

## **SISTEM INFORMASI PELAYANAN PEMESANAN DAN SEWA LAPANGAN PADA LAMPUNG FUTSAL**

Andi Astono<sup>1)</sup>, Angga Bayu Santoso<sup>2)</sup>  
<sup>1,2</sup>Sistem Informasi  
\*)[angga.bayusantoso98@gmail.com](mailto:angga.bayusantoso98@gmail.com)

### **Abstrak**

Kegiatan proses pengelolaan bisnis penyewaan yang terjadi di Lampung Futsal. Proses pengelolaan bisnis penyewaan masih dilakukan secara konvensional seperti janji telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya. Kurangnya pemanfaatan internet dan membuat sebuah sistem sebagai sumber mempermudah proses booking dan mengatasi kendala dalam proses pemesanan dan sewa. Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi booking lapangan secara online yang dapat digunakan oleh penyewa lapangan untuk proses *booking* lapangan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *extreme programming*, dan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai alat bantu untuk menjelaskan gambaran rancangan sistem, untuk perancangan antarmuka sistem yang dibuat menggunakan aplikasi *Balsamiq Mockups 3*, serta bahasa pemrograman PHP dengan alat bantu implementasi menggunakan aplikasi *JetBrains PhpStorm* dan penyimpanan data menggunakan Database *SqlYog*. Hasil penelitian ini adalah aplikasi penyewaan lapangan secara *online* berdasarkan kebutuhan penyewa maupun admin. Pengguna aplikasi ini ada admin, penyewa dan pimpinan. Hak Akses yang diberikan berbeda admin dapat mengelola lapangan, proses penyewaan dan verifikasi pembayaran, penyewa dapat melihat jadwal dan melakukan booking dan pimpinan dapat melihat laporan tentang penggunaan lapangan.

**Kata Kunci:** Laporan Keuangan, Vertical Horizontal, Akuntansi dan *MySQL*.

---

### **PENDAHULUAN**

Di zaman yang modern ini masyarakat khususnya para pemuda sudah mengerti apa pentingnya olah raga (E. Putri, 2022) (Ristiandika Arrahman, 2021). Olah raga yang dipilih bermacam-macam, tapi belakangan ini olah raga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi “Sepak Bola dalam Ruangan” (Samanik & Lianasari, 2018) (Arwani & Firmansyah, 2013). Perbedaan mencolok antara futsal dengan sepak bola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola biasa (Firma Sahrul B, 2017). Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup (Website & Cikarang, 2020) (Firmansyah M et al., 2017), meskipun ada yang dibuat di lapangan terbuka (N. U. Putri et al., 2020) (Wulandari, 2018). Futsal mulai menjamur

sekitar tahun 2003, meski sejak 1999 hingga 2000-an sudah mulai banyak dirintis dan peminatnya terus bertambah (Setri & Setiawan, 2020). Futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling digemari khususnya oleh masyarakat Lampung, alasan tersebut sangat di pengaruhi oleh semakin berkurangnya fasilitas lapangan sepakbola yang ada di Lampung sendiri sehingga masyarakat lebih memilih futsal (Mertania & Amelia, 2020) (Lestari & Wahyudin, 2020). Dilihat fakta di Google Trends, Indonesia berada di peringkat ke 3 setelah Portugal dan Brazil. Menurut FIFA futsal di mulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay (E. Putri & Sari, 2020) (Apriyanti & Ayu, 2020). Perkembangan tersebut tentu akan membuat semakin ketatnya persaingan di segala bidang (Firmansyah et al., 2017), salah satunya dalam bisang bisnis, persaingan yang ketat antar pebisnis membuat setiap pebisnis meningkatkan performa dari bisnis yang meraka jalani (Suprayogi et al., 2021) (Samanik, 2021). Kehadiran teknologi komputer telah memungkinkan perkembangan sistem informasi manajemen berbasis komputer. Dengan memanfaatkan teknologi komputer (Fithratullah, 2021) (Dakwah et al., 2021), didapatkan manfaat berupa kemudahan dalam penyimpanan, pengorganisasian dan melakukan pengambilan terhadap berbagai data maupun informasi (Robot, 2007). Informasi dan data sangat di butuhkan oleh siapapun, salah satu bisnis yang membutuhkan sistem informasi dalam pengelolaan data informasinya yaitu bisnis penyewaan lapangan (H Kara, 2014) (Firmansyah et al., 2018). Futsal adalah salah satu cabang olahraga yang populer akhir-akhir ini. Seiring dengan berkembangnya olahraga futsal, ikut berkembang juga usaha penyewaan lapangan futsal untuk menampung konsumen yang ingin bermain futsal. Lampung Futsal merupakan *sport center* futsal yang ada di Jl. Abdul Muis, Gedong Meneng, Rajabasa Kota Bandar Lampung (Pratama, 2018) (Asia & Samanik, 2018). Pada proses pengelolaan bisnis penyewaan lapangan futsal masih dilakukan secara *booking konvensional* seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya. Maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang handal dalam menjalankan bisnis penyewaan lapangan dengan begitu perlu adanya sebuah sistem informasi manajemen untuk mengelola informasi tersebut (Nindyarini Wirawan, 2018). Berdasarkan uraian diatas, maka butuh dibangun sebuah sistem informasi manajemen yang dapat menangani pengelolaan penyewaan lapangan futsal.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Sistem**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Keanu, 2018) (Nurmalasari & Samanik, 2018). Sistem adalah sekumpulan objek – objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan (Kutipan et al., n.d.) (Artikel, 2020).

