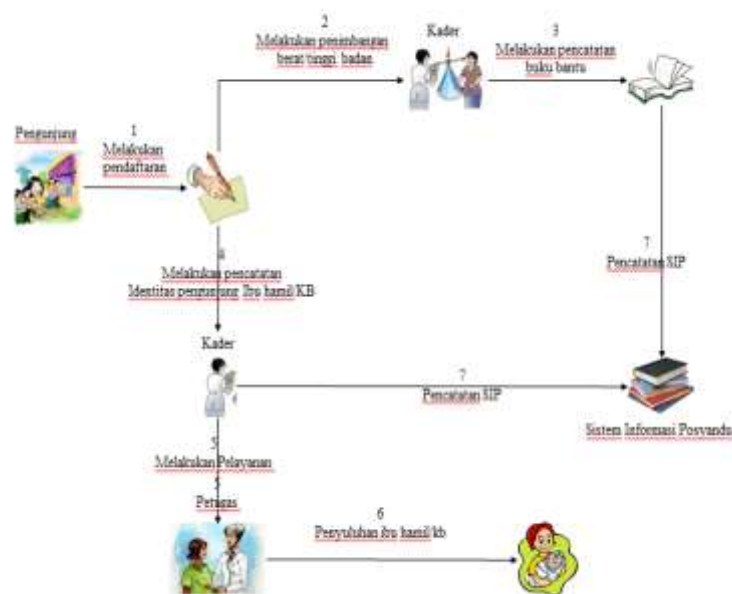
sekumpulan langkah di mana dapat menempatkan desain kasus uji yang spesifik dan metode pengujian. Pengujian *black-box testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian *black-box testing* dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi. (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020)

Metode analisis yang digunakan oleh penulis untuk menganalisis adalah metode analisis PIECES yang terdiri dari *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economy* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Pelayanan). Hasil dari analisis tersebut yang nantinya akan menjadi acuan dalam pembuatan rancang bangun sistem informasi Posyandu Sedap Malam. (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Webqual, 2022)

Penelitian untuk sistem rancang bangun sistem informasi Posyandu, diperlukan *software* dan *hardware* yang digunakan sebagai bahan penunjang kebutuhan pembuatan sistem dalam penelitian tersebut. *Software* dan *Hardware* yang dibutuhkan sebagai penunjang kebutuhan pembuatan sistem. (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021), (Siregar & Utami, 2021)

METODE

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah apa saja yang sedang dihadapi sistem.



Gambar 1 Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan ketua kader posyandu yang ada pada Posyandu Sedap Malam, Desa Tanjung Perak, Kotagajah Lampung Tengah, didapat kesimpulan permasalahan dalam Posyandu Sedap Malam adalah dalam proses pengolahan data-data dalam buku SIP (Sistem Informasi Posyandu) yang terdapat pada Posyandu Sedap Malam masih dilakukan secara konvensional. Aplikasi yang dibuat adalah sistem Aplikasi Posyandu berbasis web agar mempermudah para kader posyandu untuk melakukan pengolahan data pada pengolahan Sistem Informasi Posyandu. (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022)

Analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi dan memahami masalah yang muncul dalam proses pencatatan kegiatan pada Posyandu Sedap Malam dengan adalah analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efeciency, dan Sevice*), dengan menganalisis kelemahan sistem yang lama. (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021)

