



Perancangan dan Implementasi Framework Bootstrap Pada Website Synapse Academy Menggunakan Metode Design Thinking

Agus Rukanda, Freddy Kurnia Wijaya*

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
**email Koresponden: freddykurniawijaya_uin@radenfatah.ac.id*

Abstract. *Along with the development of the digitalization era, the development of information technology is very helpful to facilitate human activities in various fields of life, both in the economic, social and educational fields. Synapse academy is a training center that provides intensive learning programs for programming and design to build abilities, character and passion. This study aims to be able to make users feel comfortable (user friendly) when visiting the synapse academy website by designing and implementing a bootstrap framework on the synapse academy website. The method used in this research is Design Thinking, where there are five stages in the application of design thinking, namely, empathize, define, ideate, prototype and test. The results of this study are in the form of recommendations for the appearance of the synapse academy website to overcome the problems experienced by users.*

Keyword: *Design Thinking, Website, Bootstrap, User Friendly*

Abstrak. Seiring dengan berkembangnya era digitalisasi, perkembangan teknologi informasi sangat membantu untuk memudahkan kegiatan manusia diberbagai bidang kehidupan, baik itu dibidang ekonomi, sosial maupun dibidang pendidikan. Synapse academy merupakan tempat training center penyedia program pendidikan belajar untuk programming dan design secara intensif untuk membentuk kemampuan, karakter dan passion. Penelitian ini bertujuan untuk bisa membuat pengguna merasa nyaman (user friendly) ketika mengunjungi website synapse academy dengan melakukan perancangan dan implementasi framework bootstrap pada website synapse academy. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Design Thinking, dimana terdapat lima tahapan dalam penerapan design thinking yaitu, empathize, define, ideate, prototype dan test. Hasil dari penelitian ini adalah berupa rekomendasi rancangan tampilan website synapse academy untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh pengguna.

Kata kunci: Design Thinking, Website, Bootstrap, User Friendly

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya era digitalisasi, perkembangan teknologi informasi juga sangat berkembang yang bisa memudahkan kegiatan manusia diberbagai bidang, baik dibidang ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Para ahli menyebut perkembangan teknologi dan inovasi ini dengan revolusi komunikasi[1]. Perkembangan teknologi dan inovasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan pekerjaannya. Selain itu, juga membantu manusia menyelesaikan permasalahan yang ada. Inovasi diperlukan untuk menciptakan kesempatan yang baik dan juga merancang sebuah produk pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan manusia. Begitu pula, inovasi teknologi yang secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu cara mencari kesempatan yang baik dan memanfaatkannya[2].

Aplikasi atau website juga merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi yang sangat membantu manusia dalam melakukan pekerjaannya. Sifatnya yang dinamis, mudah diakses, tersedia setiap saat, dan memiliki kekuatan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang membuat aplikasi atau website tersebut sangat diminati oleh banyak orang[3].

Synapse academy merupakan tempat training atau pelatihan penyedia program pendidikan belajar untuk programming dan juga design. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, synapse academy memiliki website sebagai media informasi, namun tampilan yang ada pada website synapse academy masih belum memuaskan dan masih bisa dikembangkan lagi.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang terhadap website synapse academy dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecahan masalah[4]. Adapun penerapan design thinking ini memiliki 5 tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Design Thinking digunakan dengan tujuan agar keinginan yang kompleks dari mahasiswa dapat terdefiniskan secara jelas sehingga ke depannya penggunaan antarmuka pengguna menjadi lebih optimal dan menciptakan pengalaman mengakses informasi dengan nyaman, mudah, efektif serta efisien[5].

METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

A. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati atau merasakan secara langsung terhadap suatu objek. Metode observasi bukan hanya sebagai proses kegiatan pengamatan dan pencatatan, namun lebih dari itu observasi memudahkan kita mendapatkan informasi tentang dunia sekitar[6]. Tujuan dari observasi itu sendiri adalah untuk mendapatkan gambaran berupa informasi-informasi yang diamati.

B. Wawancara

Wawancara adalah teknik untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab secara langsung dengan narasumber untuk mendapatkan fakta-fakta terkait objek yang sedang kita teliti.

2. Metode Design Thinking

Pada penelitian ini, metode yang digunakan dalam melakukan perancangan adalah dengan menggunakan metode “Design Thinking”. Design Thinking adalah sistem rencana yang memberikan jawaban berdasarkan cara untuk menangani masalah penanganan Metode ini berfokus pada sebuah ideologi ataupun proses untuk memecahkan suatu masalah kompleks yang berpusat pada kepentingan pengguna. Dalam design thinking terdapat 5 tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empathize

Tahapan empathize ini merupakan tahap dimana penulis melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam perancangan ulang website synapse academy. Di tahapan ini penulis berperan sebagai UI/UX Designer dan melakukan observasi pada website synapse academy untuk mengetahui apa saja kekurangan pada website tersebut dan apa saja yang bisa dikembangkan menjadi website yang nyaman ketika digunakan oleh pengguna

(user friendly). Scope perancangan website synapse academy diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tampilan

Tampilan website synapse dilakukan perubahan yang cukup banyak pada setiap halaman yang ada di website synapse. Keseluruhan website synapse academy cenderung masih terlihat sedikit kaku, terutama pada pemilihan warna.

