

Rekayasa Perangkat Lunak Simulasi *E-Filing* Untuk Pembelajaran Pajak Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung

Efriansyah
Informatika

*) Email : efriansyah19@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan Teknologi dalam dunia pendidikan digunakan sebagai media yang menghadirkan permasalahan yang nyata dalam pembelajaran. Salah satu bentuk simulasi perhitungan pajak dalam praktik yang dapat digunakan sebagai media praktik nyata adalah simulasi dengan memanfaatkan komputer sebagai alat / media yang digunakan untuk media pembelajar praktik. Dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi di SMK Negeri 1 Bandar Lampung. Pembelajaran pajak masih secara teori. Dimana guru menjelaskan cara pengisian pajak dan praktik yang dilakukan menggunakan 1 komputer yaitu komputer guru. Kelemahan dalam proses pembelajaran pajak yang dilakukan secara teori yaitu siswa tidak merasakan pengalaman belajar secara langsung. Untuk melakukan pengisian pajak secara komputerisasi harus mempunyai NPWP yang digunakan untuk masuk kedalam sistem pajak. Belum adanya alat praktik pajak secara komputerisasi yang secara *online* maupun *offline*. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*, dan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai alat bantu untuk menjelaskan gambaran rancangan sistem, untuk perancangan antarmuka sistem yang dibuat menggunakan aplikasi *astah community*, *Pencil*, serta bahasa pemrograman *Pascal* dengan alat bantu impleemntasi menggunakan aplikasi *Borland Delphi 7.0* dan penyimpanan data menggunakan *Database MySQL* dengan *SqlYog* sebagai *tools*. Hasil penelitian ini adalah merancang aplikasi *e-filing offline* berdasarkan kebutuhan media pembelajaran pajak terutama materi pelajaran *e-filing* di SMK Negeri 1 Bandar Lampung untuk kegiatan praktikum dan membangun aplikasi mengolah data pengguna berupa laporan SPT tahunan menggunakan formulir SPT 1770 S, Proses perhitungan pajak perorangan yang menghasilkan informasi berupa Tanda Terima atau Bukti Pelaporan Pajak.

Kata Kunci: Pajak, SPT Tahunan, UML, *Borland delphi 7.0*, *SqlYog*.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses kegiatan aktif siswa dalam membangun makna dan pemahamannya. Pemanfaatan Teknologi dalam dunia pendidikan dapat dilakukan secara teori dan praktik (Robot, 2007), (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.), (Kutipan et al., n.d.) Salah satu bentuk praktik yang dapat digunakan sebagai media praktik nyata adalah simulasi dengan memanfaatkan komputer sebagai alat / media yang digunakan untuk media pembelajar praktik. Tujuan umum pembelajaran berbasis komputer adalah bagaimana program komputer digunakan sebagai alat bantu

untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021).

Di sekolah menengah kejuruan proses pembelajaran pajak masih secara teori. Dimana guru menjelaskan cara pengisian pajak dan praktik yang dilakukan menggunakan 1 komputer yaitu komputer guru (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022). Kelemahan dalam proses pembelajaran pajak yang dilakukan secara teori yaitu siswa tidak merasakan pengalaman belajar secara langsung. Berdasarkan pengalaman belajar yang efektif, menurut Dale (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:13) tingkat pemahaman siswa dapat mencapai 90% jika pembelajaran dilakukan dengan cara praktik. Untuk melakukan pengisian pajak secara komputerisasi harus mempunyai NPWP yang digunakan untuk masuk kedalam sistem pajak. Belum adanya alat praktik pajak secara komputerisasi yang secara *online* maupun *offline* (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Wahyudi & Utami, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, sehingga di pandang perlu mencari alternatif lain untuk mengatasi kelemahan dalam proses pembelajaran pajak dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pajak. Alternatif lain yang diusulkan oleh peneliti berupa pembelajaran pajak secara praktikum yang dapat dilakukan di laboratorium komputer dengan menggunakan jaringan *client-server*.

KAJIAN PUSTAKA

Electronic Filing System

E-Filing adalah suatu cara penyampaian SPT atau pemberitahuan perpanjangan SPT tahunan yang dilakukan secara *online* yang *real time* melalui website Direktorat Jendral Pajak (Agustina & Utami, 2021), (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021). Untuk menyampaikan secara elektronik, Wajib Pajak harus mempunyai e-FIN (*electronic filing identification number*). Permohonan pembuatan e-FIN dapat diajukan ke KPP terdekat (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Sulistiani & Aldino, 2020).

Waterfall

Langkah penyelesaian masalah pada laporan ini sesuai dengan tahapan pengembangan perangkat lunak menggunakan model proses atau paradigma *waterfall* (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018). Metode Air Terjun

(*Waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*Classic Life Cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan *system*/perangkat lunak ke para pelanggan atau pengguna (*deployment*), yang diakhir dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Siregar & Utami, 2021) (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018).

Unified Modelling Language (UML)

UML adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk *visualisasi*, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020), (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020).

