

DESAIN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN DAN PENGELUARAN BARANG PERLENGKAPAN KEBUTUHAN EVENT PADA PT MAYORA LAMPUNG

Zairomi¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾

^{1,2}Sistem Informasi

*¹⁾angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

PT Mayora Lampung adalah perusahaan yang bergerak pada bidang Marketing, produksi dan distribusi makanan dan minuman. PT Mayora masih sering mengalami kendala dalam pengolahan data penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event. Hal ini disebabkan karena pencatatan data penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event belum terkontrol, untuk penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan masih menggunakan catatan dalam buku agenda dan diinputkan kedalam aplikasi Ms. Office Excel untuk dijadikan laporan. Belum adanya sistem khusus dalam penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event. Perancangan sistem ini bertujuan agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan model prototype, analisis yang digunakan adalah analisis PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service). teknik pengembangan sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language) dan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Pengembangan sistem informasi penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event pada PT Mayora Lampung, dilakukan dengan mengolah data barang, data EO, data karyawan, data penerimaan barang, data permintaan barang karyawan, data permintaan barang EO, data pengeluaran barang karyawan, data pengeluaran barang EO, data pengembalian barang karyawan, data pengembalian barang EO dan data RPH (rekap pemakaian hadiah).

Kata Kunci: Penerimaan dan Pengeluaran barang, *Prototype*, *PIECES* dan *UML*

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi dan teknologi yang pesat di Indonesia selama beberapa tahun belakangan ini dalam implementasinya menuntut adanya suatu sistem informasi yang dapat mengolah data secara tepat (E. Putri, 2022) (Ristiandika Arrahman, 2021), cepat dan akurat (Samanik & Lianasari, 2018) (Arwani & Firmansyah, 2013). Teknologi ini membuat segala bidang kehidupan manusia menjadi berubah dan bergantung pada informasi terbaru dan aktual (Firma Sahrul B, 2017), mulai dari bidang ekonomi dan bisnis, sosial, budaya, dan pendidikan bahkan ilmu dan teknologi menjadi tergantung pada teknologi ini (Website & Cikarang, 2020) (Firmansyah M et al., 2017). Untuk memenuhi

kebutuhan tersebut maka diciptakan komputer sebagai salah satu alat bantu untuk meringankan pekerjaan manusia dalam mengolah data (N. U. Putri et al., 2020) (Wulandari, 2018). Pada era sistem informasi dan komputerisasi yang berkembang sangat pesat pada saat ini (Setri & Setiawan, 2020), perusahaan sangat membutuhkan sistem komputer yang handal dan stabil. Hal ini sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kinerja suatu perusahaan dalam pengolahan data dan informasi (Mertania & Amelia, 2020) (Lestari & Wahyudin, 2020). Termasuk salah satunya adalah pengelolaan pencatatan data penerimaan barang dan pengeluaran barang membutuhkan penanganan yang cepat, tepat dan akurat (E. Putri & Sari, 2020) (Apriyanti & Ayu, 2020). Penggunaan komputer sudah sangat meluas dan merupakan suatu kebutuhan pokok dalam memecahkan berbagai masalah yang berhubungan dengan pengolahan data dengan menggunakan komputer yang dipakai sebagai alat bantu untuk pengolahan penerimaan dan pengeluaran barang akan dirancang supaya data dapat di *input*, diproses dan menghasilkan keluarannya secara otomatis (Firmansyah et al., 2017). PT Mayora Tbk masih sering mengalami kendala dalam pengolahan data penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021). Hal ini disebabkan karena pencatatan data penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event belum terkontrol (Fithratullah, 2021) (Dakwah et al., 2021), untuk penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan masih menggunakan catatan dalam buku agenda dan diinputkan kedalam aplikasi *Ms. Office Excel* untuk dijadikan laporan (Robot, 2007). Belum adanya sistem khusus dalam penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas (H Kara, 2014) (Firmansyah et al., 2018), penulis membuat suatu sistem penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event (Pratama, 2018) (Asia & Samanik, 2018). Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu pada bagian gudang perlengkapan dalam penerimaan barang perlengkapan kebutuhan event dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event melalui bahasa pemrograman *Visual Basic 6.0* dan *SQL Server 2000* dengan judul ” Desain Sistem Informasi Penerimaan Dan Pengeluaran Barang Perlengkapan Kebutuhan Event Pada Pt Mayora Lampung”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Desain Sistem

Desain umum suatu sistem adalah mempertimbangkan alternative-alternatif terluas dari perancangan suatu sistem (Keanu, 2018) (Nurmalasari & Samanik, 2018). Dari uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa desain merupakan perancangan sistem baru untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada perusahaan dengan mempertimbangkan beberapa alternatif dari perancangan suatu sistem (Gita & Setyaningrum, 2018) (Sidiq & Manaf, 2020).

Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen, komponen, atau subsistem yang saling berintegrasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Sulistiani & Aldino, 2020).

Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data, dikatakan bernilai jika memiliki kaitan dengan pengambilan keputusan (Sidiq et al., 2015) (Fithratullah, 2019). Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang (Webqual, 2022) (Hartanto et al., 2022).

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kebutuhan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Pengertian Penerimaan Barang

Penerimaan barang merupakan aktivitas yang mengikuti aktivitas *ordering* dan *delivery supplier* (Gerai et al., 2021). Aktivitas ini dilakukan dengan melalui pemeriksaan atas barang yang dikirim oleh *supplier*, yaitu dengan memeriksa kesesuaian barang yang dipesan dengan yang terkirim, secara kualitatif dan kuantitatif. Kesesuaian dengan dokumen pengiriman dan kelengkapan dokumen penerimaannya (Siregar & Utami, 2021) (Wahyudi & Utami, 2021).

Pengertian Perlengkapan

Perlengkapan adalah barang yang dibeli oleh perusahaan dalam jumlah yang banyak dan sekaligus, tetapi pemakaiannya dilakukan secara bertahap berdasarkan kebutuhan (Agustina & Utami, 2021) (Yudha & Utami, 2022). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan perlengkapan adalah suatu barang sebagai pelengkap dalam produksi dan pemakaiannya dilakukan secara bertahap berdasarkan kebutuhan yang akan habis terpakai dalam jangka kurang dari satu tahun (Prayoga & Utami, 2021).

Pengertian Event

Event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia (Wahyuni et al., 2021) (Gustanti & Ayu, 2021), baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu (R Arrahman, 2022) (Pajar et al., 2017).

Pengertian Visual Basic 6.0

Visual Basic selain disebut sebagai bahasa pemrograman, juga disebut sebagai sarana untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis *Windows* (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.).

Pengertian *Microsoft SQL Server 2000*

Microsoft SQL Server 2000 adalah *Relation Database Management System (RDBMS)* yang mempunyai fasilitas untuk memungkinkan anda untuk menemukan yang anda butuhkan, dalam perusahaan *small* bisnis, *enterprise* bisnis atau *e-commerce* bisnis. Dalam bagian ini akan dibahas lingkungan dimana anda dengan menjalankan *SQL Server* (Kutipan et al., n.d.) (Artikel, 2020).

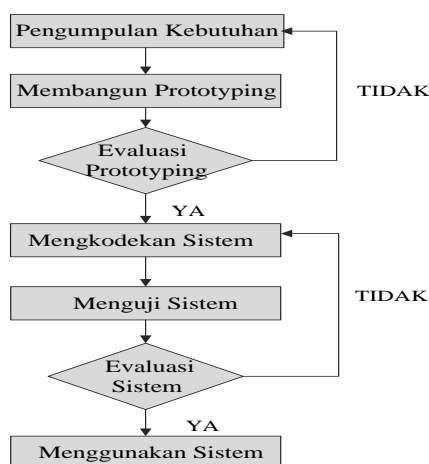
Pengertian *Black Box Testing*

Metode *Blackbox Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di diharapkan,Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi (Pustika, 2010) (Safitri et al., 2019).

METODE

Metode *Prototyping*

Metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi, tidak hanya sekedar suatu *evolusi* dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen (Ramdan & Utami, 2020).



Gambar 1 Tahapan Metode *Prototyping*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form Menu Login*

Form ini merupakan halaman yang pertama muncul untuk *admin* atau *user* melakukan *login*. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form Menu Login*

Tampilan *Form Menu Utama*

Form ini merupakan halaman yang muncul setelah *admin* melakukan *login*. *Form* ini berisikan *menubar* input data, transaksi, cetak, keamanan, *logout*. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form Menu Utama*

Tampilan *Form* Input Data Barang

Form ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengolah data barang. Adapun tampilan halaman input data barang dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Stok
70000772	GAYUNG AIR TORABIKA	Pcs	4
70001343	DVD SANKEN TORABIKA	Pcs	3
70001359	PAPER CUP TRB UK.90 Z	Pcs	2400
70001447	MEGA PHONE MERK TOA TORABIKA	Pcs	4
70001764	TENDA TORABIKA 2 X 2 METER	Pcs	10
70001774	BACDROP TORABIKA.MOKA UK 2X	Pcs	4

Gambar 4 Tampilan *Form* Input Data Barang

Tampilan *Form* Input Data Karyawan

Form ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengolah data karyawan. Adapun tampilan input data karyawan dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :

Kode Karyawan	Nama Karyawan	Jenis Kelamin	Jabatan	Alamat	No
KR93983838	Sofya Rojali	Laki-Laki	Manager	Kedaton	939
KR99999999	DFA	Laki-Laki	DSFS	SDF	DS