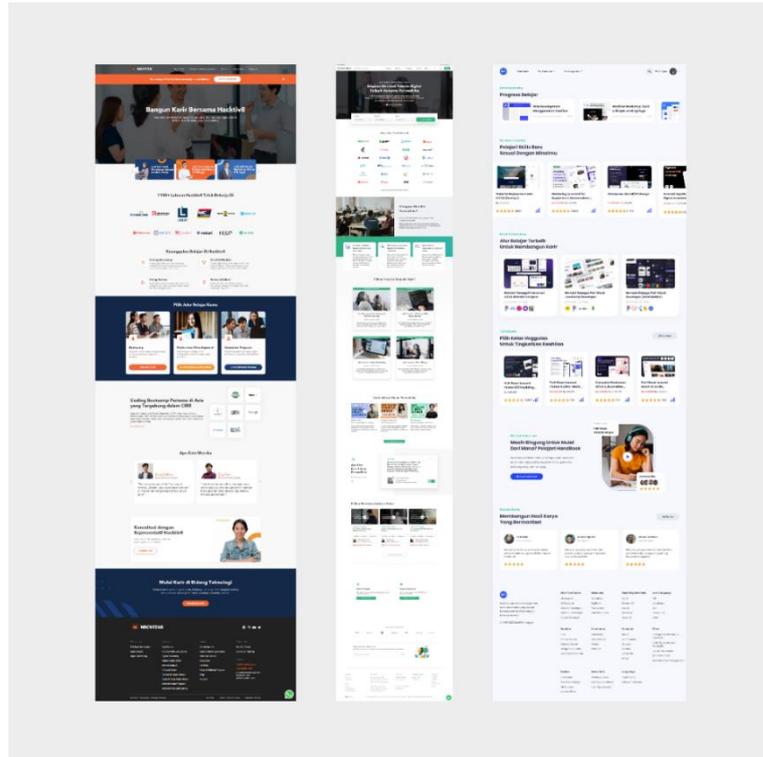
2. Fungsionalitas

Fungsionalitas website synapse academy dilakukan sedikit perubahan, karena untuk masalah fungsionalitas website synapse academy sudah baik dan mudah dipahami oleh user ketika membuka website synapse academy.

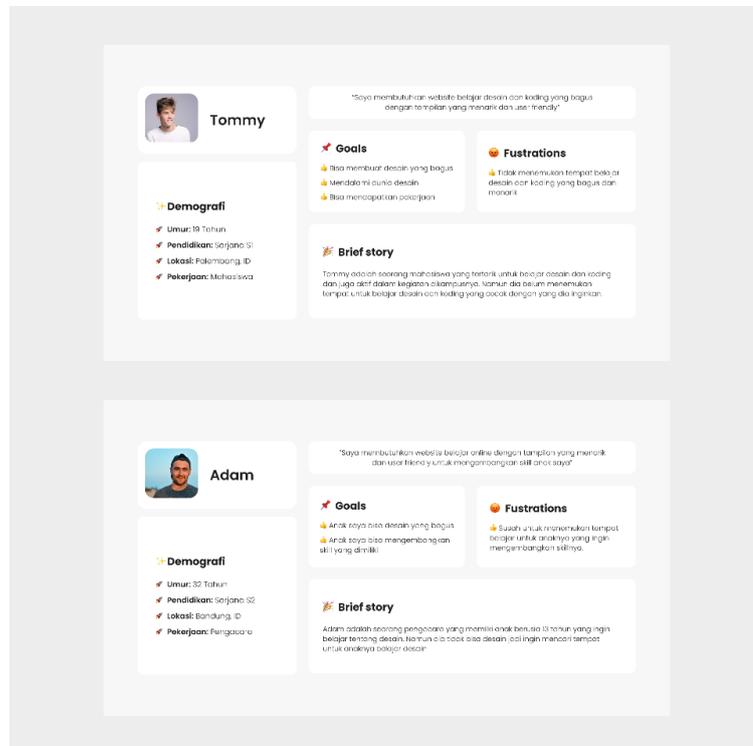
3. Target Pengguna

Target pengguna untuk website synapse ini tidak ada perubahan, masih berfokus pada mahasiswa, dosen dan masyarakat umum.