### **Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunaannya (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.). Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Sedangkan kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu (Pratama, 2018) (Asia & Samanik, 2018).

### **Pengertian Pelayanan**

Pelayanan (*customer service*) secara umum adalah setiap kegiatan yang diperuntukkan atau ditujukan untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan, melalui pelayanan ini keinginan dan kebutuhan pelanggan dapat terpenuhi (Nindyarini Wirawan, 2018). Sebagai proses pelayanan berlangsung secara rutin dan berkesinambungan meliputi seluruh kehidupan orang dalam masyarakat, proses pemenuhan kebutuhan melalui aktivitas orang lain (Keanu, 2018) (Nurmalasari & Samanik, 2018).

### **Pengertian Sistem Informasi Manajemen**

Sistem informasi manajemen adalah serangkaian sub sistem informasi yang menyeluruh dan terorganisasi (R Arrahman, 2022) (Pajar et al., 2017) dan secara rasional terpadu yang mampu mentransformasi data sehingga menjadi informasi lewat serangkaian cara guna meningkatkan produktivitas yang sesuai dengan gaya dan sifat manajer atas dasar kriteria mutu yang telah ditetapkan (Gita & Setyaningrum, 2018) (Sidiq & Manaf, 2020).

### **Pengertian Lapangan Futsal**

Futsal adalah permainan jenis sepakbola yang dimainkan oleh 10 orang (masing-masing 5 orang), serta menggunakan bola lebih kecil dan lebih berat daripada yang digunakan dalam sepakbola (Sulistiani & Aldino, 2020).

### **Pengertian Website**

Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) (Sidiq et al., 2015) (Fithratullah, 2019), atau sub domain dalam *World Wide Web* (WWW) di internet” (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021). WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik (Webqual, 2022).

### **Pengertian MySQL**

*MySQL* merupakan salah satu *software database* (basis data) *open source* yang dikembangkan sebuah komunitas bernama *MySQL AB* dengan tujuan membantu user untuk menyimpan data dalam tabe-tabel (Hartanto et al., 2022) (Gerai et al., 2021). *MySQL* adalah suatu sistem relational database yang menyimpan data pada tabel berbeda dan tidak meletakkannya pada satu tabel saja (Siregar & Utami, 2021) (Wahyudi & Utami, 2021).

### **Pengertian PHP**

Bahasa program PHP sering digunakan karena PHP adalah bahasa open source yang memiliki kesederhanaan dan memiliki beberapa fitur built-in yang berfungsi untuk menangani kebutuhan standart dalam pembuatan aplikasi web (Prayoga & Utami, 2021). PHP juga merupakan bahasa script yang paling mudah dipahami karena memiliki beberapa referensi (Agustina & Utami, 2021) (Yudha & Utami, 2022).

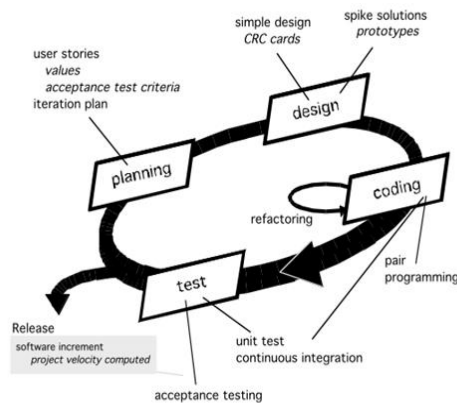
### **Pengertian ISO 9126**

ISO 9126 mendefinisikan kualitas produk perangkat lunak, model, karakteristik mutu, dan metrik terkait digunakan untuk mengevaluasi dan menetapkan kualitas sebuah produk software. Apapun pendekatan pengembangan perangkat lunak, program akhir harus memenuhi beberapa sifat mendasar.

