

## **Sistem Perhitungan Harga Pokok Produksi Pengolahan *Frozen Shrimp* Pada PT Indokom Samudera Persada**

Mutia Dwi Cahyati  
Sistem Informasi Akuntansi  
\*) mutiadwicahyati@gmail.com

### **Abstrak**

PT Indokom Samudera Persada merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang pengolahan pembekuan udang. Dalam melakukan perhitungan harga pokok produksi, PT Indokom Samudera Persada belum memasukan semua unsur biaya yang dikeluarkan secara terperinci. Sehingga perhitungan harga pokok produksi belum maksimal. Untuk memperkecil kesalahan yang terjadi, metode yang tepat digunakan untuk menghitung harga pokok produksi adalah metode *full costing*, karena metode ini untuk penentuan harga pokok produksi yang membebankan seluruh biaya produksi. Metode *Full Costing* adalah metode penentuan kos produksi yang memperhitungkan semua unsur biaya produksi ke dalam kos produksi yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik, baik yang berperilaku variabel maupun tetap. Laporan akhir studi ini menghasilkan *output* berupa Laporan Hasil Produksi dan Laporan Harga Pokok Produksi yang dihitung menggunakan metode *full costing*. Dengan menggunakan biaya bahan baku seperti tepung terigu, gula, garam, biaya tenaga kerja seperti pembersihan udang, pembumbuan udang, penimbangan udang, dan biaya *overhead* seperti mesin conveyor, timbangan digital dan mesin grade.

**Kata kunci :** Biaya Produksi, *Full Costing*

---

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ekonomi di Indonesia saat ini secara tidak langsung telah mendorong persaingan bisnis diberbagai bidang (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020). Perusahaan harus memiliki strategi dan metode yang tepat sehingga produknya dapat tetap bersaing dengan produk competitor (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020), (Pustika, 2010). Sebuah industri atau perusahaan yang proses produksinya dimulai dengan mengolah bahan baku menjadi suatu produk jadi sangat membutuhkan perhitungan atau penentuan harga pokok produksi yang nantinya akan menjadi acuan dalam penentuan harga jual (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.). Pendekatan umum dalam penetapan harga jual adalah menambahkan angka perkiraan laba (markup) pada harga pokok produksi, atau dengan kata lain seluruh biaya atau total biaya penuh ditambah dengan presentase laba yang diharapkan oleh perusahaan (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017). Pendekatan ini disebut dengan *cost-plus pricing*.

Dalam menentukan harga pokok produksi, perusahaan harus menentukan metode yang tepat sehingga nantinya dapat menghasilkan laba yang sesuai dengan harapan dan dapat bersaing dengan perusahaan lainnya (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021). Dalam memperhitungkan unsur-unsur biaya dalam harga pokok produksi, terdapat dua pendekatan yaitu *full costing* dan *variable costing* (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021).

Metode *full costing* adalah metode penentuan kos produksi yang memperhitungkan semua unsur biaya produksi ke dalam kos produksi yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik, baik yang berperilaku variabel maupun tetap (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021). Sedangkan Metode *variable costing* adalah metode penentuan kos produksi yang hanya memperhitungkan biaya produksi yang berperilaku variabel ke dalam kos produksi, yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik variabel (Gerai et al., 2021), (Siregar & Utami, 2021).

PT Indokom Samudera Persada merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang pengolahan pembekuan udang sehingga mutu suatu produk menjadi hal yang paling utama. Selama ini, dalam melakukan perhitungan harga pokok dan harga jual produknya, PT Indokom Samudera Persada belum memasukan semua unsur biaya yang dikeluarkan secara terperinci dalam proses produksi sehingga menghasilkan informasi yang kurang tepat dan akurat dalam menentukan harga pokok produksi serta harga jualnya. Oleh karena itu, untuk memperkecil kesalahan yang terjadi, metode yang tepat digunakan untuk menghitung harga pokok produksi adalah metode *full costing*, karena metode penentuan harga pokok produk yang membebankan seluruh biaya produksi, baik yang berperilaku tetap maupun variabel kepada produk.