Pada tahap ini juga penulis melakukan observasi terhadap website yang menjadi pesaing atau kompetitor dari synapse academy. Selama melakukan observasi kompetitor, penulis mendapatkan beberapa kompetitor seperti purwadhika.com, hacktiv8.com dan buildwithangga.com. Setelah melakukan observasi pada website synapse academy dan observasi mengenai website kompetitor, penulis juga merancang sebuah customer persona untuk memudahkan penulis untuk menentukan kebutuhan dan permasalahan dari pengguna.



Gambar 1.1 Tampilan Website Kompetitor



Gambar 1.2 Tampilan Customer Persona

2. Define

Pada tahapan define ini, hasil yang didapatkan dari observasi dari tahapan empethize kemudian didefenisikan menjadi sebuah inti atau fokus permasalahan yang dialami oleh pengguna dengan menentukan customer persona. Berdasarkan observasi dan permasalahan dari pengguna, penulis menyimpulkan bahwa masalah yang terjadi adalah tampilan website synapse academy yang masih kurang dari segi user friendly atau kenyamanan ketika pengguna menggunakan website tersebut.

3. Ideate

Pada tahapan ideate ini merupakan tahapan penggambaran solusi dari berbagai ide yang telah dihasilkan dari masalah yang ada pada tahap empethize dan define. Solusi ini digambarkan dengan menggunakan wireframe sebagai rancangan awal dari website synapse academy. Wireframe merupakan sebuah gambaran kerangka atau biasanya disebut low-fidelity sebuah desain aplikasi yang berfungsi sebagai gambaran tata letak konten[7]. Gambar 3.1 Tampilan Wireframe Website Synapse merupakan hasil dari proses ideate yang diubah menjadi desain tampilan awal untuk website synapse academy.



Gambar 3.1 Tampilan Wireframe Website Synapse

4. Prototype

Pada tahapan prototype ini merupakan hasil dan kesimpulan dari beberapa tahapan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan desain website, seperti membuat high fidelity design yang merupakan proses lanjutan dari tahap wireframe, lalu setelah menjadi high fidelity design dilakukan proses koding dengan mengimplementasikan framework bootstrap untuk memudahkan kegiatan penelitan.

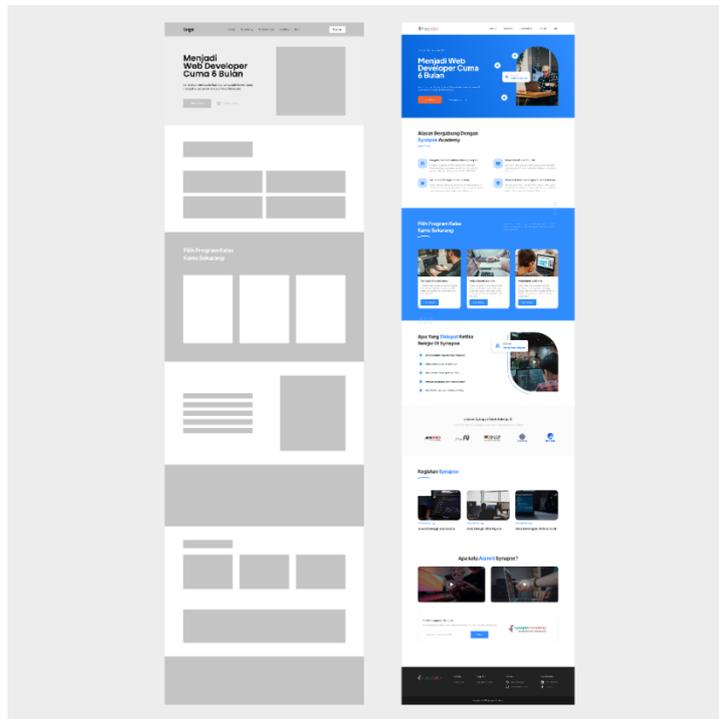
4.1 High Fidelity Design

High Fidelity Design merupakan proses lanjutan dari tahapan wireframe, yang mana sudah diberikan warna, ukuran, jarak dan elemen-elemen pendukung seperti gambar, ilustrasi dan lainnya dengan detail. Perancangan wireframe dan high fidelity design yang dilakukan adalah berdasarkan hasil yang didapatkan dari tahapan empathize hingga tahapan define. Hasil dari perancangan wireframe dan high fidelity design adalah sebagai berikut:

a) Halaman Utama

Rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman utama website synapse academy dapat dilihat pada Gambar 4.1 Tampilan High Fidelity Design Halaman Utama. Halaman ini merupakan halaman awal ketika pengguna membuka website synapse academy. Pada halaman ini terdapat beberapa bagian seperti bagian hero section atau bagian yang dilihat pertama kali oleh pengguna ketika membuka website synapse academy. Lalu ada bagian keunggulan synapse academy, kemudian dibawahnya terdapat bagian untuk memilih kelas ketika pengguna langsung ingin mendaftar kelas di synapse. Kemudian terdapat juga bagian partner dari synapse academy dan juga bagian review dari alumni sebelumnya yang sudah pernah belajar di synapse academy. Pada halaman ini terdapat perubahan yang cukup besar dengan tampilan yang sebelumnya, seperti pada layout atau tata letak yang berubah yang telah disesuaikan untuk membuat user semakin mudah ketika ingin melakukan sesuatu seperti ingin

langsung mendaftar kelas, serta pada tampilan ini terdapat warna primary atau warna yang dominan yaitu warna biru.

