

# **Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Produk Menggunakan Metode *User Centered Design* Berbasis Web (Studi Kasus : Pt Home Furniture Bandar Lampung)**

Nopal Ade Prawira  
Sistem Informasi  
\*) nopal@gmail.com

## **Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini. Bagaimana merancang Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Produk Menggunakan Metode *User Centered Design* berbasis web pada PT Home Furniture BandarLampung dengan menggunakan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka, Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Produk Menggunakan Metode *User Centered Design* berbasis web dengan Bahasa pemrograman PHP dengan tools Macromedia Dreamweaver CS. 4 dan data base MYSQL, *SQLYog* Ultimate v.10.42 (*tool* untuk membuat *basis data*), *XAMPP* yang digunakan sebagai aplikasi yang berfungsi untuk install beberapa program antara lain PHP, MySQL dalam waktu yang singkat. Hasil peneltian ini menunjukkan dengan menggunakan PHP dengan tools Macromedia Dreamweaver CS. 4 untuk perancangan aplikasi berbasis *web*, mempermudah sistem pemasaran dalam pengolahan jadwal pameran dan dengan adanya sistem ini diharapkan dapat dikembangkan lagi guna mengatasi kelemahan yang dirasa kurang. Penelitian ini menggunakan pengujian *black box* dengan *acceptan testing*, *prototype* sebagai metode pengembangan sistem dan metode pendekatan sistem terstruktur atau lebih dikenal dengan *Object Oriented Analylisis* diantaranya adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*.

**Kata Kunci:** Pemasaran, Sistem Informasi, *Web*.

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sudah sedemikian pesatnya. Kebutuhan akan informasi sangat penting, karena dengan informasi yang didapat, masyarakat dapat menentukan dan memilih hal-hal yang menjadi kebutuhannya dan dapat menambah pengetahuan. Salah satu alat informasi yang dapat menjangkau masyarakat secara luas adalah Teknologi Internet yang dapat menampilkan *web site* secara luas hingga keseluruhan dunia. (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018)

Saat ini terdapat jutaan web di internet. Yang dapat di akses informasinya informasi yang mencakup berbagai topik, menjalankan bisnis berbasis web dan bahkan dapat mempelajari web dan teknologi dibaliknya. Web menjadi sarana yang sangat disukai banyak kalangan karena sifatnya yang mendunia ( *world wide* ) dan menjadi ajang tukar informasi bagi penggunaannya. Hal inilah yang menyebabkan banyak instansi atau lembaga maupun organisasi baik bisnis maupun non bisnis yang memanfaatkan web sebagai salah satu media untuk mengenalkan dan mempromosikan keberadaan mereka. (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020)

PT Home Furniture sebagai salah satu perusahaan *furniture* memang sudah seharusnya memiliki Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web yang dapat mengintegrasikan fungsi-fungsi bisnis terkait. Mulai dari pemasaran produk secara online sampai ke penjadwalan pameran. Sehingga dapat meningkatkan daya saing dan memperluas area pemasaran. Untuk itu, perlu dibuat sebuah sistem informasi yang mampu menyediakan dan memberikan informasi produk yang mempermudah masyarakat mengetahui koleksi produk apa saja yang ada di PT Home Furniture. (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018)

Berdasarkan latar belakang diatas, guna mendukung penyajian informasi yang berkenaan dengan pemasaran produk Home Furniture, penulis mencoba membuat sistem informasi berbasis *website* yang dapat mempermudah calon *customer* yang ingin mendapatkan informasi, membeli produk dan mengetahui info pameran Home Furniture. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam pembuatan proposal ini, penulis mengambil judul **“Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Produk Menggunakan Metode *User Centered Design* berbasis web (Studi kasus : PT Home Furniture Bandar Lampung)”** (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020)

## KAJIAN PUSTAKA

### Sub-bagian I

Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan yang lain, berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan dapat dirinci lebih lancar. Pengertian umum mengenai sistem yaitu setiap sistem terdiri dari elemen-elemen, elemen-elemen tersebut merupakan bagian terpadu sistem yang saling bersangkutan dan elemen-elemen tersebut saling bekerjasama untuk mencapai tujuan sistem. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem yang lebih besar, sistem ini dibuat untuk menangani suatu kegiatan yang berulang-ulang. (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017)

Blok masukan adalah data yang dimasukan kedalam sistem informasi beserta model dan media yang digunakan untuk menangkap dan memasukkan data tersebut ke dalam sistem. Data adalah bahan mentah yang diolah menjadi suatu informasi dan merupakan simbol-simbol yang mengerti dan disepakati sekelompok orang atau mesin untuk menyatakan kejadian, keadaan atau status sifat objek, konsep, pemikiran dan manusia. (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021)

