

ISSN 2087-0256

smatika Jurnal

STIKI Informatika Jurnal

Volume 06, Nomor 02 Tahun 2016



smatika Jurnal

ISSN 2087-0256

STIKI Informatika Jurnal

Volume 06, Nomor 02 Tahun 2016

Perbandingan *System Functionality*, *System Interactivity*, dan *Usability* pada *Instant Messaging* (IM) sebagai Media Pembelajaran Sinkron
Faizatul Amalia, Admaja Dwi Herlambang, Tri Afirianto

Peran *E-Journal* dalam *Knowledge Sharing* sebagai Basis Pengelolaan Pengetahuan di Universitas Kristen
Satya Wacana
Suroyo, Andeka Rocky Tanaamah

Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak *Learning Management System Open Source* di Politeknik Kota Malang
Betta Wahyu RM, Dwi Wijonarko

Perbandingan *Subset Query* pada *Multiple Relasi* Menggunakan Tabel Terpartisi dan Tabel Tidak Terpartisi dengan Metode *Cost-Based*
Moh Sulhan, Isa Anshori

Prediksi Volume Sampah TPAS Talangagung dengan Pendekatan Sistem Dinamik
Philip Faster Eka Adipraja, Mufidatul Islamiyah

Penerapan Metode Naive Bayes dalam Pengklasifikasi Trafik Jaringan
Sigit Riyadi



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100, Malang; Phone: 0341-560823; Fax: 0341-562525; <http://www.stiki.ac.id>; mail@stiki.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

STIKI Informatika Jurnal (SMATIKA Jurnal) merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang.

Pada edisi ini, SMATIKA Jurnal menyajikan 6 (*enam*) naskah dalam bidang sistem informasi, jaringan, pemrograman web, perangkat bergerak dan sebagainya. Redaksi mengucapkan terima kasih dan selamat kepada Pemakalah yang diterima dan diterbitkan dalam edisi ini, karena telah memberikan kontribusi penting pada pengembangan ilmu dan teknologi.

Pada kesempatan ini, redaksi kembali mengundang dan memberi kesempatan kepada para Peneliti di bidang Teknologi Informasi untuk mempublikasikan hasil-hasil penelitiannya melalui jurnal ini. Bagi para pembaca yang berminat, Redaksi memberi kesempatan untuk berlangganan.

Akhirnya Redaksi berharap semoga artikel-artikel dalam jurnal ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya dan bagi perkembangan ilmu dan teknologi di bidang Teknologi Informasi pada umumnya.

REDAKSI

smatika Jurnal

ISSN 2087-0256

STIKI Informatika Jurnal

Volume 06, Nomor 02 Tahun 2016

Pelindung
Yayasan Perguruan Tinggi Teknik Nusantara

Penasehat
Ketua STIKI

Pembina
Pembantu Ketua Bidang Akademik STIKI

Mitra Bestari
Prof. Dr. Ir. Kuswara Setiawan, MT (UPH Surabaya)
Dr. Ing. Setyawan P. Sakti, M.Eng (Universitas Brawijaya)

Ketua Redaksi
Subari, M.Kom

Section Editor
Jozua F. Palandi, M.Kom
Nira Radita, S.Pd., M.Pd

Layout Editor
Saiful Yahya, S.Sn, MT.

Tata Usaha/Administrasi
Muh. Bima Indra Kusuma

SEKRETARIAT

Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat
Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)
Malang