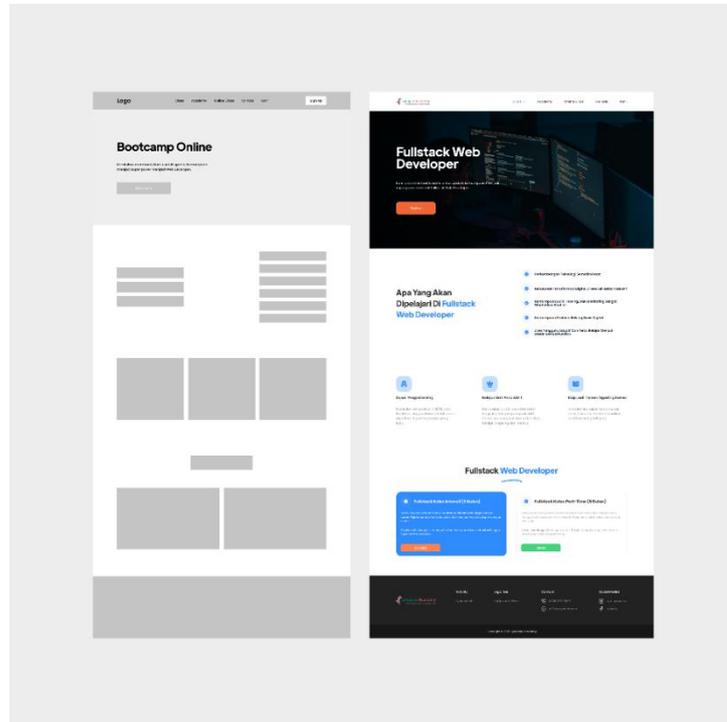


Gambar 4.1 Tampilan High Fidelity Design Halaman Utama

b) Halaman Class

Rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman class website synapse academy dapat dilihat pada Gambar 4.2 Tampilan High Fidelity Design Halaman Class. Halaman ini merupakan halaman ketika pengguna ingin melihat detail atau mendaftar kelas yang ada di synapse academy. Pada halaman ini juga terdapat bagian hero section yang mana bagian yang akan dilihat pertama kali pengguna membuka halaman class. Kemudian dibawahnya terdapat bagian apa saja yang akan didapatkan ketika mendaftar pada kelas tersebut dan dilanjutkan dengan bagian keunggulan apa yang ada pada kelas tersebut. Kemudian terdapat pilihan kelas sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna misalkan disini terdapat pilihan full time dan part time. Pada halaman ini terjadi perubahan layout atau tata letak pada setiap bagiannya untuk meningkatkan rasa nyaman

pengguna ketika membuka website synapse academy serta juga terdapat perubahan warna pada elemen-elemen yang ada pada halaman ini yang mana menggunakan warna primary atau warna utama yaitu warna biru.