Gambar 5 Tampilan *Form* Input Data Karyawan

Tampilan *Form Input Data EO*

Form ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengolah data *event organizer*. Adapun tampilan halaman input data *event organizer* dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :

Kode EO	Nama EO	Alamat	No Telp
MYR0613	PT Arina Multi Karya	Jl. Soekarno Hatta No. 22	081289021328
MYR0712	PT Matrix Media Vista	Jln. Mojopahit Lamteng	082164587890

Gambar 6 Tampilan *Form Input Data Event Organizer*

Tampilan *Form Input Data Penerimaan Barang*

Form ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengolah data penerimaan barang. Adapun tampilan input data penerimaan barang dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Jumlah

Gambar 7 Tampilan *Form Input Data Penerimaan Barang*

Tampilan *Form* Input Data Penerimaan Barang Karyawan

Form ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengolah data permintaan barang karyawan. Adapun tampilan input data penerimaan barang karyawan dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :

Kode Permintaan		Tgl Permintaan	06 Nopember 2013
Kode Karyawan	Cari...	Jabatan	
Nama Karyawan		No Telpon	

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Jumlah	
	Cari...			+
				-

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Jumlah

Tools: Baru Simpan Ubah Hapus Batal Cari Cetak Tutup

Gambar 8 Tampilan *Form* Input Data Penerimaan Barang Karyawan

Tampilan *Form* Input Data Permintaan EO

Form ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengolah data permintaan barang EO. Adapun tampilan input data permintaan EO dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut :

Kode Permintaan		Tgl Permintaan	06 Nopember 2013
Kode EO	Cari...	Alamat	
Nama EO		No Telpon	

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Jumlah	
	Cari...			+
				-

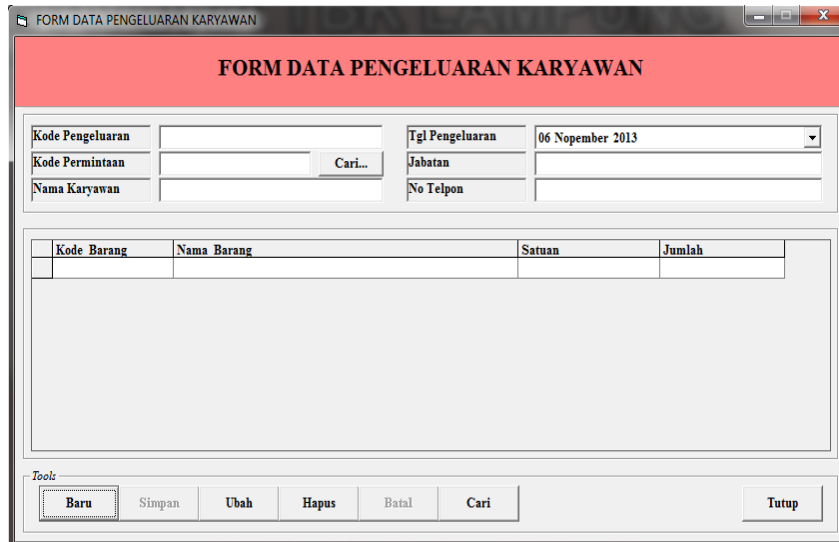
Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Jumlah

Tools: Baru Simpan Ubah Hapus Batal Cari Cetak Tutup

Gambar 9 Tampilan *Form* Input Data Permintaan EO

Tampilan *Form* Input Pengeluaran Barang Karyawan

Form ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk mengolah data pengeluaran barang karyawan. Adapun tampilan input pengeluaran barang karyawan dapat dilihat pada gambar 10 sebagai berikut :



Gambar 10 Tampilan *Form* Input Pengeluaran Barang Karyawan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap sistem penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event pada PT Mayora Lampung maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis sistem awal yang peneliti peroleh setelah melakukan penelitian di bagian perlengkapan kebutuhan event PT Mayora Lampung yaitu pengolahan data penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event belum adanya sistem khusus dalam pengolahan datanya. Sistem penerimaan dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event yang demikian memiliki kelemahan antara lain, kuarangnya tingkat keamanan dalam penyimpanan data, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengolahan data penerimaan dan pengeluaran barang dan sulitnya dalam pembuatan laporan.
2. Dengan perancangan sistem penerimaan barang dan pengeluaran barang perlengkapan kebutuhan event, dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 6.0* dan

database SQL server 2000, sekarang dapat dilakukan penginputan data secara otomatis sehingga mempermudah dalam pencarian data, dapat menghindari kesalahan dalam proses pencatatan transaksi dan keterlambatan pembuatan laporan.

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. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>
- 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 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.