

## Aplikasi Pemakaian Kendaraan Untuk Keperluan Perjalanan Bisnis Pada PT Telkom Indonesia

Reza Novianta Saputra  
Sistem Informasi Akuntansi  
rezanovianta@gmail.com

### Abstrak

PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk (TELKOM) adalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang menyediakan layanan telekomunikasi dan jaringan terbesar di Indonesia. Pada instansi tersebut terdapat unit bagian kerja yaitu unit BGES (*Bussines Government Enterprise Service*) yang merupakan unit Divisi di lingkungan Direktorat *Enterprise & Business Service* yang diperankan untuk menyelenggarakan aktivitas pengelolaan operasi portofolio segmen bisnis/SME Indonesia. Pada unit BGES terdapat perjalanan dinas yaitu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok pegawai untuk melakukan perjalanan bisnis. Pengelolaan data pencatatan pengguna kendaraan yang dilakukan secara tertulis dalam sebuah *logbook*. Dengan dirancangnya aplikasi pemakaian kendaraan yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Visual Studio 2012 beserta manajemen basis data SQLyog Interprise dengan model perancangan *UML*, desain logisnya yang terdiri dari *usecase*, *activity diagram*, dan *class diagram*, maka dapat memudahkan penginputan serta pembuatan laporan pemakaian kendaraan, mengurangi penggunaan kertas, memudahkan untuk pencarian dan penghematan tempat penyimpanan data dengan fasilitas *database* menggunakan *MySQL*.

**Kata Kunci:** PT.TELKOM INDONESIA, Pemakaian, kendaraan, perjalanan bisnis.

---

### PENDAHULUAN

PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk (TELKOM) adalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang menyediakan layanan telekomunikasi dan jaringan terbesar di Indonesia. Operasi bisnis TELKOM dibagi ke dalam dua belas wilayah operasi, yang dikenal sebagai wilayah telekomunikasi atau witel. Setiap witel bertanggung jawab penuh terhadap seluruh aspek bisnis di wilayahnya masing-masing, mulai dari penyedia layanan telepon hingga manajemen dan keamanan properti. Pada tahun 1995, TELKOM merombak keduabelas witel menjadi tujuh divisi regional (Divisi I Sumatera, Divisi II Jakarta dan sekitarnya, Divisi III Jawa Barat, Divisi IV Jawa Tengah dan DI Yogyakarta, Divisi V Jawa Timur, Divisi VI Kalimantan, dan Divisi VII Indonesia bagian Timur) serta satu Divisi Network. Salah satu witel TELKOM yang menjadi bagian tujuh divisi regional yang beroperasi di divisi 1 adalah PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk Witel Lampung. Pada instansi tersebut terdapat unit bagian kerja yaitu unit BGES (*Bussines Government Enterprise Service*) yang merupakan unit Divisi di lingkungan Direktorat *Enterprise & Business Service* yang diperankan untuk menyelenggarakan aktivitas pengelolaan operasi portofolio segmen bisnis/SME Indonesia.

Pada unit BGES terdapat perjalanan dinas yaitu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok pegawai untuk melakukan perjalanan bisnis di dalam maupun di luar kota Bandar Lampung. Untuk melaksanakan perjalanan bisnis dibutuhkan pengelolaan data pencatatan pengguna kendaraan yang akan digunakan. Sampai saat ini pengelolaan data pencatatan penggunaan kendaraannya dikelola secara tertulis dalam sebuah *logbook*.

Pengelolaan data pencatatan pengguna kendaraan yang dilakukan secara tertulis dalam sebuah *logbook* dirasa cukup baik penerapannya, namun tingkat pertumbuhan data akan semakin bertambah setiap waktunya (Ramdan & Utami, 2020). Penggunaan kertas yang berlebihan akan menyebabkan pengelolaan arsip *logbook* yang banyak menghabiskan tempat penyimpanan maupun rentan terjadi kehilangan, sulit dalam pencarian datanya (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019). Terkait dalam hal penyelenggaraan aktivitas bisnis, sangat dibutuhkan peranan sistem pencatatan pemakaian kendaraan yang lebih memadai dalam menunjang tujuan bisnis (Artikel, 2020).