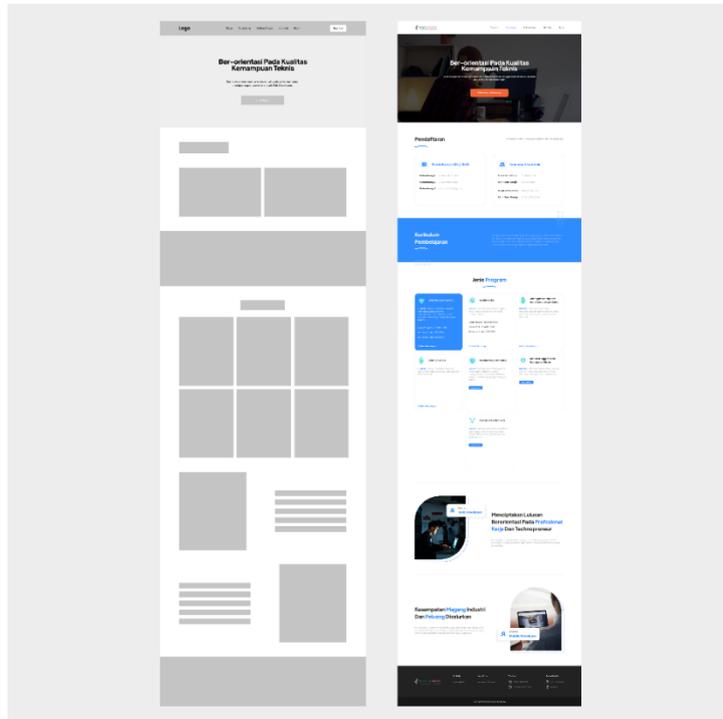


Gambar 4.2 Tampilan High Fidelity Design Halaman Class

c) Halaman Academy

Rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman academy website synapse academy dapat dilihat pada Gambar 4.3 Tampilan High Fidelity Design Halaman Academy. Halaman ini merupakan halaman ketika pengguna ingin mengikuti program akademi, yang mana berbeda dengan program class. Program academy memiliki waktu pelatihan yang lebih lama daripada program class. Pada halaman ini juga terdapat hero section yang mana bagian pertama kali dilihat oleh pengguna ketika membuka halaman Academy. Kemudian terdapat bagian jadwal pendaftaran dan juga pelaksanaan kelas yang ada pada halaman academy. Dibagian bawahnya terdapat pilihan kelas-kelas apa saja yang tersedia pada program academy ini, lalu dibagian

bawahnya terdapat keunggulan singkat dari program academy ini yang bertujuan untuk memberitahukan pengguna keunggulan program ini. Pada halaman ini terjadi perubahan yang cukup banyak, mulai dari layout atau tata letak dan juga dari segi warna yang memiliki warna primary atau warna utama yaitu warna biru.

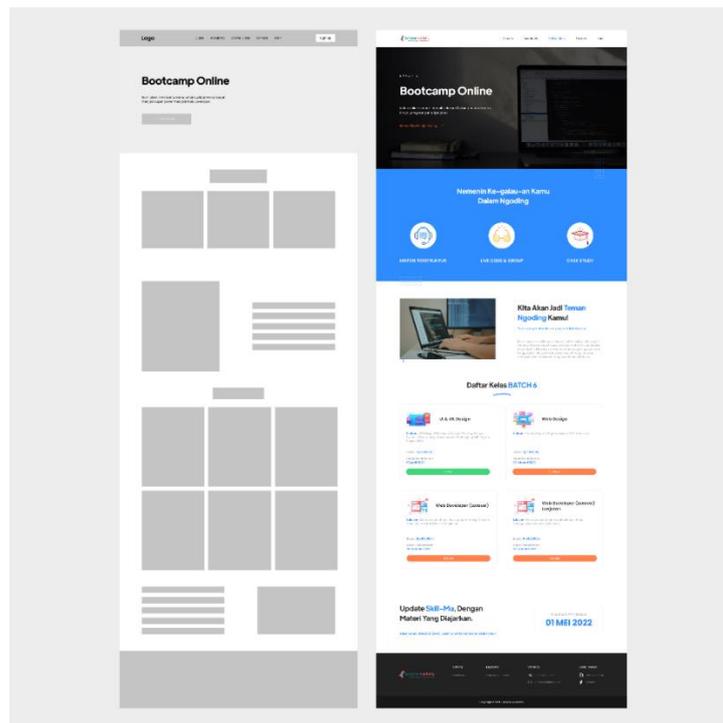


Gambar 4.3 Tampilan High Fidelity Design Halaman Academy

d) Halaman Online Class

Rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman Online Class website synapse academy dapat dilihat pada Gambar 4.4 Tampilan High Fidelity Design Halaman Online Class. Halaman ini merupakan halaman ketika pengguna ingin melihat detail atau mendaftar program kelas yang bersifat online, atau bisa dikerjakan dimana saja. Pada halaman ini juga terdapat hero section yang mana bagian pertama kali dilihat oleh pengguna ketika membuka halaman Academy. Kemudian terdapat bagian keunggulan dari program Online class ini salah satunya adalah bisa dikerjakan atau diikuti dari mana saja karena bersifat online. Dibagian bawahnya terdapat daftar kelas-kelas yang tersedia pada

program online class ini yang mana pengguna bisa memilih kelas yang mereka inginkan, serta dibagian bawahnya terdapat jadwal pelaksanaan dari kelas online ini dan beberapa persyaratan yang harus diketahui peserta yang mengikuti program ini. Pada halaman ini terdapat perubahan yang cukup besar, seperti pada layout atau tata letak elemennya dan juga warna yang dominan biru atau warna primary.

