



ANALISIS USER EXPERIENCE FITUR WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL UMMUL HABIBAH MENGGUNAKAN METODE SCENARIO TESTING

Viridyra Tasril^{1*}, Rahayu Mayang Sari², Sri Wahyuni³, Endicha Eklis Syahputra⁴

^{1,4}Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

^{2,3}Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

e-mail: *¹viridyra@dosen.pancabudi.ac.id, ²rahayu@dosen.pancabudi.ac.id,
³yuke@dosen.pancabudi.ac.id, ⁴dika38330@gmail.com

*Viridyra Tasril

Abstrak

Website perpustakaan merupakan website yang dibutuhkan oleh para pengunjung pustaka yaitu mahasiswa dalam mendapatkan referensi secara online. Dalam penelitian ini dilakukan analisa pada fitur website perpustakaan digital yang berjalan sekarang untuk pengembangan website kedepannya. Hasil analisa dilakukan untuk mendapatkan *insight* baru apakah fitur-fitur yang ada sesuai dengan kebutuhan pengunjung pustaka dan mahasiswa. Pada perpustakaan Ummul Habibah memiliki satu website utama dan satu website *repository*, dimana berdasarkan hasil observasi, website yang sering digunakan oleh mahasiswa adalah fitur yang ada pada website *repository* sebagai panduan mencari skripsi, tesis, tugas akhir maupun jurnal secara online. Metode yang digunakan adalah *Scenario Testing* dan pengisian kuesioner menggunakan *SUPR-Q*. Penelitian dilakukan dengan 5 orang responden yang ditugaskan untuk mengerjakan tugas *scenario* pada website perpustakaan digital UNPAB. Adapun metode ini menggunakan 4 parameter diantaranya yaitu dari segi tugas yang diberikan, segi waktu yang digunakan, segi kesalahan yang dilakukan, dan dari banyaknya klik. Dari pengujian yang dilakukan kepada mahasiswa, diperoleh sebuah kesimpulan bahwa pada website perpustakaan digital unpad tidak efektif digunakan karna masih banyak fitur yang tidak tersedia ketika di klik, *insight* yang dibutuhkan mahasiswa tidak terpenuhi, kebanyakan mahasiswa hanya menggunakan website repository dalam mencari panduan skripsi.

Kata kunci—3-5 kata kunci; Pengalaman Pengguna; Analisis Website; Perpustakaan Digital.

Abstract

The library website is a website that is needed by library visitors, namely students in getting references online. In this study, the features of the current digital library website were analyzed for future website development. The results of the analysis are carried out to get new insights into whether the existing features are in accordance with the needs of library visitors and students. The Ummul Habibah library has one main website and one repository website, where based on observations, the website that is often used by students is the feature on the repository website as a guide to finding theses, theses, final assignments and journals online. The method used is *Scenario Testing* and filling out questionnaires using *SUPR-Q*. The research was conducted with 5 respondents who were assigned to do scenario tasks on the UNPAB digital library website. This method uses 4 parameters including in terms of tasks given, in terms of time used, in terms of errors made, and from the number of clicks. From the tests conducted on students, a conclusion was obtained that the UNPAB digital library website was not effectively used because there were still many features that were not available when clicked, the insight needed by students was not fulfilled, most students only used the repository website in searching for thesis guides.

Keywords—3-5 keywords: User Experience; Website Analytics; Digital Library



I. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era pendidikan sekarang berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi memberikan kontribusi dalam penataan sistem manajemen dan proses kerja di suatu instansi pemerintahan maupun swasta (Supiyandi et al., 2022). Menurut (Ghina et al., 2019) Pesatnya perkembangan bidang teknologi dapat memudahkan kegiatan manusia dalam hal mencari informasi dengan memanfaatkan perpustakaan berbasis web. Dimana website merupakan salah satu cara kita memperkenalkan diri pada dunia Internet. Perpustakaan sekarang ini memiliki perpustakaan digital yang bisa diakses pada bidang Pendidikan. Perpustakaan digital harus bisa diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk mereka yang mungkin memiliki kebutuhan khusus. Menganalisis pengalaman pengguna bisa membantu mengidentifikasi aspek-aspek yang bisa ditingkatkan dalam memastikan aksesibilitas dan inklusivitas yang lebih baik.

