

Rancang Bangun Sistem Aplikasi Untuk Pembagian Waris Berdasarkan Syariat Islam Berbasis Android

Muhammad Hayat
Informatika

*) Email : m.hayat036@gmail.com

Abstrak

Di dalam ajaran Islam terdapat ilmu *fara'id* atau ilmu pembagian warisan sesuai syariat Islam yang telah disampaikan melalui Al-Qur'an, sunnah Rasul, kesepakatan para sahabat dan ulama. Dengan mengikuti perkembangan *trend* teknologi *mobile* saat ini, memungkinkan dikembangkannya sebuah aplikasi pembagian waris Islam yang bisa digunakan di mana saja dan kapan saja. *Android* merupakan salah satu teknologi berbasis *mobile* yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*. Pembagian harta peninggalan atau warisan adalah sering terjadi perselisihan diantara anggota keluarga yang salah satunya disebabkan oleh perbedaan perolehan bagian harta yang diwariskan untuk masing-masing anggota keluarga yang masih hidup. Aplikasi pembagian waris Islam ini menyediakan fasilitas berupa halaman-halaman yang berisi tentang definisi waris, dalil-dalil waris, para ahli waris beserta bagian dan syaratnya, permasalahan dalam waris Islam, dan pembagian warisan. Berdasarkan pembahasan maka memberikan suatu solusi sebuah aplikasi untuk pembagian waris Islam. Dengan adanya aplikasi pembagian waris Islam ini diharapkan dapat membantu masyarakat umum khususnya yang belum paham mengenai ilmu *fara'id*. Sistem ini dibagi menjadi empat langkah, yang pertama ditanyakan adalah deskripsi siapa yang meninggal, kedua jumlah harta yang ditinggalkan dan hak-hak yang harus dipenuhi, ketiga akan ditanyakan para ahli waris, dan keempat akan ditampilkan hasil dari perhitungan yang sesuai dengan aturan-aturan dalam waris Islam.

Kata Kunci: Android, Waris Islam, Teknologi Mobile, Pengembangan Aplikasi.

PENDAHULUAN

Didalam agama Islam terdapat suatu hukum waris Islam atau disebut dengan ilmu *fara'id* yaitu ilmu yang mempelajari tentang pembagian warisan sesuai syariat Islam. Warisan adalah suatu peninggalan yang berupa harta benda yang dimiliki oleh seseorang setelah pewaris meninggal dunia, segala peninggalan harta benda seseorang yang sudah meninggal dunia merupakan milik ahli waris (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022). Ilmu *fara'id* merupakan ilmu yang sangat penting dalam penentuan pembagian harta waris secara sah menurut hukum Islam, ilmu *fara'id* ini secara terperinci menjelaskan tentang bagian-bagian yang harus diterima oleh masing-masing ahli waris. Saat ini Ilmu waris atau disebut dengan *fara'id* dirasakan sangat jarang orang yang mempelajari dan mengajari ilmu ini sehingga orang jarang ada yang paham

mengenai ilmu ini tersebut (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Artikel, 2020), (Pustaka, 2010).

Didalam agama Islam terdapat suatu hukum waris Islam atau disebut dengan ilmu *fara'id* yaitu ilmu yang mempelajari tentang pembagian warisan sesuai syariat Islam. Warisan adalah suatu peninggalan yang berupa harta benda yang dimiliki oleh seseorang setelah pewaris meninggal dunia, segala peninggalan harta benda seseorang yang sudah meninggal dunia merupakan milik ahli waris (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020), (Samanik & Lianasari, 2018), (N. U. Putri et al., 2020). Ilmu *fara'id* merupakan ilmu yang sangat penting dalam penentuan pembagian harta waris secara sah menurut hukum Islam, ilmu *fara'id* ini secara terperinci menjelaskan tentang bagian-bagian yang harus diterima oleh masing-masing ahli waris. Saat ini Ilmu waris atau disebut dengan *fara'id* dirasakan sangat jarang orang yang mempelajari dan mengajari ilmu ini sehingga orang jarang ada yang paham mengenai ilmu ini tersebut (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020), (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020).

