

## **Pengembangan Video BM21 (Bersosial Media Yang Baik Menurut Islam) untuk Meningkatkan Pengetahuan di Kalangan Mahasiswa**

**Nida Shofiyah<sup>1</sup>, Adhista Ayu Wirdiyana<sup>2</sup>, Syifa Siti Nurhasanah<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>nidashoff@upi.edu, <sup>2</sup>adhistaayu@upi.edu, <sup>3</sup>syifa0112@upi.edu, <sup>4</sup>aninuraeni@upi.edu

### **Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia berkembang pesat. Salah satunya adalah dengan media pembelajaran berupa video animasi. Video animasi merupakan perpaduan antara media audio dan visual yang menarik perhatian mahasiswa dan dapat menyajikan objek secara detail untuk membantu mereka memahami pelajaran yang sulit. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang dilakukan untuk menggali, memahami, dan menggambarkan suatu obyek penelitian dengan cara deskriptif berupa kata-kata dan bahasa. Teknik pengumpulan data dapat penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner yang disebarakan kepada mahasiswa/mahasiswi aktif yang beragama Islam sebanyak 33 orang dan berasal dari universitas yang berbeda-beda di wilayah Sumedang. Uji produk oleh kalangan mahasiswa dengan hasil 100% menyatakan perlu untuk teknologi yang sangat diperlukan untuk memberi tahu cara bersosial media yang baik menurut islam. Dan dikuatkan juga oleh 99,97% respondem bahwa pemanfaatan video animasi ini efektif untuk memberi tahu bagaimana cara bersosial media yang baik menurut islam. 96,97% dari data yang kami dapat bahwa setelah menonton video animasi yang dibuat, dapat bermanfaat dan juga menambah pengetahuan pada responden.

**Kata kunci:** *Pengetahuan, Teknologi, Video Animasi.*

## ***Development of BM2I Videos (Good Social Media According to Islam) to Improve Student's Knowledge***

### **Abstract**

*The development of science and technology in the world is growing rapidly. One of them is with learning media in the form of animated videos. Animated videos are a mix of audio and visual media that attract students' attention and can present objects in detail to help them understand difficult lessons. This study uses qualitative research to explore, understand, and describe an object of research in a descriptive way in the form of words and language. The data collection technique in this research uses a questionnaire or questionnaire distributed to 33 active students who are Muslim and come from different universities in the Sumedang area. Product testing by students with 100% results stated the need for technology that was needed to tell how to socialize good media according to Islam. And it was also strengthened by 99.97% of respondents that the use of this animated video was effective to tell how to socialize good media according to Islam. 96.97% of the data we got that after watching the animated video that was made, it can be useful and also increase the knowledge of the respondents.*

**Keywords:** *Animated videos, Knowledge, Technology.*

## **1. PENDAHULUAN**

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia berkembang pesat. Hampir semua aktivitas manusia berkaitan erat, atau bahkan tidak dapat dipisahkan, dengan penggunaan dan pemanfaatan teknologi. Hampir semua bidang dalam tatanan kehidupan berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik itu pendidikan, kemasyarakatan, agama, ekonomi, hukum, budaya, politik, dan bidang lainnya. Salah satu teknologi yang paling populer adalah meluasnya penggunaan media sosial oleh segala usia, dari anak-anak hingga orang dewasa bahkan orang tua. Alasan maraknya penggunaan media sosial adalah segudang manfaat yang bisa didapat. Namun, di sisi lain, penggunaan media sosial juga memiliki banyak dampak negatif. Salah satu dampak positif yang bisa dirasakan adalah betapa mudahnya menyebarkan informasi dan berkomunikasi

dengan orang lain dan keluarga dari jarak jauh. Namun, dampak negatifnya adalah sering terjadi kejahatan yang dilakukan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab seperti penipuan dan pembobolan data. Secara khusus, mereka yang sudah bersekolah atau belajar tidak diperbolehkan melakukan tindakan keji tersebut.[1]

Menghindari berbagai dampak negatif dari media sosial adalah dengan menjauhi atau menggunakan media sosial. Namun, Anda perlu menemukan solusi yang sesuai. Cara terbaik adalah mengedukasi masyarakat tentang fitur utama media sosial. Dan selalu menyampaikan ajaran agama, termasuk nilai kebaikan yang mengatur perilaku manusia.