Analisis *user experience* memiliki peran krusial dalam menentukan kebergunaan suatu situs website atau aplikasi. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, sangat penting untuk mengimplementasikan perpustakaan yang tertata dengan baik dan sistematis, dengan perpustakaan menjadi media pembelajaran yang penting (Bagaskara & Voutama, 2023). Karena itu, dalam hal konteks perpustakaan digital, aspek pengalaman pengguna dapat mempengaruhi sejauh mana pengguna dapat memanfaatkan sumber daya yang tersedia.

Pengalaman pengguna tidak hanya berusaha untuk memenuhi kebutuhan pengguna melainkan juga memberikan pengalaman positif agar pengguna tetap loyal kepada produk atau brand tersebut

(Ratri et al., 2022). Efisiensi pengguna dalam menggunakan situs web perpustakaan digital merupakan hal yang menjadi fokus utama. Pengguna yang bisa dengan mudah dan cepat memberikan petunjuk terhadap situs web, menemukan *insight* yang dibutuhkan, serta menggunakan fitur-fitur lainnya yang dapat merasakan manfaat besar. Sebuah website atau aplikasi menurut (Wahyuni et al., 2022), memiliki arti sebagai problem solving dengan menggunakan teknik pemrosesan data yang biasanya berpacu pada komputansi yang diharapkan mampu memproses data.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil analisa dalam pengalaman pengguna menjalankan task dari website perpustakaan UNPAB. Hasil yang diinginkan untuk mengetahui website yang berjalan sekarang mudah di jalankan, mengetahui kekurangan fitur-fitur yang perlu ditambahkan, untuk pengembangan website yang lebih efektif dan efisien lagi dalam hal memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna yaitu mahasiswa terkhususnya.

Dalam menganalisa pengalaman pengguna, penelitian ini menggunakan pengujian secara objektif menggunakan metode *scenario testing* dengan mengujikan langsung website pada responden yang menggunakan 4 penilai parameter, yaitu *error during task completion*, *task completed*, *number of clicks during task completion* dan *time per completed task*. Dalam jurnalnya (Ratri et al., 2022), metode skenario menggambarkan cerita atau konteks yang menjelaskan alasan pengguna atau dalam sekelompok pengguna tertentu dalam mengunjungi sebuah website (Usability.gov, 2013).

Selanjutnya data yang dikumpulkan secara subjektif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *SUPR-Q* kepada 30 orang responden termasuk didalamnya 5

orang responden yang melakukan penilaian objektif pada metode scenario. SUPR-Q merupakan suatu metode yang di gunakan dalam mengukur UX dengan bantuan kuesioner, SUPR-Q juga telah terbukti bisa memberikan data yang valid dalam mengukur *user experience* (Prasetyo et al., 2023). Tujuan dari dilakukan analisis pengujian ini untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari website perpustakaan digital Ummu Habibah UNPAB dalam hal menilai pengalaman pengguna, untuk dilakukannya perbaikan untuk bisa memberikan rekomendasi pengembangan tampilan website yang meningkatkan pengalaman pengguna. Dimana dalam melakukan pengujian system perangkat lunak bisa mengetahui apakah sistem yang berjalan tersebut sesuai dengan spesifikasi pengguna dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Tasril et al., 2023).

Metode SUS memberikan tingkat persepsi subjektif sisi pengguna mengenai usability suatu sistem. Usability menggunakan skala (SUS) merupakan suatu metode pengujian yang digunakan untuk dua jenis, yaitu mengukur kegunaan dan mengukur kemampuan belajar dimana terdapat 2 dari 10 pernyataan (Putra et al., 2023).

Dalam hal melakukan *Usability* pengalaman pengguna yang menjelaskan kualitas sistem, menjelaskan kemudahan dalam belajar dan bisa memotivasi pengguna dalam menggunakan lagi sistem tersebut. (Rachman et al., 2023)

II. METODOLOGI PENELITIAN

Laman yang diuji adalah laman <https://digilib.pancabudi.ac.id>. Data sampel yang didapatkan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengunjung Pustaka. Gambaran tahapan metode penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Sumber: (Prasetyo et al., 2023)

Gambar 1. Metode Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus pada kemudahan user dalam menjalankan task-task pada website perpustakaan dengan memberikan rekomendasi pada objek yang ditentukan.

Persiapan Pengumpulan Data,

Adapun beberapa persiapan yang dilakukan pada tahapan persiapan pengumpulan data ini, diantaranya:

1. Menentukan Kuesioner scenario

Pada tahapan ini, menggunakan 4 parameter dari scenario yang digunakan. Pada metode SEQ memiliki 1 variable dan 1 jenis pertanyaan kuesioner. Metode *Scenario Testing* digunakan dalam observasi penggunaan laman website perpustakaan dengan memiliki 4 variable penilaian. Metode SUS mempunyai 10 jenis pertanyaan, sedangkan pada metode SUPR-Q mempunyai 4 variabel dan 9 buah pertanyaan.