Dalam metode *full costing*, biaya *overhead* pabrik baik yang tetap maupun variabel dibebankan kepada produk yang di produksi atas dasar tarif yang ditetapkan dimuka pada kapasitas normal atau atas dasar biaya *overhead* pabrik yang sesungguhnya (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022). Oleh karena itu, biaya overhead pabrik tetap akan melekat pada harga pokok persediaan produk dalam proses dan persediaan produk jadi yang belum terjual, dan baru dianggap sebagai biaya apabila produk jadi tersebut dijual. Biaya produksi yang dihitung dengan pendekatan metode *full costing* terdiri dari biaya baku, biaya tenaga kerja langsung, biaya *overhead* pabrik dan biaya *overhead variable*.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem**

Sistem menurut buku sistem teknologi informasi merupakan kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019). Hal ini dapat dilihat dari dua kelompok pendekatan yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada komponen atau elemennya (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020). Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan sesuatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018). Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada komponen atau elemen mendefinisikan sistem sebagai sesuatu yang mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*component*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), dan tujuan (*goals*) (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018).

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut (Pratama, 2018):

1. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem abstrak (*abstrack sistem*) dan sistem fisik (*physical sistem*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural sistem*) dan sistem buatan manusia (*human made sistem*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam sedangkan sistem buatan manusia adalah yang dirancang oleh manusia.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem tertentu (*deterministic sistem*) dan sistem tertentu atau (*probabilistic sistem*) sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi sedangkan yang tak tentu sistem yang kondisi masa depannya tidak bisa diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka. sistem tertutup sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sedangkan yang terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya

### **Informasi**

Informasi merupakan data yang dapat dimengerti oleh pengguna dan memiliki arti. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018).

### **Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan kombinasi teratur apapun dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan sistem informasi dalam sebuah organisasi (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007). Sistem informasi adalah Kegiatan dari satu prosedur-prosedur yang diorganisasikan bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian didalam organisasi. Jadi kesimpulannya Sistem informasi (SI) - atau lanskap aplikasi – adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen.

### **Pengertian Harga Pokok Produksi**

Harga pokok produksi adalah sejumlah nilai aktiva (*Asset*), tetapi apabila selama setahun berjalan aktiva tersebut dimanfaatkan untuk membantu memperoleh penghasilan, aktiva tersebut harus dikonversikan ke beban (*Expense*) (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021). Harga pokok produksi adalah Kumpulan biaya produksi yang terdiri dari bahan baku langsung, tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik ditambah persediaan pokok dalam proses awal dan dikurangi persediaan produk dalam proses akhir (Suprayogi et al., 2021). Harga pokok produksi terikat pada periode waktu tertentu. Harga pokok produksi akan sama dengan biaya produksi apabila tidak ada persediaan produk dalam proses awal dan akhir. Jadi, dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa harga pokok produksi adalah jumlah dari produksi yang melekat pada produksi yang dihasilkan yaitu meliputi biaya-biaya yang dikeluarkan mulai pada saat pengadaan bahan baku tersebut sampai dengan proses akhir produk, yang siap untuk digunakan atau dijual (Firmansyah et al., 2017).

### **Manfaat Informasi Harga Pokok Produksi**

Dalam perusahaan berproduksi umum, informasi harga pokok produksi yang dihitung untuk jangka waktu tertentu bermanfaat bagi manajemen untuk (Apriyanti & Ayu, 2020):

1. Menentukan harga jual produk.
2. Menghitung laba atau rugi periodik.
3. Menentukan harga pokok persediaan produk jadi dan produk dalam proses yang disajikan dalam neraca.

### **Unsur-unsur Harga Pokok Produksi**

Unsur-unsur yang membentuk harga pokok produksi adalah biaya bahan baku langsung, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya overhead pabrik (Lestari & Wahyudin, 2020), (E. Putri & Sari, 2020). Pada umumnya biaya bahan baku langsung dan biaya tenaga kerja langsung disebut juga dengan biaya utama (*Prime Cost*), sedangkan yang lainnya disebut biaya konversi (*Conversion Cost*). Biaya-biaya ini dikeluarkan untuk mengubah bahan baku menjadi barang jadi.