Agama Islam itu seperti rahmatan lil 'alamin, yaitu sebagai rahmat seluruh alam semesta. Begitu pula dengan sosok utusan Nabi Muhammad Thor yang diutus untuk menyebarkan agama Islam. Tugasnya adalah menyempurnakan akhlak manusia.

Bagaimanapun juga, penggunaan media sosial sudah tidak terbendung lagi, apalagi di era sekarang ini. Dengan demikian, Islam hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dan dampak negatif yang ditimbulkan oleh media sosial. Langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengedepankan etika komunikasi sosial yang sesuai dengan ketentuan syariat Islam. [2]

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video BM2I ( Bersosial Media Yang Baik Menurut Islam) Untuk Meningkatkan Pengetahuan di Kalangan Mahasiswa”. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana desain media video animasi dalam menggunakan bersosial media yang baik menurut Islam?, 2) Bagaimana kecanggihan teknologi dalam pembuatan video animasi?, 3) Bagaimana pengetahuan tentang cara bersosial media yang baik menurut Islam?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1. Desain media video animasi dalam menggunakan bersosial media yang baik menurut Islam. 2. Kecanggihan teknologi dalam pembuatan video animasi. 3. Pengetahuan tentang cara bersosial media yang baik menurut Islam. [3]

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang dilakukan untuk menggali, memahami, dan menggambarkan suatu obyek penelitian dengan cara deskriptif berupa kata- kata dan bahasa. Teknik pengumpulan data dapat penelitian ini menggunakan angket atau kuisisioner yang disebarkan kepada mahasiswa/mahasiswi aktif yang beragama Islam dan berasal dari universitas yang berbeda-beda di seluruh wilayah Indonesia. [4]

Lokasi penelitian di Sumedang. Karena, penelitian kelompok kami menggunakan *google form* yang berupa angket penelitian. Sumber datanya adalah mahasiswa/mahasiswi aktif yang beragama Islam dan berasal dari universitas yang berbeda-beda sebanyak 33 mahasiswa/mahasiswi. Sumber data dalam penelitian ini yaitu hasil dari kuisisioner. Peneliti melakukan analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. [5]

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dimana pada penelitian ini berisi butir pernyataan yang ditujukan kepada mahasiswa/mahasiswi aktif yang beragama Islam dan berasal dari universitas yang berbeda-beda. [6]

Penelitian ini menggunakan model tipe design and development (D&D), yang dalam bahasa Indonesia disebut design and development. [6] Sederhananya, dalam model D&D ini, peneliti merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang sedang dikembangkan untuk menciptakan landasan empiris untuk pengembangannya. Para ahli memiliki pilihan atau variasi yang berbeda pada prosedur model D&D. Prosedur dari Preffers, dkk dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini. Model D&D terdiri dari setidaknya enam langkah.

“....1) identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) ujicoba produk, 5) evaluasi hasil ujicoba, 6) mengkomunikasikan hasil ujicoba.” [7]