Berdasarkan masalah yang ada, maka dibutuhkan aplikasi dalam pemakaian kendaraan dengan harapan dapat mengurangi penggunaan kertas pada pembukuan dalam penyusunan laporannya serta lebih mudah dalam pengelolaan data yang secara komputerisasi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem**

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.), (Kutipan et al., n.d.), (Ristiandika Arrahman, 2021). tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programing and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021), (E. Putri, 2022).

### **Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021). Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi (Siregar & Utami, 2021), (Wahyudi & Utami, 2021).

### **Konsep Dasar Perangkat Lunak**

Perangkat lunak atau piranti lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras (Gerai et al., 2021). Perangkat lunak juga dapat dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022).

Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktifitas seperti perniagaan, pelayanan masyarakat, periklanan atau semua proses yang dilakukan manusia (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019).

Aplikasi adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu (Gita & Setyaningrum, 2018). Perangkat lunak/aplikasi mempunyai berbagai macam jenis yang harus diketahui. Berikut adalah jenis-jenis perangkat lunak menurut (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020).

### **Perangkat Lunak Sistem**

Sekumpulan program yang ditulis untuk kepentingan program lain. Contoh : Kompiler, Editor, Utilitas Manajemen Dokumen, Diver, dan lainnya (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018).

### **Perangkat Lunak *Real-Time* (Waktu Nyata)**

Perangkat lunak yang berfungsi sebagai mengendalikan, analisis, memonitoring kejadian (*event*) yang terjadi pada keadaan nyata (Samanik & Lianasari, 2018). Elemen yang termasuk adalah pengumpulan data (*data gathering*) (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018).

### **Perangkat Lunak Bisnis**

Perangkat lunak yang memberikan fasilitas operasi untuk bisnis atau fasilitas pengambilan keputusan manajemen (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018). Contoh : Sistem Akuntansi Pendapatan/Pengeluaran, Sistem Penggajian, Sistem Persediaan Barang, dan lainnya. Perangkat lunak yang membutuhkan satu basis data atau lebih besar sesuai dengan informasi bisnis yang dibutuhkan.

### **Perangkat Lunak Rekayasa dan Sains**

Perangkat lunak yang digunakan di dalam bidang aplikasi teknik dan rekayasa. Perangkat lunak jenis ini biasanya berhubungan dengan komputasi data numerik, CAD (Computer Aided Design), simulasi sistem, dan lain-lain (Robot, 2007), (H Kara, 2014).

### **Perangkat Lunak *Embedded***

Perangkat lunak ini terintegrasi dengan perangkat keras dan berfungsi mengatur kinerja dari perangkat keras tersebut (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021). Contoh : Alat kontrol untuk *microwave oven*, fungsi kontrol bensin, dan lainnya.

### **Perangkat Lunak Komputer Pribadi**

Perangkat lunak yang bersifat pribadi atau bersifat perorangan (Firmansyah et al., 2017), (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021). Contoh : Pengolah kata, lembar kerja (*spreadsheet*), grafis komputer, multimedia, hiburan, manajemen basis data, aplikasi keuangan bisnis dan personal, jaringan eksternal, dan lainnya.

### **Perangkat Lunak Berbasis WEB**

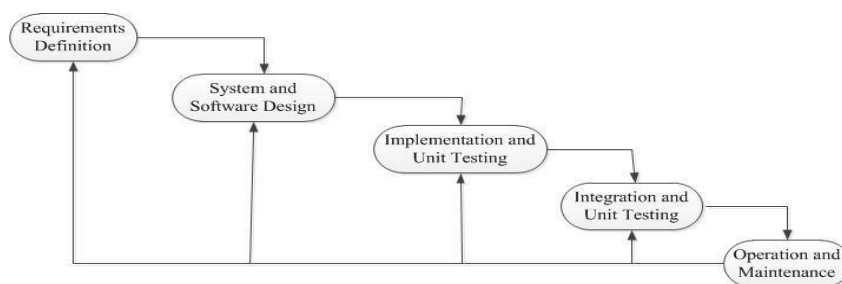
Halaman web yang diambil oleh browser yang menggabungkan instruksi dieksekusi (CGI, HTML, Perl, atau Java), dan data (*hypertext* dan berbagai format visual atau audio (Lestari & Wahyudin, 2020), (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020). Pada intinya, jaringan menjadi komputer besar yang menyediakan sumber daya perangkat lunak yang hampir tak terbatas yang dapat diakses oleh siapa saja dengan modem.

