Pengembangan Sistem Informasi Kuisioner Untuk Pendukung Penelitian Berbasis Web

Wildani Hakim
Teknologi Informasi
wildanihakim@gmail.com

Abstrak
Pengembangan kuesioner yang dapat menangkap masalah usability pada setiap kasus agar lebih efektif dan efisien. Saat ini penggunaan e-kuesioner telah berkembang dengan pemanfaatan teknologi seperti munculnya survey monkey, typeform, google form, zoho survey, dan survey gizmo yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan membuat, mendistribusikan dan mendapatkan umpan balik survey. on line. Penelitian ini mencoba membangun sebuah model e-kuesioner dengan menggunakan Codeigniter dan react-js yang dapat dijadikan alternatif dengan tetap mengutamakan tampilan untuk end user dengan mengadopsi layanan google form namun memiliki fitur dapat menambahkan pertanyaan dalam form. multimedia dan juga dapat menyebarluaskan informasi hasil dengan konsep sharing dataset ke berbagai sumber digital online. Metodologi yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah metode DSRM (Design Science Research Method) dan tahapan penelitian terdiri dari; evaluasi masalah, mendefinisikan objek dan solusi, desain dan pengembangan, implementasi, evaluasi dan kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi e-kuesioner yang dapat dijadikan alternatif dengan tetap mengutamakan tampilan bagi pengguna akhir dengan mengadopsi layanan google form namun memiliki fitur dapat menambahkan pertanyaan. dalam bentuk multimedia dan juga dapat menyebarluaskan informasi hasil survey dengan konsep sharing dataset ke berbagai sumber digital online dengan penggunaan framework Codelnigter dan React-Js dapat meningkatkan tampilan yang efektif dengan tetap mengutamakan keamanan sistem. Diharapkan dengan adanya e-kuesioner ini dapat meningkatkan persebaran data penelitian berupa dataset elektronik dan dapat sepenuhnya dijadikan referensi bagi para peneliti di Indonesia khususnya AMIK Indonesia.

Kata Kunci: E-Kuesioner, Aplikasi, Layanan, Sistem.

PENDAHULUAN

Kuesioner adalah proses sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden sebagai upaya untuk mengambil informasi dalam arti laporan tentang kepribadian mereka atau hal-hal yang diketahui tujuan utama dari kuesioner (Artikel, 2020), (Prayoga & Utami, 2021), (Suprayogi et al., 2021). Pengembangan kuesioner yang dapat menangkap masalah usability pada setiap kasus agar lebih efektif dan efisien. Saat ini penggunaan e-kuesioner telah berkembang dengan pemanfaatan teknologi seperti munculnya survey monkeys, typeforms, google form, zoho surveys, dan survey gizmo yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan membuat, mendistribusikan dan mendapatkan umpan balik survey Daring (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021), (Wahyuni et al., 2021), (Setri & Setiawan, 2020). Dari hasil survei google trend disebutkan bahwa google form memiliki jumlah peminat tertinggi sebesar 48%, disusul oleh monkey survey sebesar 20%, kemudian typeform, zoho survey, dan gizmo survey rata-rata 10% dalam a jangka waktu 5 tahun (Pustika, 2010), (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP*

2020.Pdf, n.d.), (Kutipan et al., n.d.), (Wulandari, 2018). Jadi e-kuesioner dianggap penting dalam pengumpulan dan penyebaran data online dimana alat ini memiliki kelebihan seperti logika survei, ekspor data, logo kustom, dan pembuatan pertanyaan tanpa batas, ada beberapa alat kuesioner online yang digunakan seperti survey monkey, typeform, formulir google, survei zoho, dan alat survei. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian terkait e-kuesioner, seperti penelitian ini membahas langkah demi langkah pembuatan alat survei menggunakan Google Forms, juga membahas berbagai alat yang digunakan untuk penelitian di perpustakaan dan ilmu informasi (Aldino & Sulistiani, 2020), (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Firma Sahrul B, 2017). Selanjutnya penelitian tentang online tools bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas penelitian secara efektif, hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan online research tools dapat membantu peneliti dalam semua tahapan penelitian yang akan dilakukan. layanan nilai tambah dari perpustakaan (Yudha & Utami, 2022), (Arwani & Firmansyah, 2013), (Webqual, 2022), (Agustina & Utami, 2021). Penggunaan kuesioner online dengan menerapkan desain terbaik akan menghasilkan data yang lebih akurat dan temuan substantif yang lebih akurat tentang sifat dan asal mula perilaku politik massa (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021), (Samanik, 2021). Dari hasil penelitian terkait, masih dalam implementasi penggunaan dan manfaat kuesioner online, belum ditemukan keterkaitan substantif dengan subjek penelitian secara detail. Diharapkan penelitian ini dapat menunjukkan kebaruan sistem baru dengan mengimplementasikan antarmuka yang lebih substantif, menarik dan efektif serta fungsional (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022), (Samanik & Lianasari, 2018).