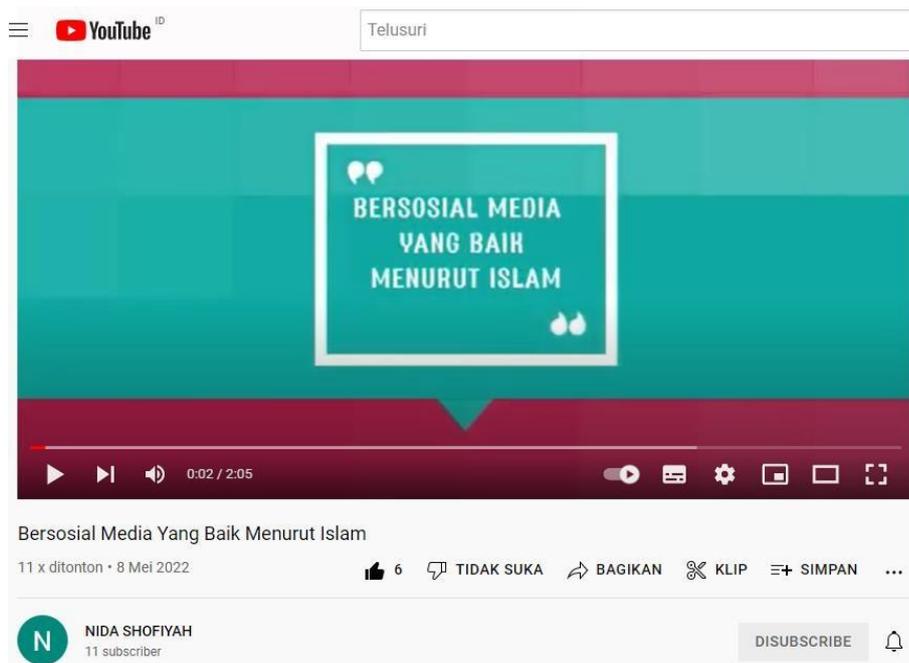
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall [8], yang bertujuan untuk memberikan hasil yang baik tergantung dari tujuan penelitian. Penjelasan dari setiap tahapan metode waterfall adalah 1) analisis kebutuhan, dimana peneliti memutuskan kebutuhan sesuai dengan produk. Selanjutnya, analisis apa yang Anda butuhkan untuk pengembangan produk. 2) Perancangan sistem, pada tahap ini peneliti akan merancang dari video animasi. 3) Implementasi dan pengujian. Pada tahap ini, video animasi sebagai produk dikembangkan dan fungsionalitasnya diuji kesesuaiannya. 4) Uji sistem. Pada tahap ini pengujian sistem dilakukan dengan cara menonton tayangan video animasi yang diedit dan diunggah di YouTube. 5) Maintenance, tahap ini merupakan tahap akhir dari model waterfall. Video animasi yang diunggah ke YouTube

dan dibagikan kepada mahasiswa melalui tautan. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data adalah bentuk data kuantitatif, karena hasil analisis penelitian cenderung akurat yang relatif tinggi dan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Responden

Responden dari penelitian kami adalah mahasiswa/mahasiswiaktif yang beragama islam dan berasal dari universitas yang berbeda - beda di seluruh wilayah Indonesia. Dengan rincian sebagai berikut :



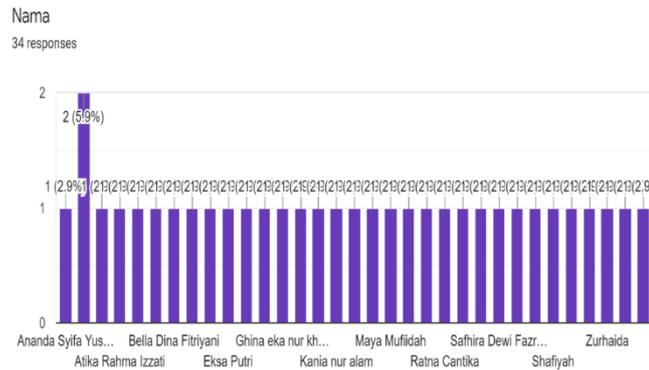
Gambar 1. Screenshot Pembelajaran Melalui Video

Tabel 1. Data Mahasiswa yang beragam Islam

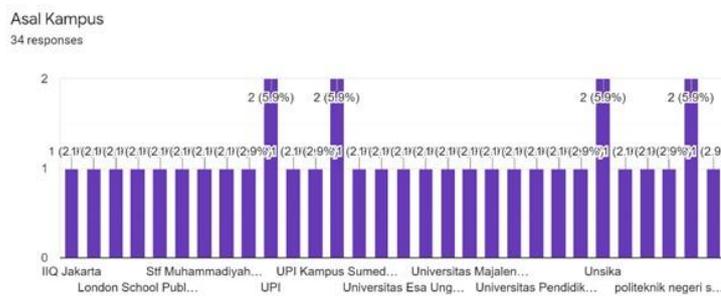
No.	Nama	Asal Kampus	Prodi	Tingkat	Jenis kelamin
1.	Fuji Lestari	Universitas Majalengka	Ilmu Hukum	2	Perempuan
2.	Anisa Nur Paridah	UPI Kamda sumedang	PGSD	4	Perempuan
3.	Ghina izdihar	Unpad	Kimia	2	Perempuan
4.	Atika Rahma Izzati	Universitas Siliwangi	Agribisnis	4	Perempuan
5.	Dina Laelatul Fadhilah	Upi Sumedang	PGSD	2	Perempuan
6.	Shafiyah	Polkesmar	Keperawatan gigi	2	Perempuan
7.	Safhira Dewi Fazrina	Universitas Pasundan	Ilmu Hukum	2	Perempuan
8.	Salsabila Firdaus	UPI	Pendidikan Sosiologi	4	Perempuan
9.	Widya Dwi Cahyani	UPI Kampus Sumedang	PGSD	4	Perempuan
10.	Ghina eka nur khaerunnisa	Universitas Jenderal Soedirman	Pendidikan dokter	2	Perempuan