Produk dari suatu sistem informasi adalah keluaran (*output*) yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen dan semua pemakai sistem. Informasi adalah data yang diolah dan digunakan sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil suatu keputusan. (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007), (H Kara, 2014)

Semua sistem informasi harus dilindungi dari bencana alam dan ancaman, seperti kebakaran, kecurangan, kegagalan sistem, kesalahan, dan penggelapan, penyadapan, ketidak efisienan dan sebagainya. (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018) Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat langsung dicegah atau bila terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung diatasi. Sebagai suatu sistem informasi,

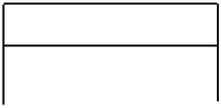
keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018)

Sebuah *Web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. *Web page* layaknya sebuah buku yang dapat menampung berbagai informasi tentang banyak hal baik bersifat komersil maupun non komersil. (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020) Melalui media *web* inilah seseorang dapat memberikan informasi tertentu kepada orang lain yang berada di seluruh dunia. *Website* mulai dikenal di Indonesia sekitar tahun 1998, dimana hanya perusahaan besar saja yang mampu memilikinya. Pada saat itu, *website* merupakan sebuah teknologi yang cukup mahal untuk dimiliki. sasarannya. (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Webqual, 2022)

Metodologi UCD adalah tentang partisipasi dan pengalaman manusia dalam peruses perancangan. Pengguna adalah orang yang akan menggunakan sistem. Pengguna langsung bias disebut pengguna akhir (*end user*) yang menggunakan sistem untuk menyelesaikan pekerjaannya. Pengguna tidak langsung adalah pengguna yang menggunakan sistem untuk penggunaan yang lain seperti *system administrators, installer, dan demonstrators*. (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021), (Siregar & Utami, 2021)

Analisis berorientasi objek atau *Objek Oriented Analys* (OOA) adalah tahapan untuk menganalisis spesifikasi atau kebutuhan akan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek, apakah benar kebutuhan yang ada dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem berorientasi objek. OOA biasanya menggunakan kartu CRC (*Component, Responbility, Collaborator*) untuk membangun kelas-kelas yang akan digunakan atau menggunakan UML (*Unfined Modeling Language*) pada bagian diagram use case, class diagram, dan objek diagram. (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022)

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Status Awal</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah digram aktivitas mempunyai sebuah status awal
2		<i>Aktivitas</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3		<i>Percabangan</i>	Asosiasi percabangan, dimana jika ada pilihan lebih dari satu

4		<i>Penggabungan</i>	Asosiasi penggabungan, dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5		<i>Status Akhir</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