## METODE

### Metode *Extreme Programming*

Metode pengembangan *Extreme Programming* adalah sebuah metode pengembangan menggunakan suatu pendekatan berorientasi objek (Pustika, 2010) (Safitri et al., 2019) sebagai paradigma pengembangan yang diinginkan (Ramdan & Utami, 2020).



**Gambar 1** Tahapan Metode *Extreme Programming*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan *Form Login*

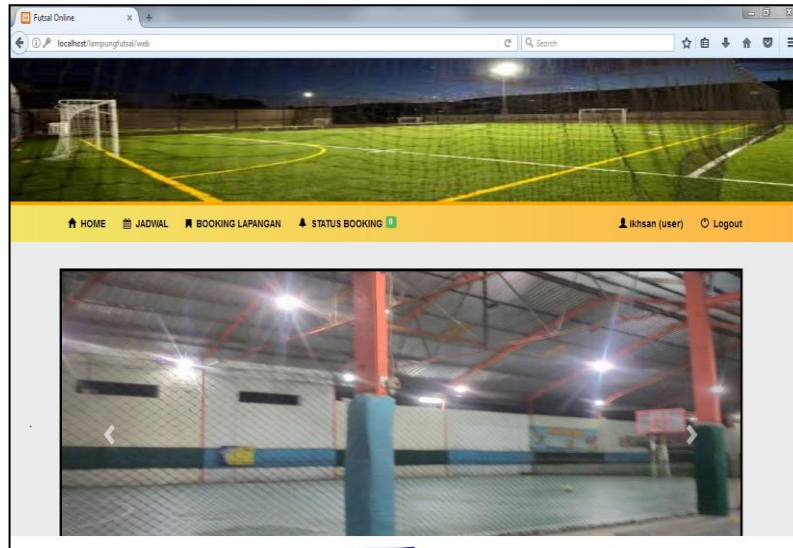
Pada halaman ini penyewa harus mengisi username dan password yang telah dibuat pada halaman daftar member sebelumnya agar penyewa bisa masuk kedalam sistem. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :

The screenshot shows a web form titled "LOGIN MEMBER" with a red header. The form contains two input fields: "Username" with the placeholder text "ketikan username anda" and "Password" with the placeholder text "ketika password anda". Below the input fields is a red "Login" button with a white arrow icon.

**Gambar 2** Tampilan *Form Login*

### Tampilan *Form* Menu Utama

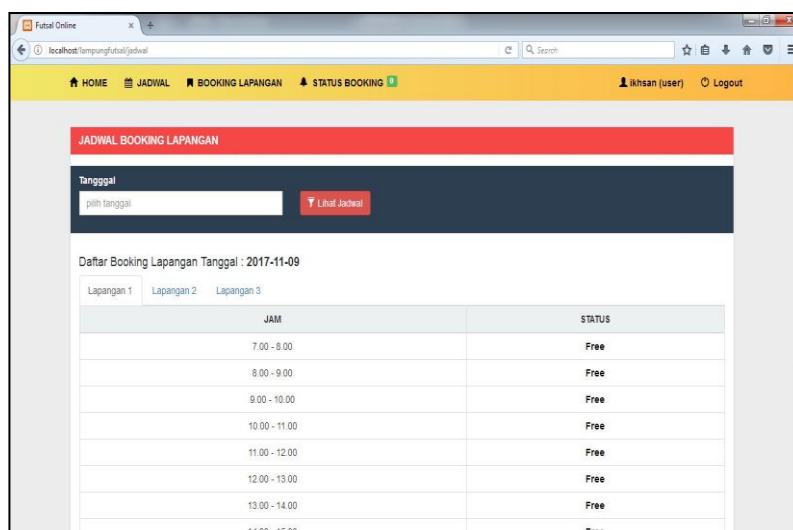
Halaman utama dibuat berdasarkan rancangan yang telah dilakukan oleh penulis. Halaman utama penyewa adalah pusat dari proses berjalannya aplikasi. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form* Menu Utama