11.	Kania nur alam	Unsika	Pgpaud	2	Perempuan
12.	beby atikah syifa	uhamka	ilmu komunikasi	4	Perempuan
13.	Maya Mufiidah	UNISMA 45 Bekasi	PGSD	4	Perempuan
14.	Dwi	Muhammadiyah Cirebon	Farmasi	2	Perempuan
15.	Rizqi Akhmad Tabroni	UPI Sumedang	PGSD	2	Laki – laki
16.	silni fadila	politeknik negeristialan jakarta	administrasi bisnis sektor publik	2	
17.	Nur Afifah Sulistiani	uhamka	Pgsd	4	Perempuan
18.	Sekar Maya Adi Ningsih	Institut Transportasi danLogistik Trisakti	S1- Manajemen Logistik	4	Perempuan
19.	Elfan	Unsika	ilmu pemerintahan	4	Laki – laki
20.	Andi Rafli	Upi	PGSD	2	Laki – laki
21.	Azriel Rico Salim	Universitas Muhammadiyah Cirebon	Teknik Informatika	2	Laki – laki
22.	Ratna Cantika	Stiami Pusat	Mass & Social Media	2	Perempuan
23.	Zurhaida	UPI Kamda Sumedang	PGSD	2	Perempuan
24.	Luthfia Maesaroh	IIQ Jakarta Universitas	Tarbiyah	1	Perempuan
25.	Putri Laisya Abdurrochim	Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang	PGSD	2	Perempuan
26.	Ayu Indira Mukthia	unisma	Ilmu Komunikasi	2	Perempuan
27.	Indri Rahayu Septiani	UPI kamda Sumedang	PGSD	2	Perempuan
28.	Siti Nurhanifah	Universitas Gunung Jati	Ilmu komunikasi	1	Perempuan
29.	Khaira Azza	Universitas Esa Unggul	Public Relations	4	Perempuan
30.	Ananda Syifa Yustian Putri	London School Public Relation	Marketing Communication	4	Perempuan
31.	Bella Dina Fitriyani	ITB	Teknik Perminyakan	2	Perempuan
32.	Rima	STMIK IKMI Cirebon	Sistem Informasi	4	Perempuan
33.	Eksa Putri	UPI Kampus Sumedang	PGSD	2	Perempuan

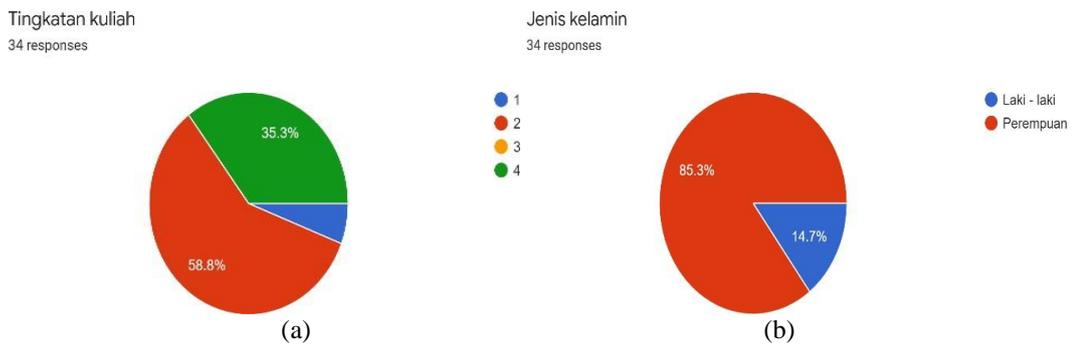
Dalam penelitian ini diperoleh 33 responden yang mengisi survei yang kelompok kami berikan dengan responden terbanyak berasal dari Universitas Pendidikan Indonesia sebanyak 30,30% ( 10 orang), disusul oleh Universitas Singaperbangsa Karawang sebanyak 6,67% (2 orang), UIN Sunan Gunung Djati sebanyak 6,06% (2 orang), dan UHAMKA sebanyak 6,06% (2 orang) serta beberapa universitas lainnya yang hanya memiliki presentase 3,03% per universitas. Artinya, sisa 19 orang dari seluruh responden, semuanya berasal dari universitas yang berbeda. Dan dari responden tersebut sebagian besarnya adalah mahasiswa/i yang semester 4. Hal itu dibuktikan dengan presentasi mahasiswa semester 4 atau tingkat 2 sebanyak 57,5 % (19 orang).