Penggunaan Codelnigter memudahkan dalam pengembangan pemrograman aplikasi web dan dengan dukungan React-Js dapat mempermudah pengembangan sisi server menjadi lebih baik, dengan menggabungkan keduanya kita dapat mengimplementasikan yang lebih tinggi. sisi keamanan web dan antarmuka pengguna dengan prinsip-prinsip pemrograman fungsional menjadi lengkap (Pajar et al., 2017), (Robot, 2007), (Ristiandika Arrahman, 2021). Tujuan khusus dari penelitian ini antara lain untuk merancang e-kuesioner dan menyesuaikannya dengan perkembangan e-kuesioner saat ini serta memudahkan perguruan tinggi untuk menyebarkan kuesioner dalam bentuk tebal sesuai kebutuhan yang lebih fleksibel dibandingkan e-kuesioner yang sudah ada. kuesioner dan memberikan referensi untuk penelitian di Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

Kinerja

Performance atau kinerja merupakan hasil atau keluaran dari suatu proses (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Fithratullah, 2019). Pendekatan perilaku dalam manajemen, kinerja adalah kuantitas atau kualitas sesuatu yang dihasilkan atau jasa yang diberikan oleh seseorang yang melakukan pekerjaan Kinerja adalah hasil kerja baik secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai oleh seseorang dalam melaksanakan tugas sesuai tanggung jawab yang diberikan (Firmansyah et al., 2017), (H Kara, 2014), (Sidiq et al., 2015). Kinerja adalah hasil atau tingkat keberhasilan seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu dalam melaksanakan tugas dibandingkan dengan berbagai kemungkinan, seperti standar hasil kerja, target atau sasaran atau kriteria yang telah ditentukan terlebih

dahulu telah disepakati bersama (Firmansyah et al., 2018), (Safitri et al., 2019), (Wahyudi & Utami, 2021).

Pendukung Atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user (Ramdan & Utami, 2020), (Website & Cikarang, 2020), (Nurmalasari & Samanik, 2018). Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru (Pratama, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018), (Keanu, 2018). Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan lunak yang sudah ada, tapi tidak membuat perangkat lunak baru (Sidiq & Manaf, 2020), (Siregar & Utami, 2021), (E. Putri, 2022).

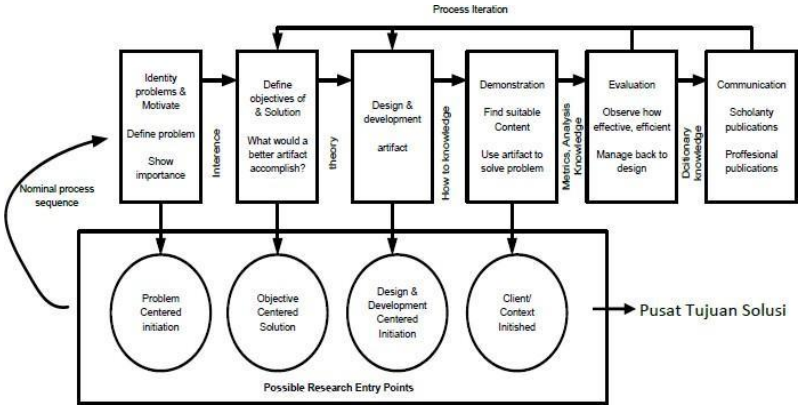
Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa text, gambar, animasi (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018), suara, dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020).