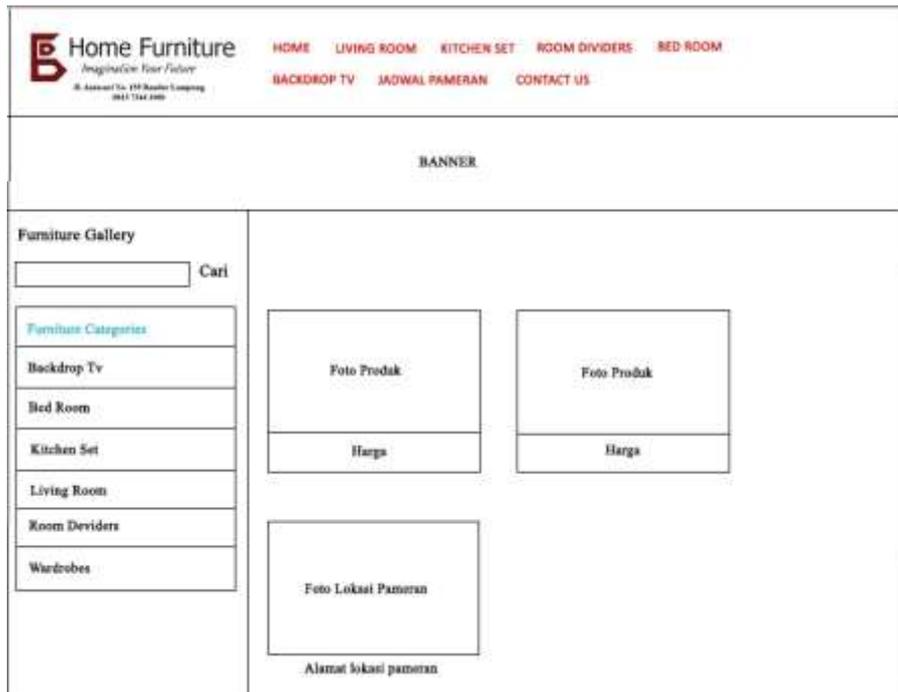
Tabel 1 Simbol *Activity Diagram*

## METODE

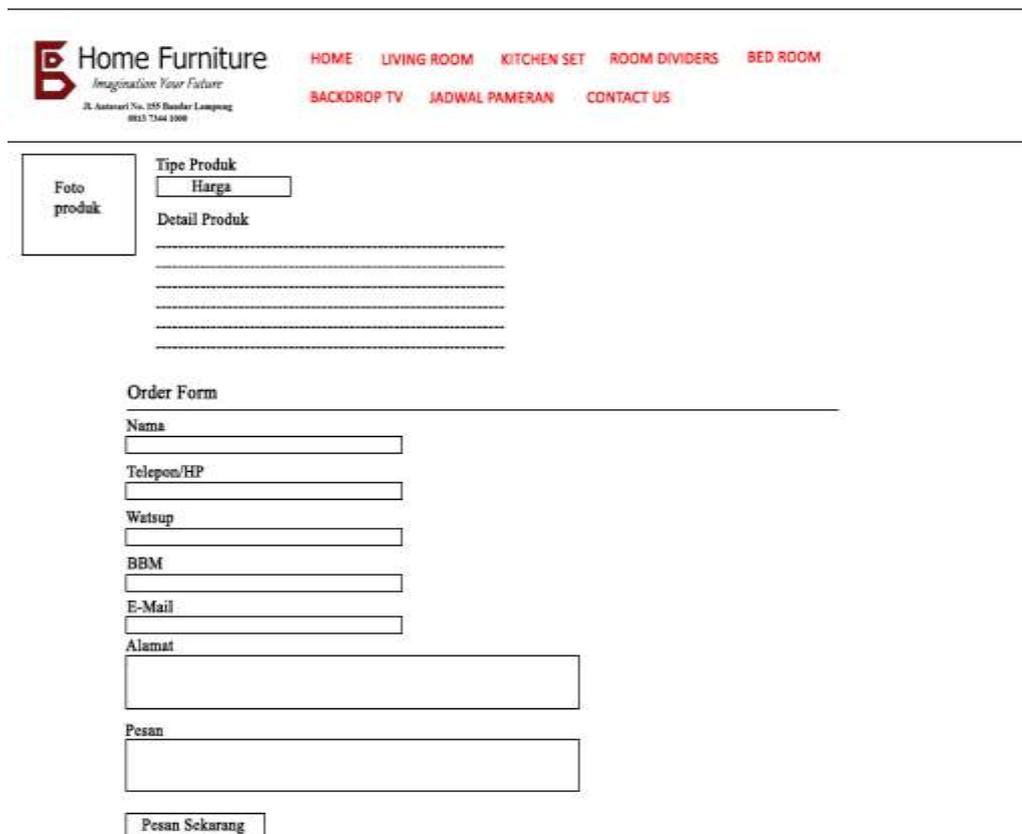
Aktifitas penjualan PT Home Furniture dilakukan dengan dua cara yaitu *showroom* dan pameran. Dengan metode ini kadang terjadi kesalahan yang disebabkan oleh *human error*, seperti kesalahan warna, detail produk, nama konsumen, dan alamat konsumen. Konsumen yang berada diluar kota juga kesulitan dalam melakukan pembelian. (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021) Jenis dan Metode pengumpulan data digunakan penulis untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan perancangan sistem informasi pengolahan data surat jalan kendaraan pada PT Home Furniture. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi dan wawancara ) dan sumber data sekunder (dokumentasi). (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*, n.d.)

Untuk mengetahui apa saja yang terkait dengan pemasaran produk pada PT Home Furniture, dan informasi yang akan dibuat setelah melakukan pemesanan atau pembelian produk. Dengan menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan *software* atau pengembangan *software*. Dalam hal ini analisis yang dilakukan dengan menganalisa berupa metode pengumpulan data atau informasi dengan melakukan pengamatan dan wawancara. (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020)

Memodelkan data atribut-atribut yang terkait dalam proses pemasaran seperti data produk, data konsumen, data pemesanan, data transaksi, dan promosi. Memodelkan proses pemasaran produk pada PT Home Furniture, dengan menentukan informasi apa saja yang akan dibuat dan siapa sajakah yang akan membuat informasi tersebut dengan berdasarkan atribut-atribut yang berkaitan dengan pengolahan data surat jalan. Dan membuat aplikasi berdasarkan pemodelan proses dan data menjadi program. (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020).