Gambar.2 Screenshot Nama Responden



Gambar.3 Screenshot Asal Kampus Responden



Gambar 4. Screenshot (a) Tingkatan Kuliah (b) Jenis Kelamin Responden

3.2. Hasil Survey

3.2.1. Pertanyaan Aspek Respon

Tabel 2. Data Respon Perntanyaan

Aspek	Pertanyaan	Perlu		Tidak Perlu		Total	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
Respon	Menurut anda perlukah kita bersosial media dengan mengikuti ketentuan syariat	33	100	-	-	33	100
	Menurut anda perlukah bantuan teknologi untuk mendakwahkan cara bersosial media menurut islam?	33	100	-	-	33	100
	Apakah pemanfaatan vidio efektif untuk menyampaikan pesan terkait bagaimana cara bersosial media menurut islam?	32	96,97	1	3,03	33	100

Dari data tersebut, kita dapat mengetahui bahwa seluruh responden berpendapat bahwa bermedia sosial perlu mengikuti ketentuan syari'at islam. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah responden yang berpendapat demikian ada sebanyak 100% (33 orang). Bantuan teknologi sangat diperlukan untuk mendakwahkan cara bersosial media menurut islam. Hal tersebut didukung oleh data yang menunjukkan bahwa ada sebanyak 100% (33 orang) yang menyatakan perlu. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mendakwahkan cara bersosial adalah dengan video karena dianggap efektif. Hal ini ditegaskan oleh data yang menunjukkan adanya 99,97% (32 orang) yang menyatakan bahwa pemanfaatan video akan efektif untuk mendakwahkan cara bersosial media menurut islam.

3.2.2. Pertanyaan Aspek Pengetahuan

3.2.2.1 Indikator

Tabel 3. Indikator Penilaian

Ketentuan	Skor
Jawaban benar 2	100
Jawaban benar 1	50
Jawaban salah semua	0

Keterangan :

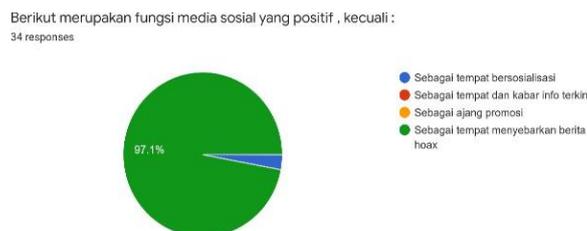
1. Pertanyaan no. 1 jawaban benar adalah sebagai tempat menyebarkan berita hoax
2. Pertanyaan no. 2 jawaban benar adalah Menjadikan media sosial sebagai sarana untuk menebar kebaikan

3.2.2.2 Jawaban Responden

Tabel 4. Jawaban Responden

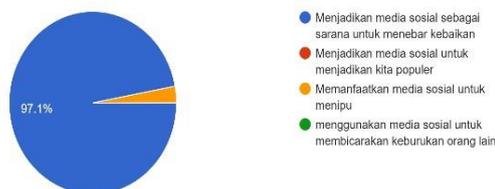
No.	Pertanyaan	Jawaban	Pilihan Responden	Presentase %
1	Berikut merupakan fungsi media sosial yang positif , kecuali :	Sebagai tempat bersosialisasi	1	3,03
		Sebagai tempat dan kabar info terkini	0	0
		Sebagai ajang promosi	0	0
		Sebagai tempat menyebarkan berita hoax	32	96,97
2	Dari pernyataan berikut ini yang merupakan cara bersosial media menurut islam adalah?	Menjadikan media sosial sebagai sarana untuk menebar kebaikan	32	96,97
		Menjadikan media sosial untuk menjadikan kita populer	0	0
		Memanfaatkan media sosial untuk menipu	1	3,03
		Menggunakan media sosial untuk membicarakan keburukan orang lain	0	0