Borland Delphi 7.0

Borland Delphi 7.0 yaitu merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi visual. Ide muncul Delphi sebenarnya berasal dari bahasa pemrograman yang cukup terkenal yaitu pascal bahasa pascal itu sendiri telah diciptakan pada tahun 1971, oleh ilmuwan dari swiss yaitu Niklaus wirth. Nama pascal diambil dari ahli matematika dan filsafat dari perancis yaitu Blaise pascal.

Pembelajaran Berbasis Komputer

Penggunaan Komputer didalam berbagai bidang misalkan bidang *science*, bidang pertanian, bidang pertahanan, bidang pendidikan dapat membantu meringankan individu yang memanfaatkannya (Firmansyah et al., 2017), (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018). Salah satu contohnya yaitu dibidang pendidikan. CBI (*Computer Based Instruction*) dapat dimanfaatkan sebagai sistem pembelajaran individual. Perangkat Lunak CBI (*Computer Based Instruction*) bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021). Pengembangan Perangkat Lunak CBI harus mempertimbangkan beberapa prinsip yaitu, prinsip belajar, prinsip perencanaan sistem pembelajaran, dan prinsip pembelajaran individual (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Artikel, 2020), (Pustika, 2010).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media objek dan media

interaktif berbasis komputer (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020), (Samanik & Lianasari, 2018), (Arwani & Firmansyah, 2013). Jenis media pembelajaran ini siswa sedikitnya melakukan 3 interaksi. Interaksi pertama, siswa berinteraksi dengan sebuah program misalkan siswa diminta untuk mengisi formulir atau blanko pada bahan belajar berbentuk program komputer. Interaksi yang kedua adalah siswa berinteraksi dengan media komputer seperti simulator (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020), (Firmansyah M et al., 2017).

METODE

Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Wawancara = Pengumpulan data dengan metode *interview* yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan guru yang mengajar perpajakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 (SMK) Bandarlampung.
2. Kajian Pustaka = Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian yang akan dilakukan adalah wawancara, dokumentasi, serta studi literatur dengan menganalisa jurnal-jurnal penelitian sebelumnya, sebagai bahan referensi yang akan digunakan pada penelitian yang akan dikembangkan.
3. Observasi = Metode pengumpulan data dengan observasi yaitu melihat secara langsung dengan mengamati proses belajar yang dilakukan di SMK N 1 bandar lampung terutama proses pembelajaran perpajakan per orang.

Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, dapat dilakukan melalui analisis terhadap sistem dengan menggunakan analisis PIECES. Analisis PIECES yaitu untuk mengukur masalah kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi dan pelayanan pada sistem lama.

Analisis Kelayakan Sistem

Uji kelayakan pengembangan e-filing dimaksudkan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media yang sudah dibuat. Uji coba terbatas ini berdasarkan kuesioner yang

diberikan kepada calon pengguna yaitu siswa melalui uji satu lawan satu. Instrumen penilaian uji satu lawan satu memiliki 2 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu: “Ya” dan “Tidak”. Penilaian kelayakan pengembangan *e-filing* menurut penilaian calon pengguna (siswa) ini berdasarkan persentasi jawaban “Ya” dan “Tidak” yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Implementasi adalah pembuatan rekayasa perangkat lunak ke dalam bahasa pemograman pascal (N. U. Putri et al., 2020),(Wulandari, 2018), (Setri & Setiawan, 2020). Dalam pembuatan sistem ini peneliti menggunakan aplikasi broland delphi sebagai *tools* pembuatan program (*coding*). Selanjutnya, menggunakan database *mysql* dan *sqlyog* sebagai *tools*.