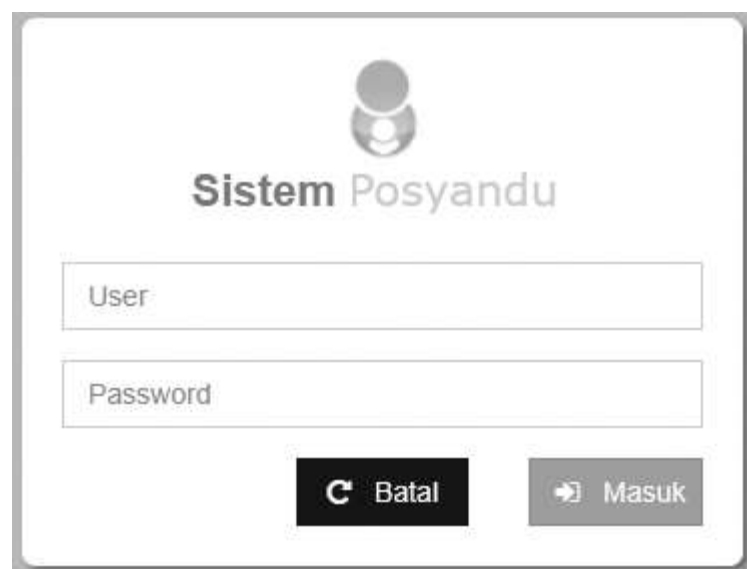
No.	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1.	<i>Performance</i> (kinerja)	Sistem yang sedang berjalan dalam Posyandu Sedap Malam masih dilakukan secara manual. Kader Posyandu melakukan pencatatan kedalam buku SIP posyandu sehingga jika terjadi proses pencarian dan pembacaan data mengalami kesulitan karna banyaknya data serta tulisan yang sulit terbaca.	Dengan adanya sistem yang baru diharapkan dapat membantu Kader Posyandu dalam melakukan proses pencacatan kegiatan posyandu serta dapat membantu dalam proses pelaporan hasil posyandu dan proses pencarian data
2.	<i>Information</i> (Informasi)	Informasi pada sistem yang lama masih kurang, kader harus menghitung kembali jumlah data dari hasil kegiatan posyandu secara manual sehingga penyampaian dalam informasi menjadi lambat.	Diharapkan dengan adanya sistem yang baru penyampaian informasi hasil kegiatan posyandu dapat disampaikan dengan cepat
3.	<i>Economics</i> (Ekonomi)	Dalam jangka panjang biaya yang dibutuhkan cukup besar karena mengeluarkan biaya untuk pembelian kertas dan alat tulis untuk melakukan kegiatan pencatatan posyandu.	Diharapkan dengan adanya sistem baru dapat mengurangi biaya pengeluaran dengan menggunakan sistem rancang bangun posyandu berbasis web.
4.	<i>Control</i> (Keamanan atau kontrol)	Sistem yang lama masih antisipasi terhadap kemanan data kegiatan posyandu karena masih dilakukan	Diharapkan dengan adanya sistem yang baru dpat mempermudah dalam penyimpanan dan

Tabel 1 Analisis *PIECES*

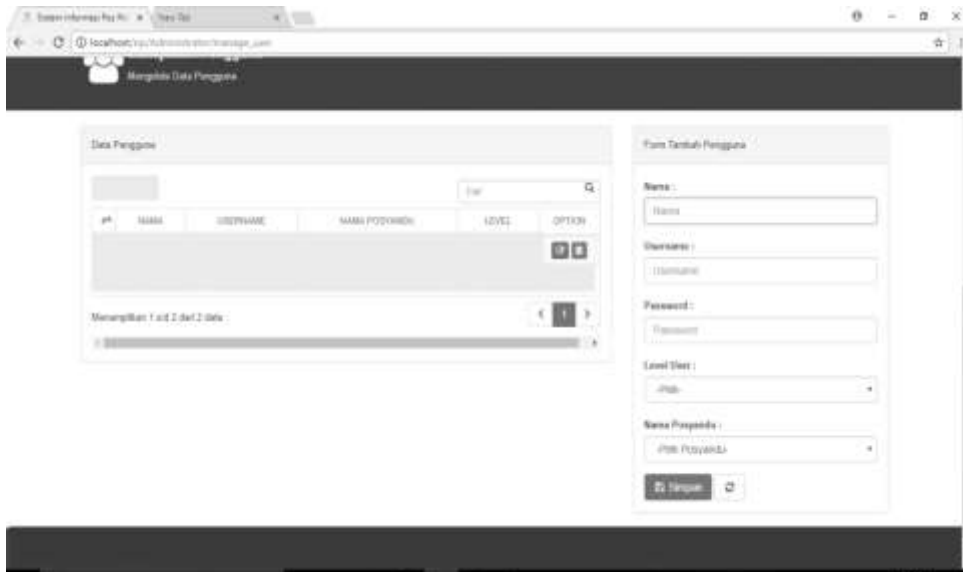
Nama Use Case	Logout Bidan
Deskripsi	Digunakan untuk <i>logout</i> bidan
Kondisi awal	Aktor keluar dari sistem
Kondisi akhir	Jika <i>admin</i> melakukan <i>logout</i> /keluar dari sistem maka akan kembali tampil ke menu <i>login</i>
Aktor yang terlibat	Bidan
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Aktor melakukan <i>logout</i> dari sistem	2. Tampil menu awal <i>login</i>