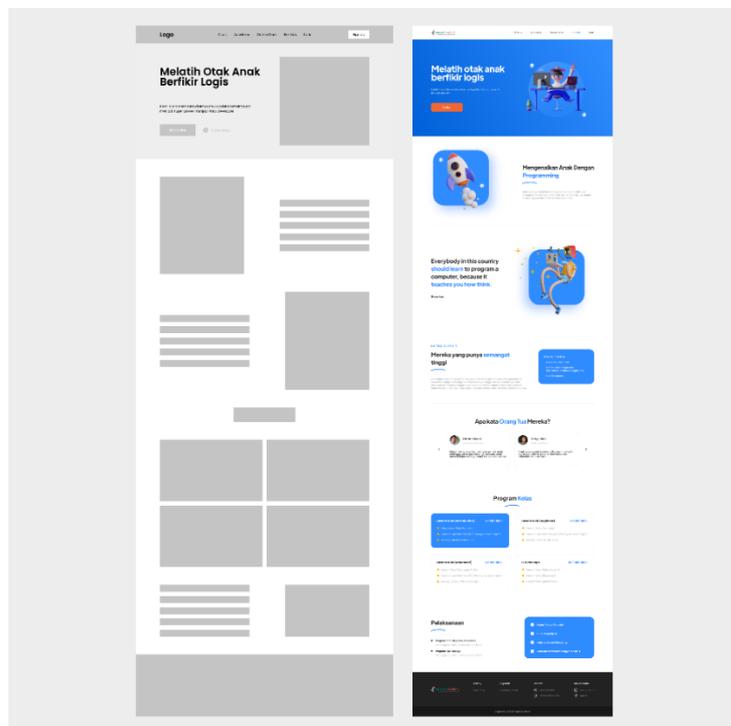


Gambar 4.4 Tampilan High Fidelity Design Halaman Online Class

e) Halaman For Kids

Rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman for kids website synapse academy dapat dilihat pada Gambar 4.5 Tampilan High Fidelity Design Halaman For Kids. Halaman ini merupakan halaman program kelas untuk anak-anak dan juga manfaat bagi anak belajar desain dan programming di masa muda. Pada halaman ini juga terdapat hero section atau bagian pertama yang akan dilihat oleh pengguna ketika membuka halaman ini. Kemudian terdapat bagian dibagian bawahnya terdapat bagian manfaat apa yang bisa didapatkan ketika belajar

programming pada usia anak-anak. Pada halaman ini juga terdapat bagian testimonial dari orang tua peserta yang sudah pernah mengikuti pembelajaran kelas di synapse academy. Kemudian dibagian bawahnya terdapat pilihan kelas yang bisa dipilih oleh peserta serta dibawahnya terdapat bagian jadwal pelaksanaan kelas. Pada halaman ini terdapat perubahan yang cukup besar dibandingkan dengan desain sebelumnya, seperti pada layout dan juga pada warna yang digunakan lebih dominan warna biru atau warna primary.

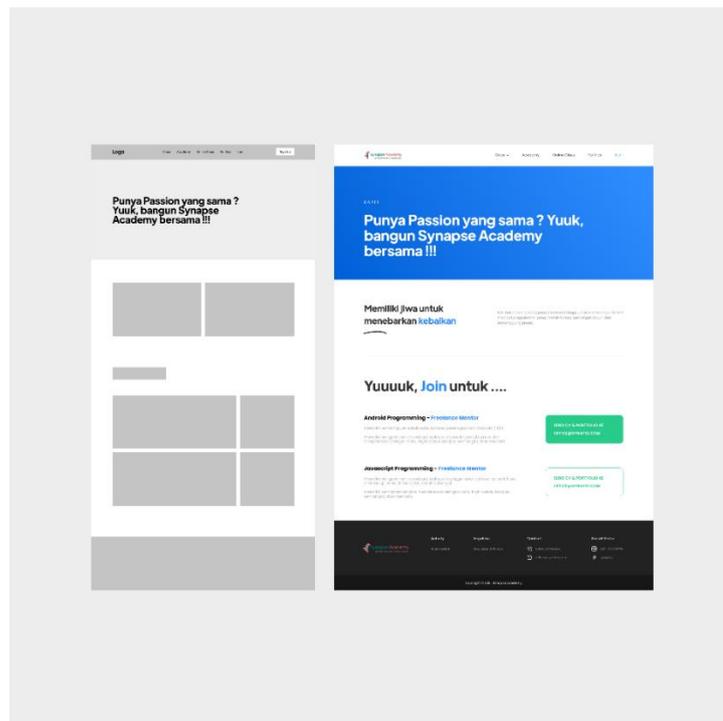


Gambar 4.5 Tampilan High Fidelity Design Halaman For Kids

f) Halaman Karir

Rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman karir website synapse academy dapat dilihat pada Gambar 4.6 Tampilan High Fidelity Design Halaman Karir. Halaman ini merupakan halaman untuk pengguna yang ingin bergabung menjadi bagian dari synapse academy dan bisa melihat posisi apa yang sedang dibutuhkan disana. Pada halaman ini juga terdapat hero section atau bagian pertama yang akan dilihat oleh pengguna

ketika membuka halaman karir, namun bedanya disini tidak ada gambar. Kemudian dibagian bawahnya terdapat bagian posisi-posisi apa saja yang sedang dibutuhkan oleh synapse academy serta email untuk pengguna mengirimkan lamaran pekerjaannya. Pada halaman ini terdapat perubahan yang tidak terlalu besar hanya sedikit diubah dari layout dan dari segi warna yang digunakan.