Dari data di atas, kita dapat mengetahui bahwa Sebagian besar responden memahami betul isi materi yang telah dijelaskan dalam video BM2I. Hal tersebut dibuktikan pada pertanyaan pertama, ada sebanyak 96,97% (32 orang) yang jawabannya tepat. Dan pada pertanyaan kedua, ada sebanyak 96,97% (32 orang yang jawabannya tepat). Dan rata – rata nilai responden untuk seluruh pertanyaan adalah 96,97. Dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah menonton video BM2I, dapat menambah pengetahuan responden.



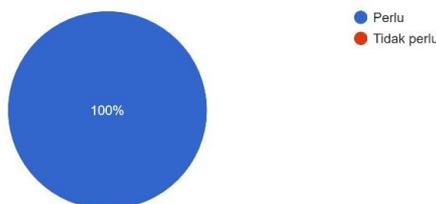
Gambar.6 Screenshot Fungsi Media Sosial Yang Positif

Dari pernyataan berikut ini yang merupakan cara bersosial media menurut islam adalah?  
34 responses



Gambar.7 Screenshot Pernyataan Cara Bersosial Media Menurut Islam

Menurut anda perlukah kita bersosial media dengan mengikuti ketentuan syariat  
34 responses



Gambar.8 Screenshot Pendapat Bersosial Media dengan Mengikuti Ketentuan Syariat

### 3.2.2.3 Pertanyaan Aspek Penilaian dalam Format Skala

Tabel 5. Data Penilaian dalam format skala

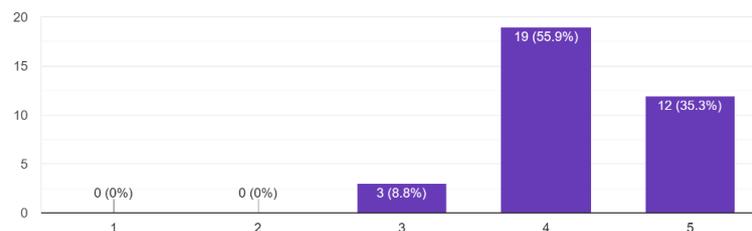
Aspek	Pertanyaan	Skala									
		1	%	2	%	3	%	4	%	5	%
1.	Penilaian terhadap aspek kekreatifan video	0	0	1	3,03	3	9,1	16	48,48	13	39,39
2.	Penilaian terhadap pengisi suara dalam video	0	0	0	0	3	9,1	19	57,58	11	33,33
3.	Seberapa efektifkah pemanfaatan vidio BM2I untuk mendakwahkan cara bersosial media menurut islam?	0	0	0	0	3	9,1	16	48.48	14	42,42
4.	Penilaian anda terhadap tingkat kemenarikan vidio	0	0	1	3,03	0	0	21	63,64	11	33,33
5.	Apakah setelah menonton vidio BM2I menginspirasi anda untuk bersosial media menurut islam	0	0	1	3,03	4	12,12	14	42,42	14	42,42
6.	Penilaian terhidap tingkat kemanfaatan terkait produk yang telah kami buat	0	0	0	0	1	3,03	18	54,55	14	42,42
7.	Tingkat penilaian terhadap kesesuaian materi dengan temavideo	0	0	0	0	3	9,1	18	54,55	12	36,36

#### Keterangan Skala

- 1 : Sangat baik
- 2 : Baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Kurang baik
- 5 : Tidak baik