2. Menentukan responden

Data sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebanyak 50



mahasiswa/i pengunjung perpustakaan yang sudah pernah menggunakan website perpustakaan digital.

3. Menentukan Scala Penilaian

Penelitian ini menggunakan skala likert sebagai alat pengukuran uji testing atas penentuan acceptable responden terhadap kuesioner yang disebarkan.

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. Metode SEQ

Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah website perpustakaan yang digunakan dijalankan sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan oleh pengguna atau tidak. Dalam jurnalnya (Romadhanti & Aknuranda, 2020), *Single ease question (SEQ)* adalah salah satu diantara metode pengujian yang untuk mengukur kemudahan yang dirasakan oleh pengguna setelah pengguna menyelesaikan tugas yang diberikan.

2. Metode Scenario Testing

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada mahasiswa ketika menggunakan laman website, dimana kriteria penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 1. Penilaian *Scenario Testing*

Variabel Penilaian	Kode	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<i>error during task completion,</i>	P1	.	.	.	.	.
<i>task completed,</i>	P2	.	.	.	.	.
<i>number of clicks during task completion</i>	P3	.	.	.	.	.
<i>time per completed task</i>	P4	.	.	.	.	.

3. Metode SUS

Metode ini digunakan untuk menguji *user experience* dalam mengukur kemudahan pengguna yang bisa diandalkan. Menurut (Kesuma, 2021), SUS adalah suatu metode yang cepat dikelola dan mudah untuk digunakan dan jika dilakukan secara online. Berikut bentuk pertanyaanya seperti table 2.

Tabel 2. Pertanyaan SUS

Kode	Pertanyaan
P1	Saya berpikir akan menggunakan website digilib ini lagi
2	Saya merasa website ini tidak sesuai kegunaannya
3	Saya merasa website digilib ini tidak membingungkan digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan website digilib ini
5	Saya merasa fitur-fitur yang ada berjalan sesuai harapan
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak sesuai dalam website digilib ini
7	Saya rasa tiap mahasiswa cepat paham dalam menggunakan website digilib ini
8	Saya merasa website digilib ini membingungkan
9	Saya rasa tidak ada hambatan dalam menjalankan website digilib ini
10	Saya perlu sepertinya membiasakan diri dahulu sebelum menggunakan website digilib ini

4. Metode SUPR-Q

Pada metode ini menggunakan 8 sampel pertanyaan dengan memiliki jenis kuesioner khusus yang terbentuk 4 variabel, berikut bisa dilihat pada table 3.(Prasetyo et al., 2023)

Tabel 3. Variabel SUPR-Q

Variabel	Penjelasan
<i>Usability</i>	Menjelaskan seberapa jauh website digilib mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan informasi pengguna

<i>Trust</i>	Menggambarkan seberapa jauh pengguna memiliki keyakinan dan percaya pada website digilib.
<i>Appearance</i>	Berkaitan dengan desain tampilan visual dan nilai estetika dari website digilib
<i>Loyalty</i>	Menggambarkan seberapa jauh pengguna tetap cenderung menggunakan dan merekomendasikan website digilib

Dari 4 variabel pada table diatas, memiliki 8 pertanyaan untuk menjawab kuesioner, berikut bisa dilihat pada table 4 dibawah:

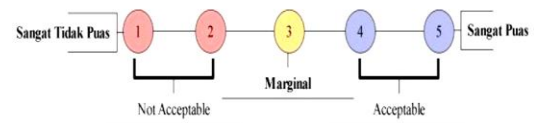
Tabel 4. Pertanyaan SUPR-Q

Variabel	Kode	Pertanyaan
<i>Usability</i>	PU1	Seberapa jelas informasi yang diberikan oleh website digilib ini?
	PU2	Seberapa mudah kamu mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam website ini?
	PU3	Seberapa cocok website ini sesuai dengan kebutuhan dan tujuan Anda
<i>Trust</i>	PT1	Menurut kamu, seberapa jauh website ini bisa memberi informasi yang akurat dan bisa dipercaya?
	PT2	Sejauh apa kamu merasa aman dalam menggunakan website ini?
<i>Appearance</i>	PA1	Bagaimana pendapat kamu terkait bentuk desain tampilan website ini?
	PA2	Apakah menurut kamu website ini berjalan dengan cepat dan

		responsif?
<i>Loyalty</i>	PL1	Secara keseluruhan, apakah kamu merasa puas dalam menggunakan website ini?

Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian adalah menggunakan skala likert untuk mengetahui tingkat persetujuan dari responden terhadap pertanyaan pada kuesioner yang disebar. Berikut acuan penilaian dari skala yang digunakan terlihat pada gambar 2:

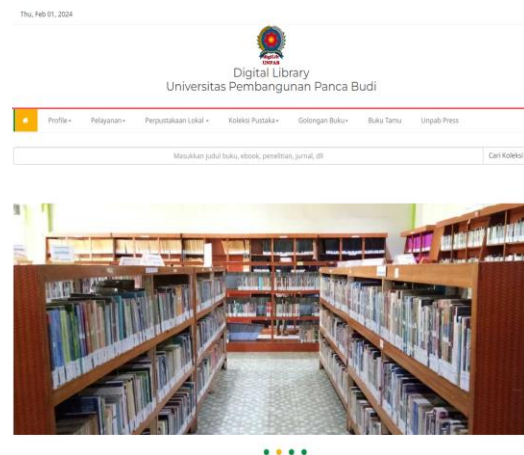


Sumber : (Prasetyo et al., 2023)

Gambar 2. Skala Likert

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan tampilan halaman awal website digilib.pancabudi.ac.id.



Gambar 3. Landing Page Digilib UNPAB

Setelah pengisian kuesioner oleh responden, maka selanjutnya dilakukan perhitungan data kuesioner dari masing-masing responden.

1. Perhitungan Metode SEQ

Hasil dari perhitungan metode SEQ ini dilakukan terhadap 50 orang responden



yang hasilnya dikelompokkan pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Hasil dari Kuesioner SEQ

Tingkat kepuasan	Skor	Responden yang menjawab
Sangat tidak puas	1	38
Tidak puas	2	11
Cukup	3	1
Puas	4	0
Sangat Puas	5	0

Dari hasil kuesioner pada tabel diatas, diperoleh percentase indeks metode SEQ menunjukkan bahwa, penggunaan halaman website oleh pengguna mendapatkan grade F dengan memiliki hipotesis pengguna website “Sangat Tidak Puas”

2. Perhitungan Metode *Scenario Testing*

Metode ini dilakukan pengamatan langsung terhadap pengguna saat menjalankan halaman website digilib, dan didapatkan hasil seperti pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Perhitungan Scenario Testing

Variabel Penilaian	Kode	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<i>error during task completion</i>	P1	20	29	1	0	0
<i>task completed,</i>	P2	28	20	2	0	0
<i>number of clicks during task completion</i>	P3	18	17	3	10	2
<i>time per completed task</i>	P4	17	23	6	4	0

Berdasarkan tabel hasil pencarian menggunakan *scenario testing*, diperoleh persentase untuk nilai:

P1 = 16,2%

P2 = 14,8%

P3 = 22,2%

P4 = 19,4%

Berdasarkan Hasil skor penghitungan metode *Scenario Testing* bisa disimpulkan bahwa pada variabel *Task Completed, Error During Task Completion, number of clicks during task completion, dan time per completed task* mendapatkan grade F dengan hipotesis dari pengguna “Sangat Tidak Mampu” dalam menyelesaikan mengoperasikan website digilib karna informasi yang dihasilkan banyak tidak tersedia. Rata-rata nilai skor menggunakan metode *scenario testing* ini diperoleh angka 18,15%.

3. Perhitungan Metode SUS

Rata-rata skor yang diperoleh menggunakan penghitungan metode SUS di peroleh nilai sebesar 26,4%, dimana berada pada grade D dengan hipotesis pengguna yaitu merasa “Tidak Puas” dalam menggunakan website digilib tersebut.

4. Perhitungan Metode SUPR-Q

Analisa kepuasan pengguna menggunakan metode SUPR-Q pada 50 responden dan mendapatkan hasil beragam di setiap variabelnya.

a. Usability

Tabel 7. Perhitungan variable *usability*

Variabel	Kode	1	2	3	4	5
Usability	PU1	23	20	7	0	0
	PU2	40	8	2	0	0
	PU3	10	32	7	1	0
Jumlah		73	60	16	1	0