### Perangkat Lunak Intelegensi Buatan

Dibuat dengan menggunakan teknik algoritma non-numerik untuk memecahkan masalah yang kompleks, digunakan dalam bidang aplikasi kecerdasan buatan (Wulandari, 2018), (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020). Contoh : sistem ahli, jaringan neural buatan, pengenalan pola (gambar dan suara), game, dan lainnya.

### METODE

Model air terjun merupakan model yang mengambil proses kegiatan dasar spesifikasi, pengembangan, validasi dan evolusi dan mewakili mereka sebagai terpisah tahapan proses seperti spesifikasi kebutuhan, desain perangkat lunak, implementasi, pengujian dan sebagainya (Website & Cikarang, 2020), (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020).



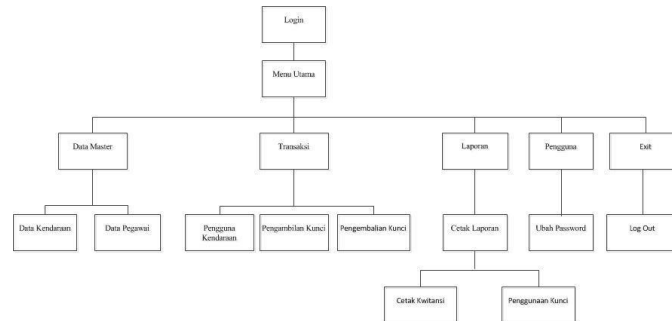
Gambar 1. Model Air Terjun/Waterfall

Tahapan Metode *Waterfall* Menurut Sommerville, Ian sebagai berikut (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017).

1. Analisis Persyaratan dan Definisi (*Requirements and Definition*)  
Layanan sistem, kendala dan tujuan yang ditetapkan oleh konsultasi dengan pengguna sistem. Kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Sistem dan desain perangkat lunak (*System and Software Design*)  
Proses desain sistem mengalokasikan persyaratan baik perangkat keras ataupun perangkat lunak sistem dengan membentuk sistem secara keseluruhan arsitektur. Desain perangkat lunak melibatkan identifikasi dan menggambarkan abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar.
3. Implementasi dan Unit Pengujian (*Implementation and Unit Testing*)  
Selama tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Unit pengujian melibatkan verifikasi yang setiap unit memenuhi spesifikasi.
4. Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and System Testing*)  
Individu unit atau program yang diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.
5. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)  
Biasanya (meskipun tidak selalu), tahap ini adalah siklus terpanjang. Sistem ini dipasang dan dimasukkan ke dalam penggunaan praktis. Pemeliharaan melibatkan kesalahan yang tidak ditemukan di awal tahap, meningkatkan pelaksanaan unit sistem dan meningkatkan layanan sistem sebagai persyaratan baru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Struktur Navigasi (Alur Aplikasi)



Gambar 2. Struktur Navigasi Aplikasi

### Implementasi Form Login

The screenshot shows a window titled "Form Login". It contains a "Login" header, a "Username" field with the text "admin", and a "Password" field with masked characters ".....". Below the fields are two buttons: "LOGIN" and "BATAL".

Gambar 3. Form Login

### Implementasi Form Menu Utama

The screenshot shows a window titled "Form Menu Utama". It features a menu bar with "Data Master", "Transaksi", "Laporan", "Pengguna", and "Exit". The main area has a red background with a "Telkom Indonesia" logo and the text "Aplikasi Pemakaian Kendaraan Untuk Keperluan Perjalanan Bisnis PT Telkom Indonesia".