smatika jurnal

Jl. Raya Tidar 100 Malang 65146

Tel. +62-341 560823

Fax. +62-341 562525

Website: jurnal.stiki.ac.id

E-mail: jurnal@stiki.ac.id, lppm@stiki.ac.id

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------------|
| Perbandingan <i>System Functionality</i>, <i>System Interactivity</i>, dan <i>Usability</i> pada <i>Instant Messaging</i> (IM) sebagai Media Pembelajaran Sinkron | 01 - 04 |
| Faizatul Amalia, Admaja Dwi Herlambang, Tri Afirianto | |
| <hr/> | |
| Peran <i>E-Journal</i> dalam <i>Knowledge Sharing</i> sebagai Basis Pengelolaan Pengetahuan di Universitas Kristen Satya Wacana | 05 - 12 |
| Suroyo, Andeka Rocky Tanaamah | |
| <hr/> | |
| Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak <i>Learning Management System Open Source</i> di Politeknik Kota Malang | 13 - 18 |
| Betta Wahyu RM, Dwi Wijonarko | |
| <hr/> | |
| Perbandingan <i>Subset Query</i> pada <i>Multiple</i> Relasi Menggunakan Tabel Terpartisi dan Tabel Tidak Terpartisi dengan Metode <i>Cost-Based</i>..... | 19 - 23 |
| Moh Sulhan, Isa Anshori | |
| <hr/> | |
| Prediksi Volume Sampah TPAS Talangagung dengan Pendekatan Sistem Dinamik | 24 - 28 |
| Philip FASTER Eka Adipraja, Mufidatul Islamiyah | |
| <hr/> | |
| Penerapan Metode Naive Bayes dalam Pengklasifikasi Trafik Jaringan..... | 29 - 36 |
| Sigit Riyadi | |

Undangan Makalah

smatika Jurnal Volume 07, Nomor 01 Tahun 2017

Perbandingan *System Functionality*, *System Interactivity*, dan *Usability* pada *Instant Messaging (IM)* sebagai Media Pembelajaran Sinkron

Faizatul Amalia¹⁾, Admaja Dwi Herlambang²⁾, Tri Afirianto³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Teknologi Informasi Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Brawijaya

Jl. Veteran 8, Malang 65145

Telp.(0341) 577911; Fax. (0341) 577911

Email:

¹E-mail: faiz_amalia@ub.ac.id

²E-mail: herlambang@ub.ac.id

³E-mail: tari.afirianto@ub.ac.id

ABSTRAK

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini telah mengubah paradigma pembelajaran konvensional yang sudah dilaksanakan selama ini. Pembelajaran yang semula bersifat terisolasi berubah menjadi pembelajaran yang bersifat jejaring. Pembelajaran yang bersifat jejaring juga telah mengalami evolusi dari yang semula bersifat asinkron menjadi bersifat sinkron. Pembelajaran sinkron adalah pembelajaran dimana dosen dan mahasiswa bisa berinteraksi pada waktu yang sama melalui perangkat teknologi informasi. Instant Messaging (IM) merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran sinkron. Hasil observasi menunjukkan bahwa IM yang sering dipakai oleh mahasiswa adalah Whatsapp, Line, dan BlackBerry Messenger (BBM). Hasil penelitian menunjukkan: (1) IM yang memiliki nilai System functionality tertinggi adalah Whatsapp; (2) IM yang memiliki nilai System interactivity tertinggi adalah Whatsapp; dan (3) IM yang memiliki nilai Usability tertinggi adalah Whatsapp

Kata Kunci: *System functionality, system interactivity, usability, synchronous learning, online learning.*

1. PENDAHULUAN

Semakin banyaknya pengguna telepon pintar (smartphone) di kalangan masyarakat saat ini membuktikan bahwa teknologi informasi di Indonesia semakin berkembang. Sebanyak 69,4 juta pengguna diketahui memiliki smartphone selama tahun 2016 [1]. Semua kalangan bisa menikmati kemajuan teknologi informasi ini. Kelebihan smartphone adalah memiliki fitur kamera yang baik dan penyimpanan yang besar. Dengan fitur tersebut, sangat memudahkan seseorang dalam berkirip pesan, baik teks maupun multimedia (gambar, audio, video). Aplikasi yang mendukung dalam berkirip pesan adalah instan messaging (IM). IM juga mudah diperoleh karena sudah banyak beredar di playstore ataupun di bursa yang lain. IM yang ada juga sangat beragam, seperti Whatsapp, Line, BlackBerry Messenger (BBM), Telegram, dan masih banyak lagi.