METODE

Langkah awal yang dilakukan sebelum memulai penelitian adalah mengumpulkan beberapa literatur yang bersumber dari sejumlah data dan informasi sesuai dengan referensi penelitian melalui internet, jurnal, buku dan lain sebagainya. Setelah data dan sumber informasi terkumpul, langkah selanjutnya adalah menjelaskan tujuan dari aplikasi, dan menentukan metodologi yang akan digunakan dalam penelitian. Metodologi yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah metode DSRM (Design Science Research Method). Penjelasan rinci untuk tahapan penelitian seperti yang dijelaskan pada Gambar 1 di bawah ini Pada tahap awal dilakukan identifikasi masalah dan solusi dimana langkahnya adalah mencari masalah dari kondisi atau sistem yang ada, dalam konteks ini masalahnya adalah tentang keterbatasan layanan E-kuesioner. Selanjutnya pada tahap pendefinisian objek solusi masalah dimana langkah selanjutnya adalah menentukan solusi masalah dengan mengelompokkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya ke dalam beberapa kelompok masalah, kemudian memberikan solusi terhadap objek masalah yang ditemukan. Pada tahap ketiga yaitu design and development, dimana perancangan dimaksudkan untuk membuat pemodelan sementara dari aplikasi baru yang dapat membantu sistem yang sedang berjalan. Tahap keempat adalah Demonstrasi (implementasi), langkah ini menguji sistem dengan menggunakan beberapa alat pengujian baik pada aplikasi sisi klien maupun aplikasi sisi server untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik. Pada tahap evaluasi, pada tahap pengujian akan ditemukan beberapa masukan dari penguji. Masukan akan memulai tahap ini untuk kemudian menentukan bagian mana yang perlu diperbaiki atau bahkan mungkin perlu dikurangi. Tahap terakhir adalah mengkomunikasikan, menarik kesimpulan dan menyarankan topik penelitian terkait dimana tahap ini telah selesai dan akan disajikan secara umum hasil pengembangan E-kuesioner, termasuk kekurangan dan kendala yang dihadapi. Selain itu, bagian ini juga akan memaparkan potensi topik penelitian di masa mendatang, termasuk teknologi apa saja

yang dapat dikembangkan menggunakan prototipe yang telah diselesaikan dalam penelitian ini.



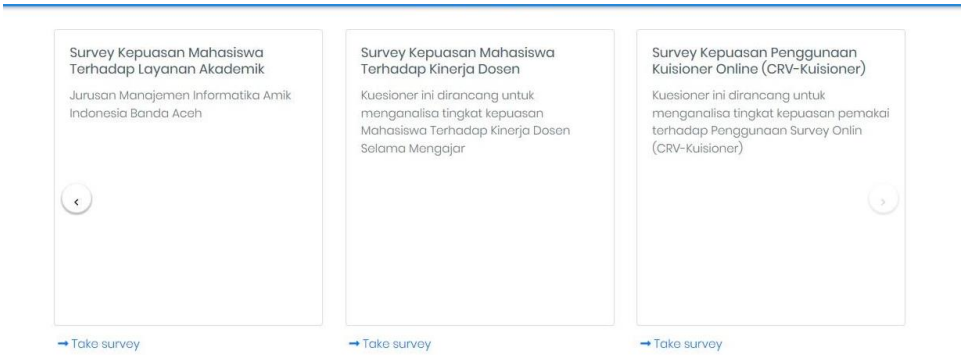
Gambar 1 Kerangka Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dalam bentuk sebuah aplikasi e-kuisoner menggunakan CodeIgniter dan React-Js yang berfungsi untuk mendukung kegiatan peneliti melakukan survey kepada responden secara daring. Aplikasi ini mampu membuat sejumlah kuisioner dan hasil dari pengisian kuisioner dapat diekspor ke berbagai bentuk file seperti word dan excell. pengguna dapat mengakses aplikasi melalui smartphone maupun computer. Setiap klien melakukan penambahan kuisoner dan data tersimpan pada database server e-kuisoner. Kuisioner dapat dibagi dan diisi oleh pengguna lain sehingga hasil nanti dapat dilihat oleh pemilik kuisioner (klien). Pada system e-kuisoner ini dibangun dengan menggunakan framework Codelnigter dan React-JS dan beberapa bahasa pendukung seperti HTML dan boostrap. Database yang digunakan adalah SQL yang diletakkan pada server Host (C-Panel).