Android merupakan Sistem Operasi *mobile* yang tumbuh di tengah Sistem Operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem Operasi lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*. *Android* sebagai Sistem Operasi bergantung pada versi *Linux 2.6* untuk layanan sistem inti, dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile* (Firmansyah et al., 2017), (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018). *Android* memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti *mobile* agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya. Hingga saat ini *Android* terus berkembang, baik dari sisi sistem maupun aplikasinya. Banyak aplikasi *Android* yang dapat mendukung atau mempermudah dalam suatu pekerjaan. Aplikasi pembagian waris diharapkan dapat mendukung atau mempermudah dalam pembagian harta waris (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021).

Dalam hal ini penelitian yang dilakukan menggunakan pengembangan sistem multimedia, suatu pengembangan sistem yang digunakan oleh pengembang aplikasi multimedia, dengan pengembangan aplikasi multimedia diharapkan pengguna tertarik untuk mempelajari dan mengamalkan ilmu waris Islam atau *fara'id*.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi *Android*

Android merupakan generasi baru *platform mobile*, *platform* yang memberikan pengembang untuk melakukan sesuai dengan yang diharapkannya. Sistem operasi yang mendasari *Android* dilisensikan di bawah GNU atau *General Public License* Versi 2 (GPLv2), yang sering dikenal dengan istilah lisensi *copyleft* (Siregar & Utami, 2021), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018). Dengan lisensi *copyleft*, setiap perubahan yang dilakukan pihak ketiga harus tetap berada di bawah lisensi GNU tersebut. *Android* di distribusikan di bawah lisensi *Apache Software (ASL/Apache2)*, yang memungkinkan untuk distribusikan kedua kalinya dan seterusnya (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018).

Definisi *Fara'id*

Fara'id adalah jamak dari *faridhoh* diambil dari kata *fardh* yang artinya *takdir (ketentuan)*. *Fara'id* secara *syar'i* adalah bagian yang telah ditentukan bagi ahli waris. Ilmu mengenai hal itu dinamakan ilmu waris (ilmu *miirats*) dan ilmu *fara'id*. *Al-miirats* dalam bahasa Arab adalah bentuk *mashtar (infinitif)* dari kata *waritsa-yaritsu-iritsan-miiraatsan*. Maknanya menurut bahasa ialah berpindahnya sesuatu dari seseorang kepada orang lain atau dari suatu kaum kepada kaum lain (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020), (Wulandari, 2018), (Setri & Setiawan, 2020).

Android Studio

Android Studio adalah lingkungan pengembang terpadu (*IDE*) resmi untuk pengembang *platform Android*, hal ini disampaikan pada tanggal 16 mei 2013 *Google O/I*, *Android Studio* sudah tersedia secara bebas dibawah lisensi *Apache 2.0* (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021). *Android Studio* pada awalnya tahap preview versi 0.1 yang dipakai tanggal 1 mei 2013 dan memasuki tahap beta pada bulan juni 2014 dan mulai stabil dirilis pada Desember 2014 dengan versi 1.0, berdasarkan *jetBrains 'IDEA IntelliJ Software Android Studio* dirancang khusus untuk pengembangan *Android* yang tersedia untuk *Windows*, *Mac OS X* dan *Linux* sebagai pengganti *Eclipse* (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021), (Arwani & Firmansyah, 2013).