### Tampilan *Form* Jadwal Lapangan Booking

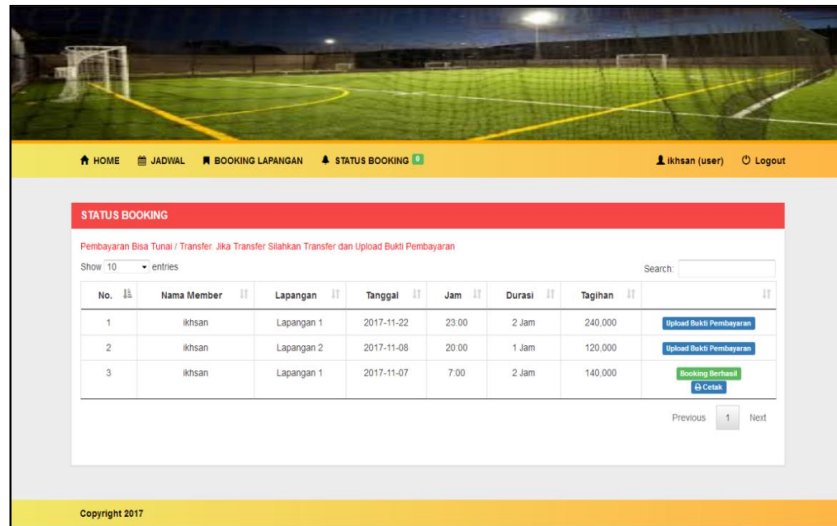
Pada halaman ini penyewa dapat melihat jadwal lapangan futsal yang kosong untuk nantinya penyewa dapat melakukan *booking*. Adapun tampilan halaman jadwal lapangan booking dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Jadwal Lapangan Booking

### Tampilan *Form* Status Booking

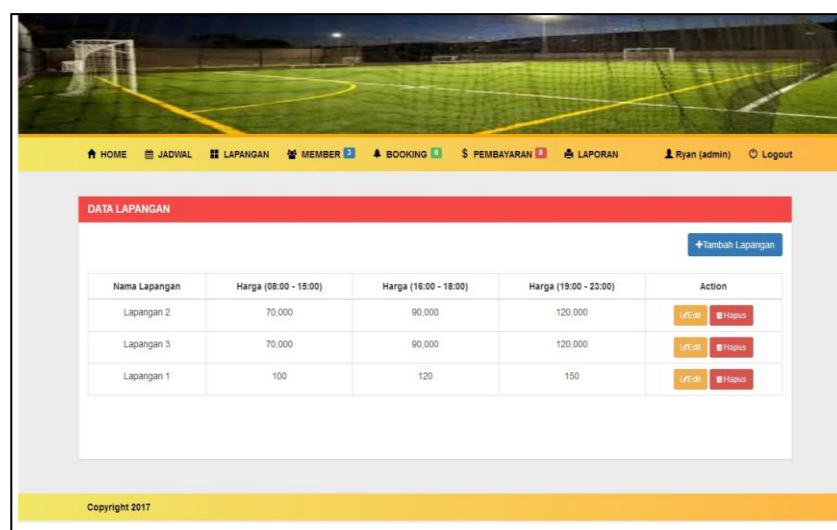
Pada halaman status booking penyewa melakukan upload bukti pembayaran agar nantinya di verifikasi oleh admin dan penyewa dapat melihat apakah proses booking berhasil. Adapun tampilan halaman status booking dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Status Booking

### Tampilan *Form* Data Lapangan

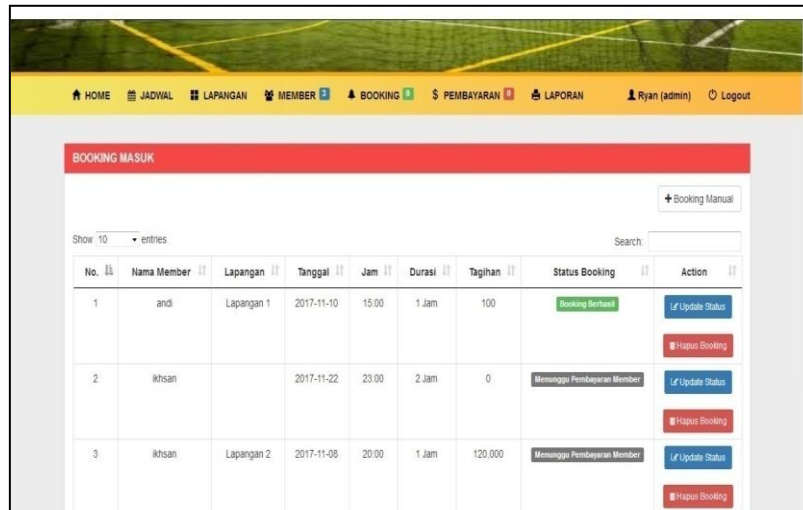
Pada halaman ini admin dapat melihat data lapangan dan keterangan harga ,selain itu admin dapat melakukan edit apabila ada perubahan harga. Adapun tampilan halaman data lapangan dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Data Lapangan