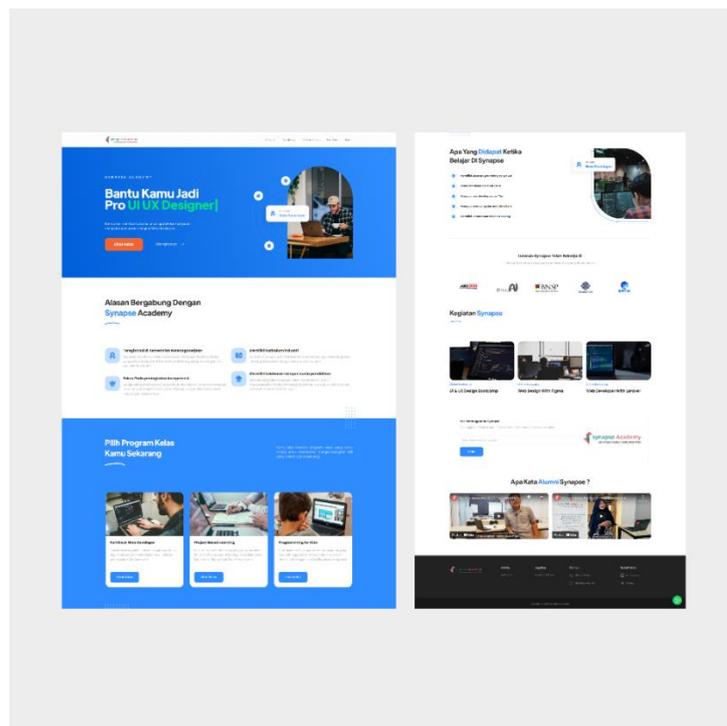


Gambar 4.6 Tampilan High Fidelity Design Halaman Karir

4.2 Framework Bootstrap

Pada tahapan sebelumnya sudah dilakukan proses wireframing dan proses high fidelity desain. Tahapan selanjutnya adalah melakukan implementasi dari framework bootstrap. Bootstrap adalah sebuah framework atau kerangka kerja dari HTML, CSS dan Javascript yang berfungsi untuk mempermudah untuk proses coding atau membangun sebuah website dengan cepat dan mudah. Bootstrap merupakan library yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsive secara cepat, mudah dan gratis[8].

Bootstrap sendiri terdiri dari susunan-susunan CSS dan juga HTML sehingga menghasilkan grid, layout, typography, table, navigation, dan masih banyak lagi elemen-elemen yang ada di Bootstrap. Pada penelitian ini penulis menggunakan framework bootstrap 5 yang mana sudah versi terbaru dari bootstrap untuk saat ini. Penelitian ini penulis telah membuat 10 file untuk HTML dan 10 file untuk CSS, dengan menggunakan framework bootstrap memudahkan penulis untuk membuat tampilan desain sebelumnya diubah menjadi kode HTML. Dokumentasi proses implementasi framework bootstrap untuk halaman utama website synapse academy bisa dilihat pada Gambar 4.7 Implementasi Framework Bootstrap.



Gambar 4.7 Implementasi Framework Bootstrap

5. Test

Pada tahapan test, peneliti melakukan pengujian terhadap perancangan tampilan desain website synapse academy. Dalam pengujian ini, penulis memberikan 5 pertanyaan yang sesuai dengan penelitian ini seperti pertanyaan tentang kenyamanan (user friendly), layout atau tata letak website, kemudahan ketika menggunakan website, serta warna yang

digunakan. Responden akan menjawab 5 pertanyaan tersebut setelah diperlihatkan tampilan lama website synapse academy dan juga tampilan baru website synapse academy. Pada pengujian ini, penulis memberikan kuisioner ini kepada pengguna yang sudah pernah membuka atau mengakses website synapse academy, dengan begitu diharapkan pengguna tersebut sudah mengetahui bagian-bagian mana saja yang mengalami perubahan pada website synapse academy. Adapun 5 pertanyaan tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.1 Kuisioner Pengujian Website Synapse Academy.

The image shows a questionnaire with five items, each with a 5-point Likert scale. The items are:

- 1. Saya lebih suka menggunakan desain yang baru ketika membuka website synapse *
- 2. Saya merasa penggunaan warna pada desain yang baru lebih bagus *
- 3. Saya merasa tata letak pada desain yang baru lebih bagus *
- 4. Saya merasa desain yang baru lebih nyaman untuk digunakan *
- 5. Saya merasa desain yang baru lebih mudah untuk digunakan *

Each item has a scale from 1 (Sangat Tidak Setuju) to 5 (Sangat Setuju) with radio buttons for selection.

Gambar 5.1 Kuisioner Pengujian Website Synapse Academy.