#### **Biaya Bahan Baku Langsung (*Direct Material Cost*)**

Bahan baku merupakan bahan yang membentuk bagian menyeluruh produk jadi. Bahan baku yang diolah dalam perusahaan manufaktur dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau dari pengolahan sendiri. Biaya bahan baku langsung (*Direct Raw Material Cost*) adalah biaya untuk bahan baku langsung yang dipakai (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020).

#### **Biaya Tenaga Kerja Langsung (*Direct Labor Cost*)**

Tenaga kerja langsung (*direct labor*) adalah tenaga kerja yang terlihat langsung dalam pembuatan barang jadi dan pembayaran upahnya berdasarkan unit yang dihasilkan atau berdasarkan jam kerja, misalnya upahnya Rp. 50.000 per unit atau Rp. 5000 per jam. Tenaga kerja yang terlibat langsung dalam pembuatan barang jadi tetapi, upahnya dibayar harian atau bulanan tidak dapat dikategorikan sebagai tenaga kerja langsung tetapi tenaga kerja tidak langsung karena upahnya tidak dapat ditelusuri secara mudah dan akurat ke barang jadi. Biaya tenaga kerja langsung adalah upah yang dibayarkan secara langsung kepada tenaga kerja langsung atau biaya tenaga kerja yang dapat secara mudah dan akurat ditelusuri ke barang jadi (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018).

#### **Biaya Overhead Pabrik**

Biaya *overhead* pabrik adalah semua biaya produksi selain biaya bahan baku langsung dan biaya tenaga kerja langsung. Biaya *overhead* pabrik merupakan biaya tidak langsung produksi (*indirect cost of product*). Bila dikaitkan dengan konsep biaya dapat secara mudah dan akurat ditelusuri ke produk. Salah satu biaya *overhead* pabrik pribadi adalah biaya penyusutan bangunan pabrik dengan metode garis lurus (Website & Cikarang, 2020), (Firmansyah M et al., 2017). Biaya penyusutan bangunan pabrik tidak dapat secara mudah ditelusuri ke masing-masing produk karena bangunan pabrik digunakan untuk menghasilkan semua jenis produk yang dihasilkan. Sebaliknya, bila diansumsikan satu pabrik hanya menghasilkan satu jenis produk, maka biaya penyusutannya menjadi biaya langsung produk (*direct cost of product*) dan dapat dengan langsung sepenuhnya dibebankan ke produk tersebut. Biaya-biaya produksi yang termasuk dalam biaya *overhead* pabrik dikelompokkan menjadi beberapa golongan sebagai berikut ini:

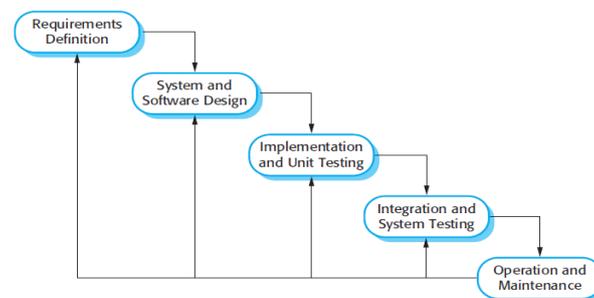
1. Biaya bahan penolong.
2. Biaya reparasi dan pemeliharaan.

3. Biaya tenaga kerja tidak langsung.
4. Biaya yang timbul sebagai akibat penilaian terhadap aktiva tetap.
5. Biaya yang timbul sebagai akibat berlalunya waktu.
6. Biaya *overhead* pabrik lain yang secara langsung memerlukan uang tunai.

## METODE

### Metode Waterfall

Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama. Terdapat beberapa metode pengembangan sistem, salah satu diantaranya yaitu metode siklus *Waterfall* atau disebut dengan istilah siklus klasik/air terjun (Samanik & Lianasari, 2018), (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017). Metode siklus *Waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan urut yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan (*requirement analysis*), desain sistem (*system design*), pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), serta penerapan dan perawatan (*implementation and maintenance*).



Gambar 1. *Waterfall*

Beberapa tahap pada siklus *Waterfall* dapat dijelaskan sebagai berikut (E. Putri, 2022):

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak  
Merupakan tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Desain  
Dalam tahapan ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Dan juga mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya.
3. Pembuatan kode program  
Dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.
4. Pengujian  
Dalam tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.
5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)  
Dalam tahapan ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

### Kardinalitas (*Cardinality*)

Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum tuple yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain (Ristiandika Arrahman, 2021).