Tabel 2 Use Case Skenario Logout Bidan

Diagram aktivitas menggambarkan sebuah aliran kerja atau aliran aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Diagram *activity* ini menggambarkan aliran kerja atau aliran aktivitas untuk dapat masuk atau *login* kedalam sistem Posyandu Sedap Malam. (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*, n.d.)

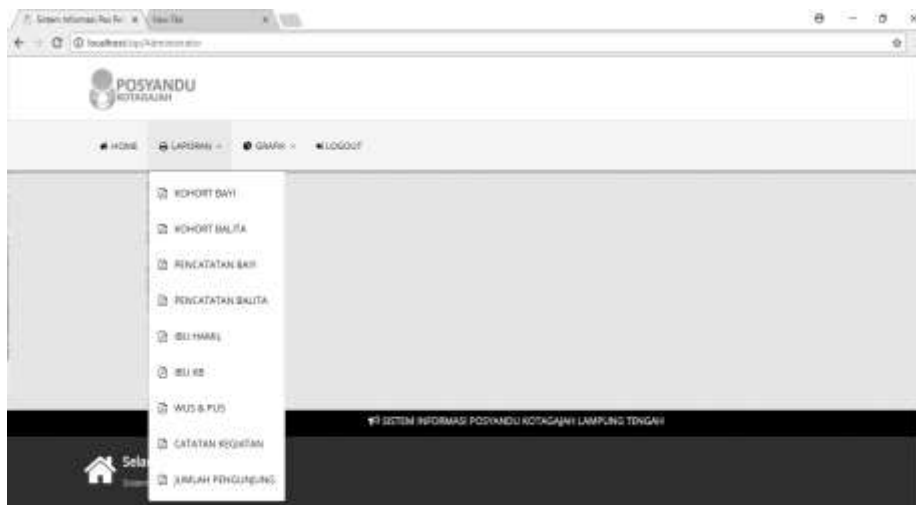


Gambar 2 Perancangan Login



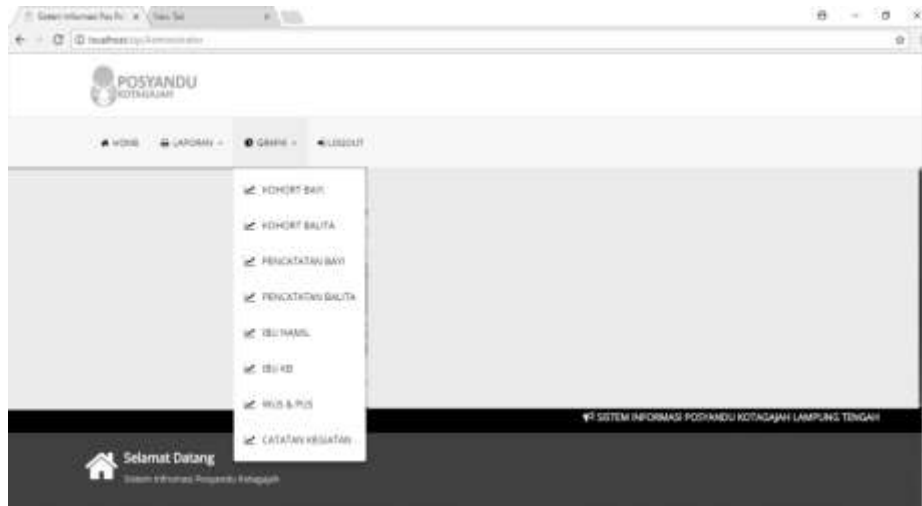
Gambar 3 Manajemen User

Rancangan tampilan laporan digunakan untuk menampilkan laporan kegiatan posyandu.
(Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020)