Tampilan Program

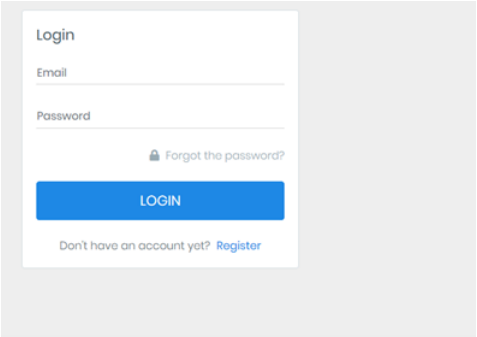
Pada tampilan aplikasi terdiri dari 3 level yaitu; admin, user, dan responden. Berikut akan dijelaskan hasil dari perancangan e-kuisioner yang terdiri dari tampilan utama, login, register, pengguna, section, pertanyaan, responden.



Gambar 2 Tampilan 3 Level

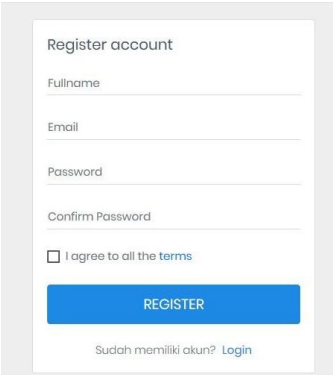
Halaman utama ini menampilkan semua survey yang sudah pernah dibuat oleh pengguna pada aplikasi CRV-Kuisoner, dimana nantinya responden dapat menjawab berbagai survey yang tersedia. Akan tetapi bila survey itu ditujukan kepada responden tertentu, pengguna CRV-kuisioner dapat membagikan link kuisionernya kepada respondennya sendiri, misalnya mahasiswa dalam kelas tertentu. Saat memilih kuisioner yang akan diisi, maka akan ditampilkan daftar pertanyaan seperti pada gambar 3 berikut.

Gambar 3 Soal Kuisioner



Gambar 4 Tampilan Login

Halaman login ini digunakan untuk pengguna yang ingin menggunakan CRV- Kuisioner dalam rangka untuk membuat kuisioner. Untuk membuat kuisioner, langkah awal yang harus dilakukan adalah register seperti pada gambar 5 dan kemudian pengguna baru dapat melakukan login untuk dapat membuat kuisioner.



Gambar 5 Tampilan Halaman Register

Setelah melakukan login maka nantinya akan diarahkan pada halaman utama, halaman ini dapat menampilkan daftar kuisioner yang pernah dibuat sebelumnya pengguna. Pada tampilan ini juga pengguna dapat menambahkan survey baru dengan cara mengklik tombol tambah yang ada pada bagian atas, juga dapat dilakukan pengeditan atau penambahan pertanyaan pada kuisioner yang telah dibuat sebelumnya, serta terdapat layanan untuk membagikan link survey yang dibuat kepada responden tertentu dengan cara klik share dan dapat dilakukan pilihan share ke layanan facebook, Whatsapp maupun share melalui link.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan e-kuesioner yang dapat dijadikan alternatif dengan tetap mengutamakan tampilan bagi pengguna akhir dengan mengadopsi layanan google form, namun fitur ini dapat menambah pertanyaan dalam bentuk multimedia dan juga dapat menyebarluaskan informasi hasil survey dengan konsep berbagi dataset ke sumber digital online dengan penggunaan framework Codelnigter dan React-Js dapat meningkatkan tampilan yang efektif dengan tetap mengutamakan keamanan sistem. Diharapkan dengan adanya e-kuesioner ini dapat meningkatkan persebaran data penelitian berupa dataset elektronik dan dapat sepenuhnya dijadikan referensi bagi para peneliti di Indonesia khususnya AMIK Indonesia.

REFERENSI

Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ’ INTERESTING WTH ENGLISH TEXT*. *11*(3), 1–12.

Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (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).

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). 済無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/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 wurbmbii) 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.

Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). *Penerapan Teknik Mind Mapping , Impersonating dan Questionning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka*. *02*(01), 33–39.

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.