1. Menu login

Daftar'." data-bbox="321 434 750 603"/>

Gambar 1. Form login

2. Menu pendaftaran



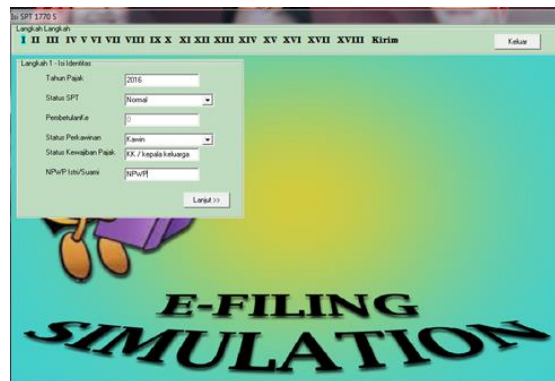
Gambar 2. Pendaftaran

3. Menu utama



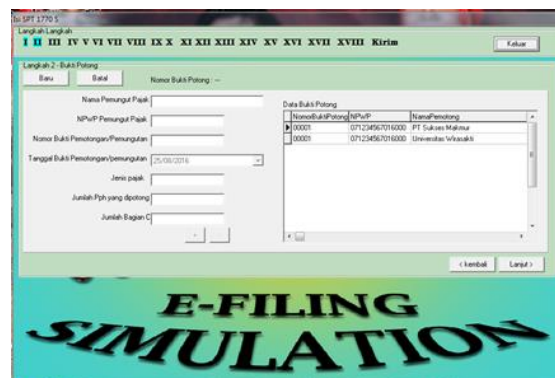
Gambar 3. Menu utama

4. Pengisian identitas



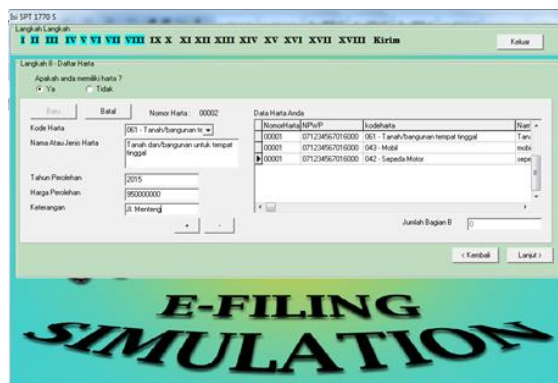
Gambar 4. Pengisian identitas

5. Daftar bukti potong

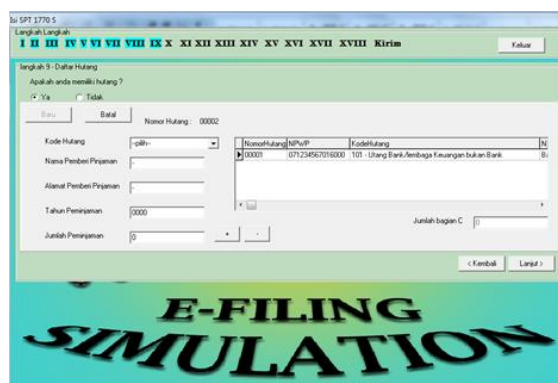


Gambar 5. Daftar bukti potong

6. Data harta dan hutang



Gambar 6. Data harta



Gambar 7. Daftar hutang

7. Arsip SPT

NTTE	NPWP	Tahun Pajak	Status SPT	Pembetulan	Status Perkawinan	Status Kewajiban Pajak	NPWP Suami/Istri	Nomor Bukti Potong	Penghasilan Neto/Pe
0000000000000000000000000005	071234567016000	2016	Normal	0	Kawin	KK	-	00001	1.35
0000000000000000000000000006	071234567016000	2016	Normal	0	Kawin	KK/Kepala Keluarga	NPWP	00002	1.35

Gambar 8. Dokumen arsip SPT

Uji Sistem

Pengujian sistem dilakukan kepada ahli media untuk mendapatkan penilaian dari aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti agar layak digunakan sebagai media simulasi pembelajaran pajak terutama *e-filing* bagi siswa. Berdasarkan Test atau pengujian *blackbox* yang dihitung berdasarkan jumlah “pass” yaitu 118 dan jumlah soal pengujian yaitu 125 soal pengujian didapat hasil persentase (94.4%). Rekap data hasil uji *blackbox* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Rekap hasil Uji *Blackbox*

Kode Form	Deskripsi	Hasil Uji		Perbaikan
		Ya	Tidak	
A.1	Form Login	3	0	-
A.2	Form Pendaftaran	4	0	-
A.3	Menu Utama	4	0	-
A.4	Form Isi SPT	94	7	Pilih Kembali Langkah 2, Tidak Kembali ke langkah I pengisian identitas
				Pilih ">>" Langkah 4, Perhitungan kolom-kolom langkah 4 tidak berhasil
				Pilih "<< Kembali" langkah 5, Tidak Kembali ke langkah 4 Penghasilan Dalam negeri lainnya
				Pilih "<<Kembali" langkah 6, tidak Kembali ke langkah 5 Penghasilan Luar Negeri
				Pilih "Tidak" langkah 8, Tombol baru dan batal tetap aktif
				Pilih "Ya" Langkah 8, tombol baru dan batal tidak aktif
A.5		3	0	-
A.6		10	0	-
Total Keseluruhan		118	7	
Jumlah Soal Pengujian		125 Soal		Hasil persentase= 94,4 (persen)

Penerapan aplikasi atau penggunaan aplikasi jika untuk pembelajaran secara mandiri yaitu siswa belajar secara langsung sebaiknya aplikasi simulasi *e-filing* diinstalasi pada masing-masing komputer yang akan digunakan oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi *e-filing* berdasarkan kebutuhan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Bandar Lampung untuk pembelajaran Pajak Praktikum.
2. Membangun aplikasi mengolah data pengguna berupa laporan SPT tahunan menggunakan formulir SPT 1770 S dan proses perhitungan pajak perorangan yang menghasilkan informasi berupa Tanda Terima atau Bukti Pelaporan Pajak.

Saran

Saran bagi pengembang yang akan mengembangkan Rekayasa Perangkat Lunak Simulasi *e-filing* ini adalah simulasi *e-filing* yang dapat digunakan untuk masyarakat umum yang belum mengerti atau memahami mengisi laporan SPT Tahunan 1770 S secara *e-filing*.

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 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/lj.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.