Gambar 4 Laporan

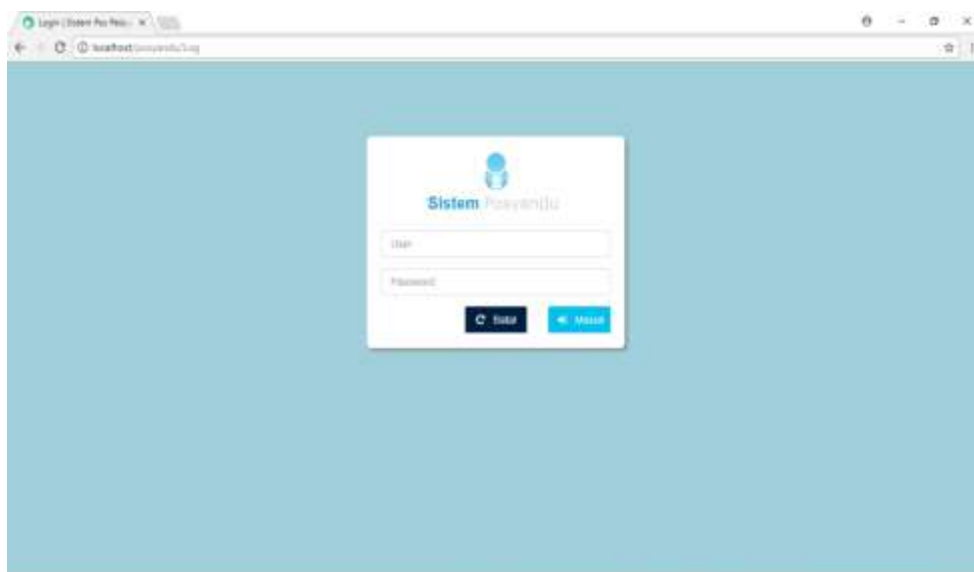
Rancangan tampilan grafik digunakan untuk menampilkan laporan berupa grafik.