Gambar 4. Form Menu Utama

## Implementasi Form Kendaraan

no_polisi	namakend	merk	jenis_kend	no_rang
BE 2580 YM	Avanza	TOYOTA	MINIBUS	MH2QW
BE 2824 YM	Avanza	TOYOTA	MINIBUS	SR2QCI
BE 2830 YM	Avanza	TOYOTA	MINIBUS	MH4YW
BE 2840 YM	Avanza	TOYOTA	MINIBUS	BG2QW

Gambar 5. Form Kendaraan

## Implementasi Form Pegawai

nik	nama	jk	no_telepon	alamat
750521	Eko Waluyo	pria	08989985679	Way Halim
820899	Ade Juwita	wanita	08974356789	Kedaton
897976	Eva Tamika	wanita	08221367789	Teluk Betur

Gambar 6. Form Pegawai

## Implementasi Form Pengguna Kendaraan

kode_pengguna	tgl_pengguna	nik	no_polisi	km	uang	ket_pembayaran
KSM0001	2017-09-20	750521	B 1190 PRT	150	100000	-
KSM0002	2017-09-20	820889	BE 2580 YM	90	100000	-
KSM0003	2017-09-20	897576	BE 2024 YM	90	100000	-
KSM0004	2017-10-12	790521	BE 2640 YM	12121	100000	-
KSM0005	2017-11-14	740202	B 1190 PRT	98	100000	-

Gambar 7. Form Pengguna Kendaraan

## Implementasi Form Pengambilan Kunci

kode_pengambilan	tgl_pengambilan	kode_pengguna	jam
PK00001	2017-09-20	KSM00001	01:37:22
PK00002	2017-09-20	KSM00002	01:51:25
PK00003	2017-09-20	KSM00003	01:52:58
PK00004	2017-11-14	KSM00002	14:30:59
PK00005	2017-11-19	KSM00005	11:05:59

Gambar 8. Form Pengambilan Kunci

## Implementasi Form Pengembalian Kunci

kode_perly	km_akhir	tgl_pengemb	jamkembali	nama_u	kode_pe	tgl_pengemb	jam
BK00001	2323	2017-11-17	06:42:28	reza	PK000	2017-09-20	01:37:22

Gambar 9. Form Pengembalian Kunci

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan permasalahan saat ini analisis dan perancangan sistem pengelolaan data pencatatan penggunaan kendaraannya dikelola secara tertulis dalam sebuah *logbook*. Pengelolaan data pencatatan pengguna kendaraan yang dilakukan secara tertulis dalam sebuah *logbook* dirasa cukup baik penerapannya, namun tingkat pertumbuhan data akan semakin bertambah setiap waktunya. Penggunaan kertas yang berlebihan akan menyebabkan pengelolaan arsip *logbook* yang banyak memakan tempat maupun rentan terjadi kehilangan, sulit dalam pencarian datanya. Solusi dari permasalahan yang terjadi maka perlu adanya aplikasi untuk membantu proses pengelolaan data pencatatan penggunaan kendaraan agar lebih mudah.
2. Setelah dilakukan analisis dan perancangan aplikasi pemakaian kendaraan untuk keperluan perjalanan bisnis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem yang baru dengan membuat analisis kebutuhan sistem yang kemudian dikembangkan dengan membuat rancangan desain logis dan fisik. Pada desain logis yang terdiri dari *usecase*, *activity diagram*, *class diagram*. Kemudian membuat *Spesifikasi File* yang akan dibuat untuk merancang program. Penulis juga membuat aplikasi pemakaian kendaraan menggunakan bahasa pemrograman *VB.Net*, *tools* nya Visual Studio 2012 dan. Dengan dirancangnya aplikasi ini maka dapat memudahkan penginputan serta pembuatan laporan pemakaian kendaraan, mengurangi penggunaan kertas, memudahkan untuk pencarian dan penghematan tempat penyimpanan data dengan fasilitas *database* menggunakan *MySQL*.

## 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 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 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/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 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.