Texting atau messaging menjadi tren mulai 2013 yang mencapai angka 94-97% yang didominasi oleh remaja dan dewasa yang berusia 18-49 tahun [2]. Hal ini dikarenakan,

texting juga memiliki fungsi untuk membangun hubungan [3]. Pada tahun 2014, ditemukan bahwa jumlah pengguna IM paling banyak adalah pengguna Whatsapp sebanyak 500000, Line sebanyak 450000, dimiliki oleh WeChat sebanyak 438000 dan KakaoTalk sebanyak 140000 [4, 5]. Hasil observasi di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Brawijaya menunjukkan bahwa IM yang sering digunakan adalah Whatsapp, Line, dan BlackBerry Messenger (BBM). Pengguna Whatsapp mencapai 45%, Line mencapai 25%, BBM mencapai 20%, lainnya mencapai 10%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Whatsapp, Line, dan BBM adalah tiga aplikasi teratas yang sering digunakan mahasiswa untuk berkomunikasi.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa belum ada yang memanfaatkan dan mengukur keefektifan Whatsapp, Line, dan BBM sebagai media pembelajaran sinkron di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Brawijaya. Penelitian tindakan kelas telah dilakukan untuk mencoba Whatsapp, Line,

dan BBM di dalam proses pembelajaran sinkron. Hasilnya adalah ketiga aplikasi tersebut sangat efektif karena mampu mempercepat penyajian konten pembelajaran, memudahkan interaksi antara dosen dan mahasiswa tanpa harus bertatap muka, dan meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian tindakan kelas tentang keefektifan IM dalam pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai keefektifan IM dalam pembelajaran

| Indikator | Nilai Keefektifan(%) | | |
|------------------|----------------------|-------|-------|
| | Whatsapp | Line | BBM |
| Penyajian konten | 93,45 | 83,41 | 81,83 |
| Interaksi | 92,76 | 91,05 | 92,04 |
| Hasil Belajar | 92,70 | 92,64 | 92,44 |

Namun, penelitian lebih mendalam belum dilakukan pada ketiga aplikasi tersebut untuk menemukan IM mana yang dipilih oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran sinkron. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan IM apa yang cenderung diminati oleh mahasiswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran sinkron di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Brawijaya. Kecenderungan tersebut dicari melalui survey terhadap tiga variabel, yaitu *system functionality*, *system interactivity*, dan *usability*. Semakin tinggi nilai dari ketiga variabel tersebut pada aplikasi IM, maka aplikasi IM tersebut cocok digunakan sebagai media pembelajaran sinkron yang diminati oleh mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai variabel *system functionality*, *system interactivity*, dan *usability* pada Whatsapp, Line, dan BBM sebagai media pembelajaran sinkron di Program Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Brawijaya. Nilai ketiga variabel didapatkan dengan alat ukur angket, dan diisi berdasarkan persepsi mahasiswa sebagai pengguna IM.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian bertujuan untuk mencari nilai variabel *system functionality*, *system interactivity*, dan *usability* pada Whatsapp, Line, dan BBM.

Data kuantitatif setiap variabel diolah dengan menggunakan statistik deskriptif. Formula statistik deskriptif yang digunakan adalah formula persentase [6]. Nilai setiap variabel kemudian ditafsirkan ke dalam nilai kualitatif. Nilai kualitatif yang digunakan ada lima, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Penafsiran skor dilakukan dengan bantuan tabel norma yang

dikembangkan dari teori skor distribusi normal. Tabel norma disajikan pada Tabel 4.

Tabel 2. Tabel norma

| Persentase (%) | Kategori |
|-------------------------|---------------|
| $75.01 < x \leq 100.00$ | Sangat tinggi |
| $58.34 < x \leq 75.01$ | Tinggi |
| $41.66 < x \leq 58.34$ | Sedang |
| $24.99 < x \leq 41.66$ | Rendah |
| $0.00 < x \leq 24.99$ | Sangat rendah |

Alat ukur atau instrumen penelitian yang digunakan ada tiga, yaitu angket *system functionality*, angket *system interactivity*, dan angket *usability*. Angket *system functionality* berisi 10 butir pernyataan. Angket *system interactivity* berisi 6 butir pernyataan. Angket *usability* berisi 6 butir pernyataan. Skala yang digunakan adalah skala interval, yaitu skala 1 sampai 5. Apabila skala yang dipilih oleh responden semakin tinggi, maka responden pernyataan pada butir angket dianggap semakin sesuai dengan pengalaman responden.