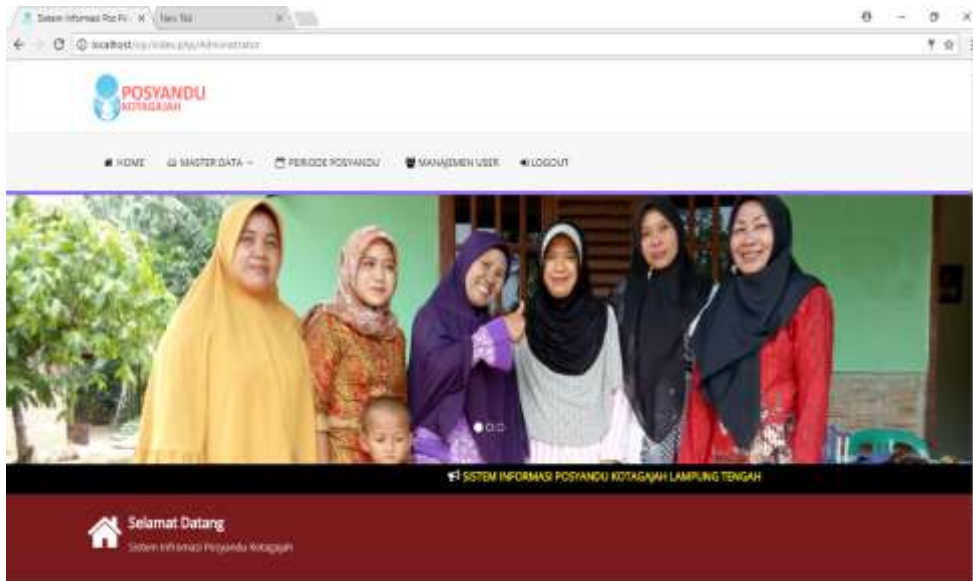
Gambar 5 Grafik

HASIL DAN PEMBAHASAN

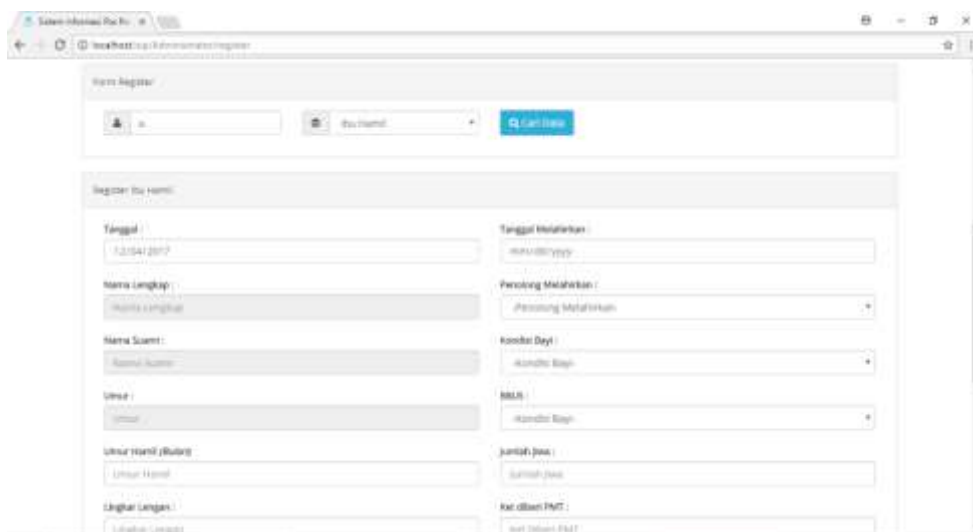
Tahapan implementasi adalah tahap dimana sistem informasi telah digunakan oleh pengguna. Implementasi sistem dilakukan dengan tahapan yang membutuhkan software pendukung lainnya seperti *Dreamweaver CS6* untuk bahasa pemrograman dan *MySQL* untuk database. Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah penyusunan akhir selesai, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap petugas dan kader posyandu dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem informasi, posisi dan tugas setiap fungsi. Hal ini dimaksudkan agar *user* memahami prosedur kerja sistem dan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang timbul yang dapat menghambat kelancaran operasional.



Gambar 6 Form Login



Gambar 7 Form Home Admin



Gambar 8 Form Register Ibu Hamil

Pengujian *black-box testing* digunakan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Penulis melakukan pengujian mulai dari awal sampai akhir berdasarkan sistem yang dibuat.

Data Inputan	Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih laporan pada menu laporan	Muncul muncul halaman laporan yang dipilih	Tampil laporan yang dipilih	[] Diterima [] Ditolak
<i>Button</i> cetak	Muncul halaman cetak laporan	Tampil halaman laporan yang dicetak	[] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Pilihan Posyandu tidak diisi	Ada pesan " <i>Please select an item in the list</i> " dan kembali ke <i>field</i> yang kosong.	Muncul pesan " <i>Please select an item in the list</i> " dan kembali ke <i>field</i> yang kosong.	[] Diterima [] Ditolak

Tabel 3 Cetak Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Inputan	Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih grafik pada menu grafik yang tersedia	Muncul grafik yang dipilih	Tampil grafik yang telah dipilih	[] Diterima [] Ditolak

Tabel 4 Grafik Laporan

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Posyandu Sedap Malam adalah sebagai berikut :

Hasil analisis sistem awal yang peneliti peroleh setelah melakukan penelitian di Posyandu Sedap Malam yaitu proses pengolahan data mengenai SIP (Sistem Informasi Posyandu) masih dilakukan secara konvensional. Dengan adanya sistem baru Aplikasi Posyandu Sedap Malam sangat membantu kader dalam proses pengolahan data maupun pencarian data pengujung posyandu , sehingga dapat dilakukan dengan cepat dan tepat.

Rancang Bangun Sistem Informasi Posyandu Sedap Malam dirancang dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype* serta alat pengembangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML), yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*. Menggunakan bahasa pemrograman *Dreamweaver CS6*, dengan database *MySQL*, sehingga sistem yang dibangun ini dapat membantu pihak kader posyandu dalam memperoleh informasi yang tepat dan akurat.

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). *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 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.