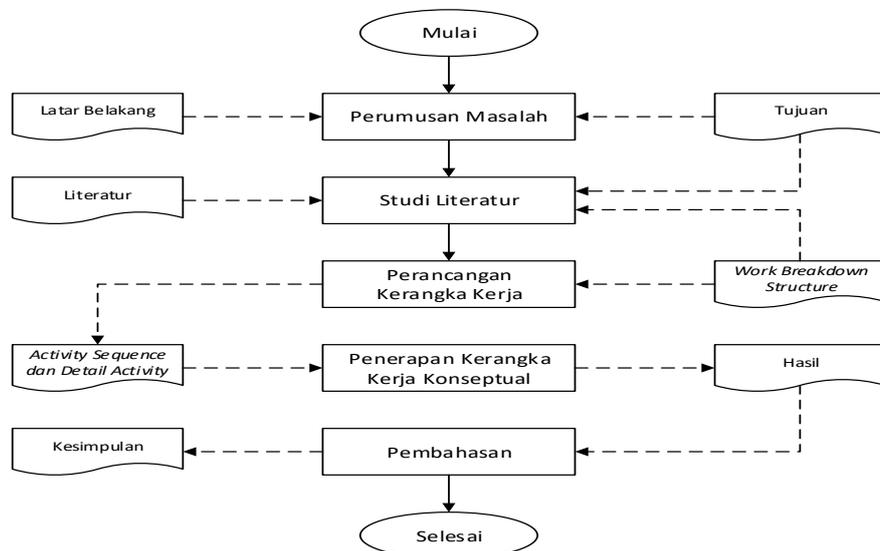
ADT Plug In

Android Development Tools (ADT) adalah *plug-in* untuk *Eclipse IDE* yang dirancang khusus untuk memberikan *integrated environment* yang kuat untuk membuat aplikasi *Android* (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020), (Firmansyah M et al., 2017). *ADT* memberikan kemampuan kepada *Eclipse* untuk membuat proyek baru *Android* secara tepat, membuat aplikasi *User Interface*, menambahkan komponen berdasarkan *Android Framework API*, melakukan *debugging* aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *Android SDK Tools* dan bahkan melakukan distribusi aplikasi yang dibuat. Pembuatan aplikasi *Android* dengan *Eclipse* beserta *ADT* sangat dianjurkan karena merupakan cara tercepat untuk memulai membuat *project Android* (Wahyuni et al., 2021), (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007).

METODE

Alur penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan memiliki beberapa tahapan aktifitas dimana tahapan-tahapan tersebut merupakan cara untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Tahapan aktifitas penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur penelitian

Studi Pustaka Dan Literatur

Pada tahap ini dilakukan kajian literature dan study pustaka dari buku dan jurnal, buku yang dijadikan acuan dalam penelitian adalah buku tentang apa yang dibutuhkan oleh peneliti. Dengan adanya kajian literatur maka penulis sangat terbantu untuk menyelesaikan

penelitian ini. Setelah melakukan kajian literatur maka penulis melanjutkan dengan mengidentifikasi terhadap pengembang terdahulu dan setelah tahap tersebut terselesaikan maka tahap selanjutnya adalah pengumpulan data.

Metode Pengujian

Peneliti menggunakan pengujian *blackbox*, yaitu penjelasan yang meliputi cara, langkah-langkah pengujian perangkat lunak hasil implementasi baik secara modular maupun sistem. Sering disebut juga *glass-box testing*, merupakan metode *testing* yang menggunakan kontrol struktur dari rancangan prosedural untuk melakukan *test case* dan mengetahui *internal* dari *software* (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.), (Kutipan et al., n.d.). *Design test* dijalankan pada semua *internal* dari *software* untuk memastikan mereka beroperasi berdasarkan spesifikasi dan desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Aplikasi

1. Halaman awal



Gambar 2. Tampilan utama aplikasi

2. Menu utama



Gambar 3. Menu utama

3. Informasi pengembang

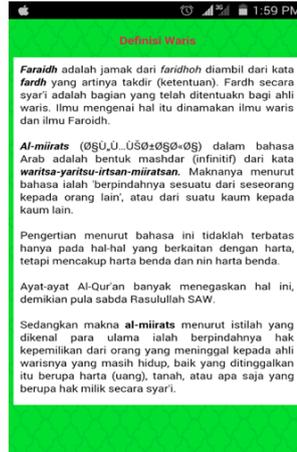


Gambar 4. Informasi pengembang

4. Materi pembagian waris

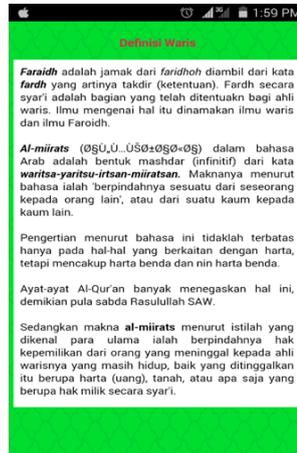


Gambar 5. Materi waris



Gambar 6. Isi dalam materi

5. Perhitungan waris



Gambar 7. Pembagian waris



Gambar 8. Hasil bagi waris

Pengujian Aplikasi

Untuk membatasi jumlah sampel yang ada, teknik pengambilan sampel menggunakan metode *Random Sampling* (sampel acak). Teknik pemilihan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel aksidental (*accidental sampling*). Berikut merupakan rekapitulasi dari pernyataan-pertanyaan kuesioner untuk kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi pembagian waris Islam:

Tabel 1. Hasil kuisisioner

No.	Pertanyaan	Frekuensi Jawaban				Total Responden	Nilai (Mean)
		1	2	3	4		
1.	Kesesuaian penggunaan warna dan desain dengan latar belakang (background)	0	2	31	12	45	3.23
2.	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (background)	0	1	30	14	45	3.29
3.	Kesesuaian ukuran tulisan	0	2	25	18	45	3.36
4.	Ketepatan pemilihan jenis tulisan (font)	0	1	32	12	45	3.25
5.	Ketepatan pemilihan warna tulisan	0	2	32	11	45	3.2
6.	Kesesuaian ukuran tombol navigasi	0	3	30	12	45	3.2
7.	Kesesuaian warna tombol navigasi	0	3	33	9	45	3.14
8.	Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan	0	1	25	19	45	3.4
9.	Kemudahan pengoperasian aplikasi	0	0	21	24	45	3.54
10.	Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan	0	0	25	20	45	3.45

$$GM = \frac{3.23 + 3.29 + 3.36 + 3.25 + 3.2 + 3.2 + 3.14 + 3.4 + 3.54 + 3.45}{10}$$

$$GM = 3.3$$

Dengan nilai *grand mean* pada kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi sebesar 3,3 serta berdasarkan tabel 5.4 menyatakan penyampaian materi dan perhitungan yang disampaikan telah sesuai, maka dapat diambil kesimpulan jika pengujian *Alpha* pada aplikasi pembagian waris Islam yang sudah di kembangkan sudah memenuhi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari pengujian-pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa pada pengujian aplikasi perhitungan warisan menurut syariat Islam yaitu:

1. Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan kuisisioner dengan melibatkan 50 responden. Hasil pengujian tersebut menampilkan hasil yang sesuai responden inputkan.
2. Aplikasi dapat dilanjutkan karena aplikasi tersebut layak dengan jumlah perhitungan 85% kelayakan aplikasi perhitungan waris menurut syariat Islam.
3. Pengujian aplikasi memiliki nilai pass 95% dari hasil semua perhitungan yang dilakukan dengan nilai rata-rata 75%.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan berfungsi untuk membantu dalam menghitung pembagian harta warisan berdasarkan aturan-aturan yang ada dalam ilmu fara'id, serta menampilkan materi-materi tentang aturan-aturan yang ada dalam ilmu fara'id yang Insya Allah memeberikan hasil perhitungan yang tepat serta memiliki sumber yang sesuai dengan syariat Islam.
2. Aplikasi yang dibangun dapat diterima sesuai dengan kebutuhan pengguna baik dari segi isi materi, perhitungan, visualisasi dan kenyamanan menggunakan aplikasi.

Saran

Setelah melakukan evaluasi pada penelitian yang sudah dilakukan dan beberapa masukan dari responden, diharapkan agar aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga menjadi lebih sempurna lagi. Saran-saran untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan teks arab, sanad dan nomor hadits yang dikeluarkan oleh periwayat untuk setiap hadits yang dilampirkan pada materi.

2. Menyempurnakan proses penentuan proporsi untuk ahli waris dengan memasukan penjelasan secara rinci tentang permasalahan *Radd* (masih ada sisa dari jumlah harta yang ditinggalkan sedangkan proporsi untuk ahli waris yang berhak menerima sudah terpenuhi semua).
3. Untuk perhitungan waris agar diperbaiki pada pembagian waris gonogini, maksudnya aplikasi yang sudah ada bila menginputkan harta waris gonogini lebih besar dari harta si mayit maka tidak bisa melakukan perhitungan selanjutnya. Harta gonogini harus bisa diinputkan jika harta lebih besar dari harta waris yang dipunyai oleh mayat tersebut.

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.
- 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 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.