### Tampilan *Form Booking*

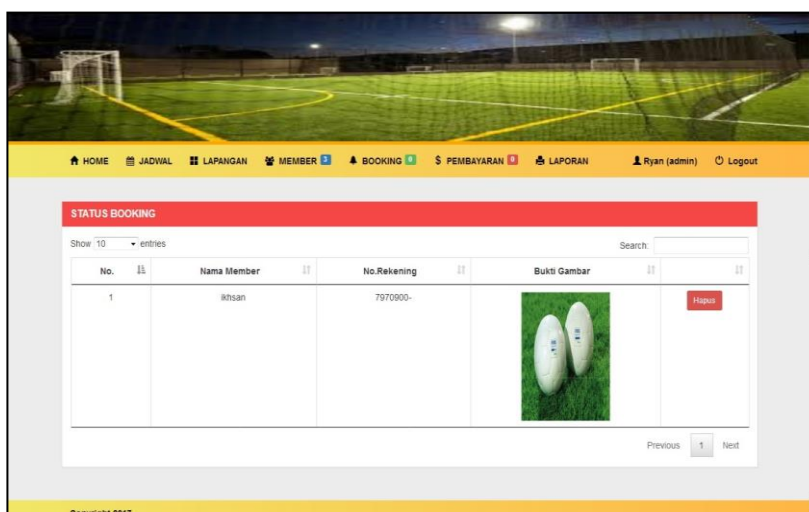
Halaman *booking* digunakan oleh admin untuk memverifikasi atau mengupdate proses pembayaran yang telah dilakukan oleh penyewa lapangan. Adapun tampilan *booking* dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form Booking*

### Tampilan *Form Pembayaran*

Pada halaman pembayaran admin dapat melakukan pengecekan pembayaran yang telah dilakukan oleh penyewa. Adapun tampilan pembayaran dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :

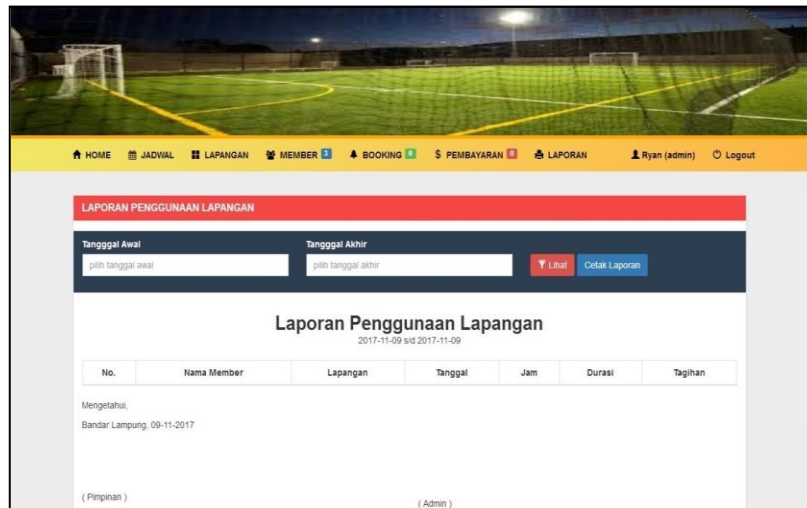


Gambar 8 Tampilan *Form Pembayaran*



### Tampilan *Form* Laporan

Pada halaman laporan admin dapat melihat dan mencetak laporan penggunaan lapangan yang nantinya akan di cetak untuk diserahkan ke manajer. Adapun tampilan laporan aja dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut :



**Gambar 9** Tampilan *Form* Laporan

### SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi manajemen pemesanan dan sewa lapangan berdasarkan kebutuhan.
2. Membangun sistem informasi manajemen pemesanan dan sewa lapangan yang dapat membantu penyewa lapangan melakukan booking secara online sehingga tidak perlu datang ke lokasi dan untuk mempermudah admin dalam melakukan pengaturan jadwal lapangan.
3. sistem informasi penyewaan lapangan futsal di Lampung futsal dapat memberikan informasi-informasi terbaru kepada pelanggan mengenai jadwal lapangan futsal, harga lapangan futsal, dan info lainnya melalui *web*.

## 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.
- 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 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). *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1), 40–50. <https://doi.org/10.21107/edutic.v7i1.8849>
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). Penerapan Teknik Mind Mapping, Impersonating dan Questionning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 33–40. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.