Keterangan :

Sangat Tidak Setuju	= 1
Tidak Setuju	= 2
Ragu-ragu	= 3
Setuju	= 4
Sangat Setuju	= 5

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya lebih suka menggunakan desain yang baru ketika membuka website synapse	0	0	0	4	9
2	Saya merasa penggunaan warna pada desain yang baru lebih bagus	0	0	0	5	8
3	Saya merasa tata letak pada desain yang baru lebih bagus	0	0	0	3	10
4	Saya merasa desain yang baru lebih nyaman untuk digunakan	0	0	1	3	9
5	Saya merasa desain yang baru lebih mudah untuk digunakan	0	0	1	6	6

Gambar 5.2 Hasil Kuisisioner Pengujian Website Synapse Academy.

Setelah melakukan pengujian dari 13 Orang pengguna website synapse academy didapatkan hasil yang dapat dilihat pada Gambar 5.2 Hasil Kuisisioner Pengujian Website Synapse Academy. Dari hasil pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa :

- Para tampilan desain yang baru lebih banyak disukai oleh responden yaitu sebanyak 9 orang atau 69,2% memilih Sangat Setuju dan 4 orang atau 38,2% memilih Setuju, dibandingkan dengan tampilan sebelumnya atau desain lama.
- Penggunaan warna primary atau warna utama yaitu biru pada desain yang baru juga lebih banyak disukai oleh responden yaitu sebanyak 8 orang atau 61,5% memilih Sangat Setuju dan 5 orang atau 38,5% memilih Setuju dibandingkan dengan penggunaan warna pada desain sebelumnya.
- Layout atau tata letak pada desain yang baru lebih banyak disukai oleh responden yaitu sebanyak 10 orang atau 76,9% memilih Sangat Setuju dan 3 orang atau 23,1% memilih setuju dibandingkan dengan tata letak pada desain sebelumnya

- d) Kenyamanan pada tampilan desain yang baru lebih banyak disukai oleh responden yaitu 9 orang atau 69,2% memilih Sangat Setuju, 3 orang atau 23,1% memilih Setuju dan 1 orang atau 7,7% memilih Ragu-ragu dibandingkan dengan tingkat kenyamanan ketika menggunakan tampilan desain yang lama
- e) Kemudahan penggunaan pada tampilan desain yang baru lebih banyak disukai oleh responden, yaitu sebanyak 6 orang atau 46,2% memilih Sangat Setuju, 6 orang atau 46,2% memilih Setuju dan 1 orang atau 7,7% memilih Ragu-ragu dibandingkan dengan kemudahan ketika menggunakan dengan tampilan website sebelumnya.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan diatas maka bisa disimpulkan bahwa perancangan tampilan website synapse academy yang baru bisa meningkatkan kenyamanan pengguna pada saat membuka atau mengakses website synapse academy baik itu dari sisi kenyamanan (user friendly), sisi penggunaan warna yang mana pada perancangan ini menggunakan warna primary atau warna utama yaitu biru, sisi tata letak pada setiap bagian-bagian website, dan juga dari sisi kemudahan ketika menggunakan website tersebut.

KESIMPULAN

Pada penelitian terdapat beberapa kesimpulan yang bisa penulis simpulkan dari proses perancangan dan implementasi website synapse academy menggunakan pendekatan Design Thinking yaitu:

- Setelah dilakukan perancangan ulang dan testing terhadap beberapa responden, didapatkan hasil bahwa tampilan website synapse academy yang baru lebih membuat user nyaman (user friendly) dan mudah ketika menggunakan website tersebut serta pemilihan warna yang bagus.
- Penerapan design thinking pada penelitian ini sangat membantu penulis dalam menentukan sebuah masalah yang dialami oleh pengguna website dan juga menyelesaikan masalah tersebut dengan sebuah ide yang diimplementasikan dalam bentuk tampilan website yang baru.



DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, “Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking,” *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf*, pp. 50–55, 2017.
- [2] G. A. Boediman, Morgen, “Innofiction,” *PT.Elex Media Komputindo*, 2018.
- [3] E. Setiawan, “Manajemen proyek Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web.,” no. 1693–6191, pp. 2715–7660, 2019.
- [4] S. Doorley, “Design Thinking Bootleg Deck,” *Inst. Des. Stanford Univ.*, 2018.
- [5] M. Soegaard, “Interaction Design Foundation: The Basic Of User Experience Design,” *Interact. Des. Found.*, 2002.
- [6] H. Hasanah, “Teknik-teknik Observasi,” *Semarang Univ. Islam negeri semarang*, p. 42, 2017.
- [7] G. Karnawan, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [8] H. C. Wijayanto and R. Somya, “Penerapan Teknologi Responsive Web Design menggunakan Library Bootstrap Untuk Pembuatan Aplikasi E-journal pada Yayasan Bina Darma Salatiga,” no. 672012055, 2016, [Online]. Available: https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/11442/2/T1_672012055_Full text.pdf.