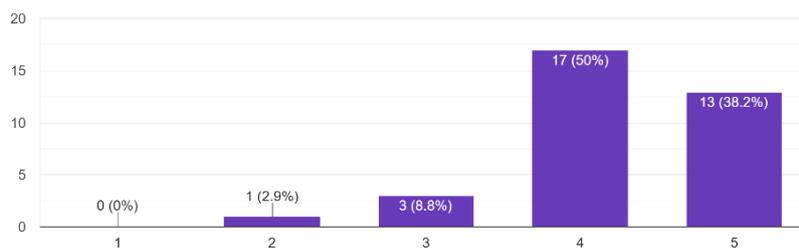
Dari data diatas kita dapat mengetahui bahwa Penilaian responden terhadap kekreatifan mengedit video sebageian besar menyatakan kreatif karena ada sebanyak 48,48% (16 orang) yang meilih pada skala 4. Dari segi pengisi suara juga Sebagian besar responden menilai baik karena ada sebanyak 57,58% (19 orang). Pemanfaatan viidio BM2I juga dinilai efektif oleh para responden dibuktikan dengan jumlah 48,48% (16 orang) yang memilih skala 4 Untuk segi kemenarikan video, Sebagian besar responden berpendapat bahwa vidionya menarik yang dibuktikan dengan ada sebanyak 63,64% (21 orang) memilih skala 4. Setelah menonton vidio BM2I, para responden sangat terinspirasi untuk menerapkan cara bersosial media menurut islam karena 42,42 % (14 orang) dari mereka memilih skala 5. Dan produk yang kami buat ternyata bermanfaat bagi mereka karena mereka memberikan penilaian pada skala 4 yaitu ada sebanyak 54,55% ( 18 orang). Adapun isi materi dengan tema video sudah sesuai berdasrkan pendapat para responden yang Sebagian besar memilih skla 4 ada sebanyak 54,55% (18 orang).

Tingkat penilaian terhadap kesesuaian materi dengan tema vidio  
34 responses



Gambar 9. Screenshot Penilaian Terhadap Kesesuaian Materi dengan Tema Vidio

Penilaian terhadap aspek kekreatifan vidio  
34 responses



Gambar 10. Screenshot Penilaian Aspek Kekreatifan Vidio

#### 4. KESIMPULAN

Semakin berkembangnya teknologi yang semakin pesat. Hampir semua bidang dalam tatanan kehidupan berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebuah teknologi yang sangat populer karena penyebaran media sosial. Oleh karena itu, Islam hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dan dampak negatif yang ditimbulkan oleh media sosial, serta dapat dicapai dengan mengedepankan etika komunikasi sosial yang ses uai dengan ketentuan syariat Islam.

Berdasarkan hasil penelitian dan urain yang sudah dipaparkan. Kami membuat sebuah produk yaitu Video Animasi dengan judul ”Bersosial Media Yang Baik Menurut Islam” Uji produk oleh kalangan mahasiswa dengan hasil 100% menyatakan perlu untuk teknologi yang sangat diperlukan untuk memberi tahu cara bersosial media yang baik menurut islam. Dan dikuatkan juga oleh 99,97% respondem bahwa pemanfaatan video animasi ini efektif untuk memberi tahu bagaimana cara bersosial media yang baik menurut islam. 96,97% dari data yang kami dapat bahwa setelah menonton video animasi yang dibuat, dapat bermanfaat dan juga menambah pengetahuan pada responden

#### DAFTAR PUSTAKA

[1] T. Liedfray, “Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara,” *Jurnal Ilmiah Society*, Vol. 2 No. 1, 2022, <https://jurnal.nusaputra.ac.id/rekayasa/uploads/paper/d815c-edisi-vi-jurnal-rekayasateknologinusaputra->

- [muhamad-muslih.pdf](#)
- [2] J. Juminem, “Adab Bersosial Media Dalam Pandangan Islam. Jurnal Pendidikan Agama Islam,” vol. 6, no. 1, 2019, doi: 10.32678/geneologipai.v6i1.1799
- [3] S. Maulani, N. Nuraisyah, D. Zarina, I. Velinda, A. N. Aeni, “Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 2, no. 1, pp. 539-546, doi: 10.52436/1.jpti.134
- [4] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000.
- [5] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (1st ed.). Alfabeta CV, 2016
- [6] M. Kaniawati dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book dalam Pengenalan Huruf Siswa Kelas I Sekolah Dasar,” *Jurnal Of Multiliteracies*, <https://ejournal.multiliterasi.com/index.php/journal-multiliterasi>
- [7] J. T. Ellis and Y. Levy, “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods,” *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 2010.
- [8] G. W. Sasmito, “Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal,” *Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 2, no. 1, 2017, <https://media.neliti.com/media/publications/101354-ID-penerapan-metode-waterfall-pada-desain-s.pdf>