1. *One to one relationship* (1:1)

Hubungan satu ke satu adalah hubungan antar entitas yang tidak boleh lebih dari satu dan hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah salah satu banding satu.

2. *One to many relationship* (1:M)

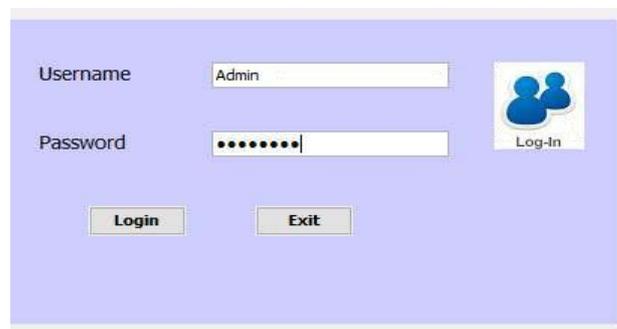
Hubungan satu ke banyak adalah hubungan yang memungkinkan satu entitas dengan banyak entitas lain.

3. *Many to many relationship* (M:M)

Hubungan banyak ke banyak yaitu hubungan antara entitas yang jumlahnya lebih dari satu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Form Login



The screenshot shows a login interface with a light purple background. It features two input fields: 'Username' containing the text 'Admin' and 'Password' containing a series of dots. To the right of the password field is a 'Log-In' button with a blue icon of two people. Below the input fields are two buttons: 'Login' and 'Exit'.

Gambar 2. Tampilan Form Login

### Form Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

## Form Data Produk

No	Nama Produk	Jumlah Produk	Harga	Total
1	Eggs Evokuka	120	15000	1800000
2	Double Egg Fry	200	7000	1750000
3	Torony	300	4000	1200000
4	Alpha Trading	400	2000	2400000
5	Nutrina	100	10000	1000000
6	Cemaka	410	4000	1640000
7	Tempura	700	2500	1750000

Gambar 4. Tampilan Form Data Produk

## Form Data Bahan Baku

No	Nama	Satuan	Harga Satuan
1	Tulang Lings	Botolan	9020
2	Bering Powder	Botol	9020
3	Beams	Bungk	9020
4	Isat	Botolan	9020
5	Tour	Botolan	9020
6	Tempura	Bungk	1200

Gambar 5. Tampilan Form Data Bahan Penolong

## Form Data Pekerja

No	Nama Pekerjaan	Uphit
1	Pemeriksaan Lidang	100000
2	Proses Keras	100000
3	Polusi, Bar	100000
4	Pembungk	100000
5	Pembesian Lidang	100000
6	Pemeriksaan Lidang	100000
7	Perbaikan	100000
8	Pengalangan Lidang	100000
9	Perbaikan Lidang	100000
10	Pemeriksaan Lidang	100000
11	Perbaikan Lidang	100000

Gambar 6. Tampilan Form Data Pekerja

## Form Biaya Bahan Baku

No	Nama Bahan Penolong	Satuan	Harga Satuan	Jumlah	Cost
1	Bering Powder	Botolan	9020	1	9020
2	Double Egg Fry	Botolan	7000	1	7000
3	Eggs Evokuka	Botolan	15000	1	15000
4	Tempura	Bungk	1200	1	1200

Gambar 7. Tampilan Form Biaya Bahan Penolong

## Form Biaya Overhead

Gambar 8. Tampilan Form Biaya Overhead

## Form Biaya Tenaga Kerja

Gambar 9. Tampilan Form Biaya Tenaga Kerja

## Form Laporan Hasil Produksi

Gambar 10. Tampilan Form Laporan Hasil Produksi

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada PT Indokom Samudera Persada maka dapat ditarik kesimpulan dari tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi yang dibangun dapat mengelola data produk terkait dengan perhitungan harga pokok produksi.
2. Aplikasi yang dibangun menyediakan fitur cetak laporan harga pokok produksi, untuk melihat lebih detail jumlah biaya yang diperlukan.

## 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/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.
- 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 pepadam 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 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.