Gambar 1 Rancangan Menu Utama



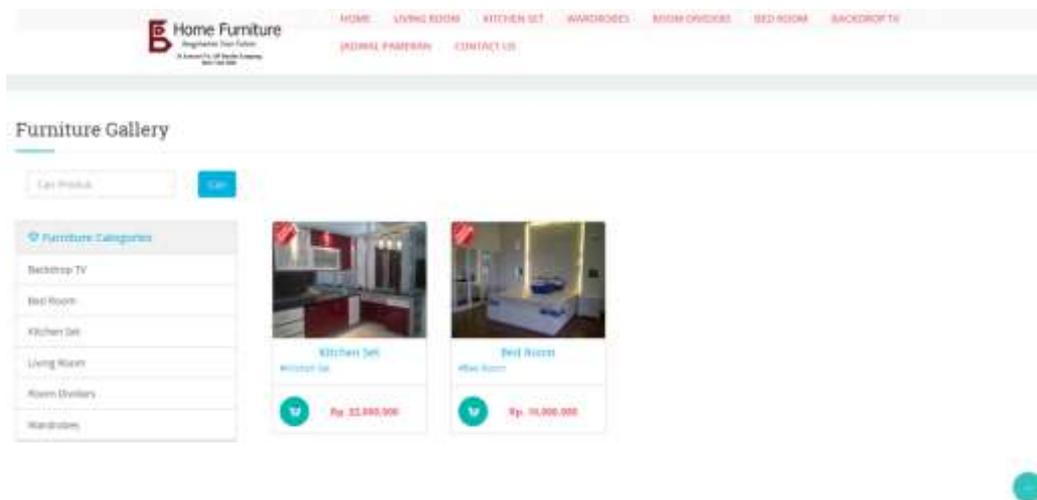
Gambar 2 Rancangan Menu Order



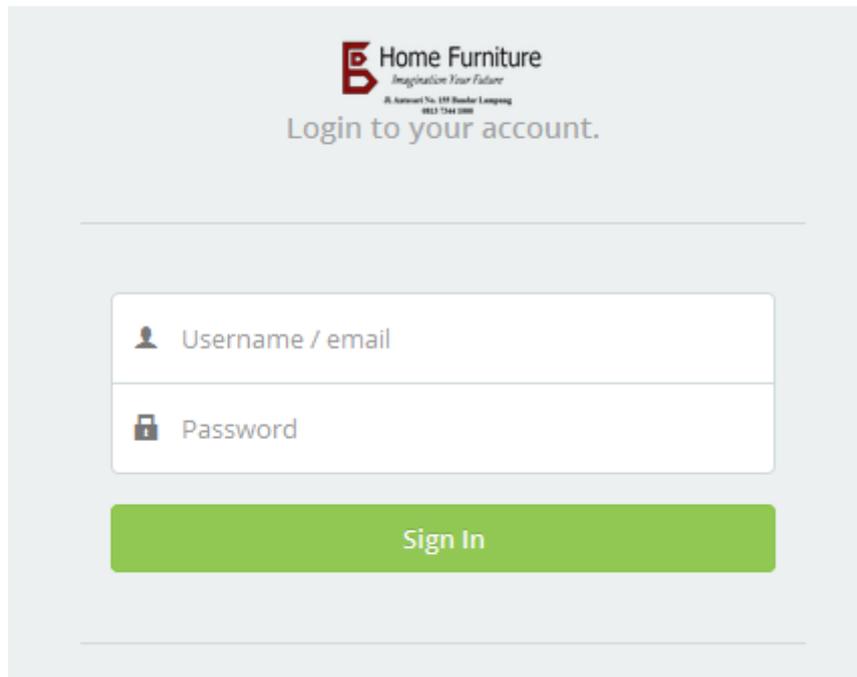
Gambar 3 Rancangan Menu Jadwal pameran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang dibuat akan digunakan oleh bagian admin, dan konsumen sebagai pengguna jasa. Tahap ini menjelaskan bagaimana program ini bekerja sebagai alat bantu dalam proses Pemasaran. Program dibuat menggunakan aplikasi pemrograman *Macromedia Dreamweaver 8* dan *SQLYog* sebagai basis datanya. Berikut merupakan penjelasan dari setiap komponen program Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Produk Menggunakan Metode *User Centered Design* berbasis web pada PT Home Furniture Bandar Lampung.