Jadi bisa diambil kesimpulan, bahwa skore dari variable *usability* dalam bentuk persentasi sebesar 16,33% memiliki grade D dengan hipotesis “Tidak Puas” terhadap penggunaan website digilib

b. Trust

Tabel 8. Perhitungan variable *trust*

Variabel	Kode	1	2	3	4	5
Trust	PT1	20	28	2	0	0
	PT2	12	18	10	6	4



Jumlah		32	46	12	6	4
--------	--	----	----	----	---	---

Berdasarkan hasil, penghitungan skor variabel Trust dalam bentuk persentasi sebesar 20,4% dari responden mendapatkan Grade F dengan hipotesis “Sangat Tidak Puas” dari segi kepercayaan informasi website digilib unpab.

c. Appearance

Tabel 9. Perhitungan variable
Appearance

Variabel	Kode	1	2	3	4	5
Appearance	PA1	12	18	12	6	2
	PA2	4	5	19	14	8
Jumlah		16	23	31	20	10

Berdasarkan hasil, penghitungan skor variabel Appearance dalam bentuk persentasi sebesar 28,5% dari responden mendapatkan Grade D dengan hipotesis “Kurang Puas” dengan tampilan website digilib unpab.

d. Loyalty

Tabel 10. Perhitungan variable
Loyalty

Variabel	Kode	1	2	3	4	5
Loyalty	PL1	6	8	32	4	0

Berdasarkan hasil, penghitungan skor variabel Loyalty dalam bentuk persentasi sebesar 13,4% dari responden mendapatkan Grade F dengan hipotesis “Sangat tidak Puas” dalam penggunaan dan rekomendasi penggunaan website digilib unpab.

IV. KESIMPULAN

Website utama perpustakaan pancabudi yaitu digilib memiliki fungsi sebagai OPAC. Tujuan dari website ini adalah untuk menyediakan informasi dan layanan kepada mahasiswa/i, dosen pendidik dan bahkan masyarakat umum. Karna itu penting untuk mengembangkan website supaya lebih efektif dan interaktif

digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan insight yang berguna.

Jika dari hasil penelitian yang dilakukan diperoleh skor sebagai berikut;

1. Menggunakan metode SEQ, Scenario Testing dan SUPR-Q diperoleh hasil skor nilai persentase rata-rata dalam Grade F dengan hasil hipotesis dari responden merasa “Sangat Tidak Puas” dalam menggunakan website digilib UNPAB.
2. Sedangkan menggunakan metode SUS memperoleh persentase sebesar 26,4%, dimana berada pada grade D dengan hipotesis pengguna yaitu merasa “Tidak Puas”

V. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh diatas, rata rata persentasi nilai berada di grade D dan F, maka website digilib UNPAB perlu untuk dilakukan pengembangan update dari tampilan User Interface yang lebih interaktif, mengupdate fitur-fitur sesuai dengan kebutuhan informasi pengguna. Perlu dibuatkan sebuah website awal dalam bentuk landing page dimana didalamnya terdapat semua link untuk menuju ke website repository, website OPAC, dan website e-journal, e-book langganan yang bisa digunakan oleh mahasiswa.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Bagaskara, W., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1590>
- Ghina, B., Ma, H., Wong, J., Agushinta, D., & Metty, R. (2019). Analisis User Experiance Terhadap Website Perpustakaan Universitas Gunadarma Dengan Metode Heuristic Evaluation.



- Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(3).
<https://doi.org/10.32409/jikstik.18.3.2589>
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Prasetyo, E., Nugroho, K., & Hadiono, K. (2023). Analisis Pengujian User Experience Website StmikAki Menggunakan Supr-Q Dalam Perspektif Human-Computer Interaction. *Soscied, Vol 6 No 1*(1), 223–233.
- Putra, R. R., Putri, N. A., & Handayani, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kelompok Tani Menggunakan Design User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Design of Farmer Group Information System Using User Interface Design and User Experience With User Centered Design Method. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1), 9–17.
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, 7(2), 9288–9288.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807>
- Ratri, S. K., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Website E-commerce di Indonesia menggunakan Metode Scenario Testing dan SUPR-Q (Studi Kasus: Tokopedia dan Bukalapak). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2573–2583.
<http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313–3321.
<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>
- Supiyandi, S., Rizal, C., & Fachri, B. (2022). Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa. *Resolusi: Rekayasa Teknik ...*, 3(3), 211–216.
<http://djournals.com/resolusi/article/view/611%0Ahttps://djournals.com/resolusi/article/download/611/396>
- Tasril, V., Iqbal, M., Dewi, A. S., Syahputra, E. E., & Suhut, A. (2023). *BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital*. 3(6), 427–434.
<https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i6.286>
- Wahyuni, S., Tasril, V., & J. Prayoga, J. P. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758–768.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2431>