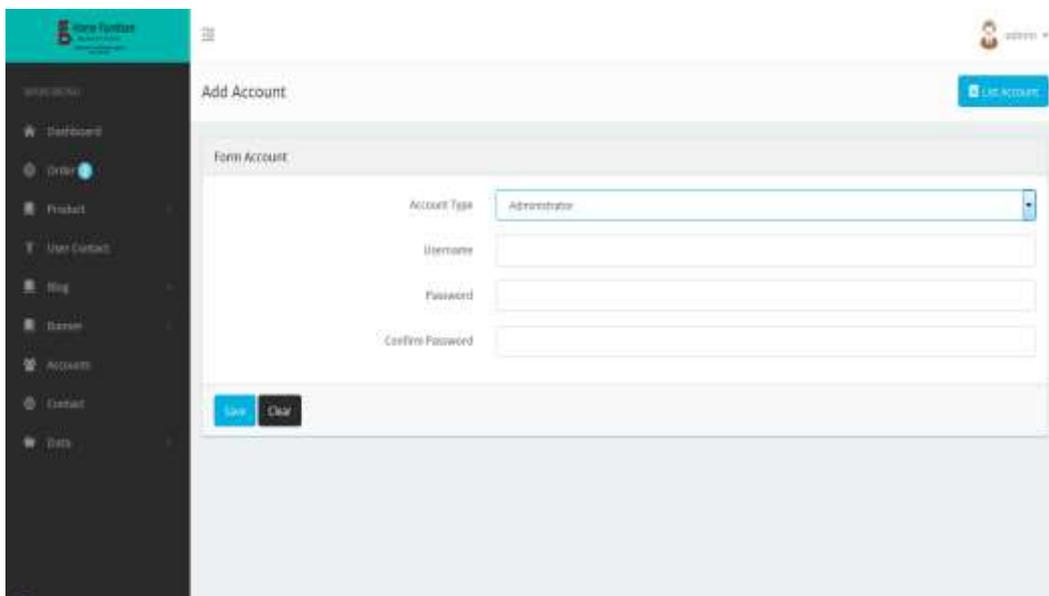


Gambar 4 Menu Utama



The image shows a login form for Home Furniture. At the top, the logo features a stylized 'B' with a house icon, followed by the text 'Home Furniture', the tagline 'Imaginative Your Future', and the address 'R. Armand No. 189 Bandar Lampung 38223-1144 2008'. Below the logo, the text 'Login to your account.' is displayed. The form consists of two input fields: 'Username / email' with a person icon and 'Password' with a lock icon. A green 'Sign In' button is positioned below the fields.

Gambar 5 Form Login



The image shows an admin dashboard with a sidebar on the left containing menu items: Dashboard, Order, Product, User Contact, Blog, Banner, Accounts, Contact, and Data. The main content area is titled 'Add Account' and contains a 'Form Account' section. This section includes a dropdown menu for 'Account Type' (set to 'Administrator'), and text input fields for 'Username', 'Password', and 'Confirm Password'. 'Save' and 'Clear' buttons are located at the bottom of the form.

Gambar 6 New Login

Kasus Dan Hasil Ujian <i>form</i> Tambah <i>Contact</i> (Data Normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Keterangan
Masukan Data Tambah <i>Contact</i> Contoh : <i>Contact Detail</i> : (data lengkap perusahaan) <i>Address</i> : (alamat perusahaan) <i>Contact Person</i> : (nama, imel, no tlp)	Tersimpan <i>Password</i> baru Masukan semua data sesuai dengan field yang ada dalam form Tambah <i>Contact</i>	Maka akan muncul “ <i>Password</i> Terubah” Dan “Ubah <i>Password</i> ” Maka akan muncul pesan “Update sukses”	Diterima

Tabel 2 Pengujian *form* Tambah *Contact* (Data Normal)

## SIMPULAN

Bagaimana menganalisis Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Produk Menggunakan Metode *User Centered Design* berbasis *web* PT Home Furniture Bandar Lampung.

Hasil rancangan Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Produk menggunakan metode *User Centerd Desigen* berbasis *web* menghasilkan bahwa suatu pemasaran berbasis *web* yang dapat mengintegrasikan fungsi-fungsi bisnis terkait. Mulai dari pemasaran produk secara *online* sampai ke penjadwalan pameran. Dapat meningkatkan daya saing dan memperluas area pemasaran.

Bagaimana cara menginformasikan dan memasarkan produk pada Home Furniture Bandarlampung melalui *web*? Dengan cara melakukan promosi berupa mengadakan pameran, shoowroom, dan banner promosi.

## 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 Penganggungan 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/llj.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.
- Pustaka, 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 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.