Populasi dari penelitian ini adalah semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Brawijaya yang telah memiliki pengalaman menggunakan IM dalam proses pembelajaran. Jumlah populasi adalah 70 orang. Sampel yang digunakan adalah 70 orang karena jumlah populasi kurang dari 100 orang. Penjarangan data dilakukan dengan cara meminta 70 orang sampel mahasiswa (responden) untuk mengisi angket *system functionality*, angket *system interactivity*, dan angket *usability* yang telah lolos uji validitas dan reliabilitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkuman hasil penelitian disajikan pada Tabel 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aplikasi yang memiliki nilai *System functionality* tertinggi adalah Whatsapp; (2) aplikasi yang memiliki nilai *System interactivity* tertinggi adalah Whatsapp; dan (3) aplikasi yang memiliki nilai *Usability* tertinggi adalah Whatsapp.

Tabel 3. Rangkuman hasil penelitian

| Variabel | Nilai (%) | | |
|-----------------------------|-----------|-------|-------|
| | Whatsapp | Line | BBM |
| <i>System functionality</i> | 87,69 | 84,46 | 83,86 |
| <i>System interactivity</i> | 91,05 | 87,38 | 85,19 |
| <i>Usability</i> | 93,62 | 89,95 | 84,62 |

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *system functionality* pada Whatsapp tertinggi adalah pada indikator kemampuan aplikasi menyajikan bermacam format multimedia dan nilai terendah terletak pada indikator penampilan konten. Nilai *system functionality* tertinggi pada Line adalah pada indikator kontrol terhadap konten pembelajaran dan nilai terendah terletak pada indikator kemampuan aplikasi dalam mengirim berbagai jenis format file. Nilai *system functionality* pada BBM tertinggi adalah pada indikator kemudahan akses pada aplikasi dan nilai terendah terletak pada indikator penataan materi.

Whatsapp memiliki nilai tertinggi pada indikator format file multimedia yang didukung dari variabel *System functionality*. Karena Whatsapp tergolong *instant messaging* yang mendukung web versi 2.0 atau dianggap sebagai alat *social networking* yang dapat mendukung kegiatan pedagogi sehingga siswa bisa belajar lebih efektif [7]. Seperti halnya saling membagi file berupa dokumen, foto, video, suara antar pengguna maupun dalam grup.

Tabel 4. Nilai variabel *system functionality*

| Indikator | Nilai (%) | | |
|----------------------|-----------|-------|-------|
| | Whatsapp | Line | BBM |
| Kontrol pembelajaran | 89,71 | 91,29 | 89,43 |
| Akses | 89,00 | 89,71 | 91,00 |
| Penambahan konten | 90,00 | 78,29 | 90,00 |
| Evaluasi | 89,86 | 81,00 | 79,00 |
| Penampilan konten | 79,86 | 82,00 | 69,86 |

Pada Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai *system interactivity* pada Whatsapp tertinggi adalah pada indikator komunikasi dosen dengan mahasiswa dan nilai terendah terletak pada indikator ketersediaan fitur komunikasi. Nilai *system interactivity* tertinggi pada Line adalah pada indikator komunikasi antara mahasiswa dengan mahasiswa dan nilai terendah terletak pada indikator ketersediaan fitur komunikasi. Nilai *system interactivity* pada BBM tertinggi adalah pada indikator komunikasi dosen dengan mahasiswa dan nilai terendah terletak pada indikator ketersediaan fitur komunikasi.

Instant messaging mendukung kegiatan diskusi secara sinkron, serta interaksi formal dan informal yang terjadi (diantara pengguna atau grup) membantu proses pembelajaran [8]. Dengan adanya interaksi tersebut, bisa meningkatkan keberanian untuk bertanya kepada dosen dan meningkatkan

ketertarikan mahasiswa terhadap keberlangsungan proses pembelajaran [9].

Tabel 5. Nilai variabel *system interactivity*

| Indikator | Nilai (%) | | |
|----------------------|-----------|-------|-------|
| | Whatsapp | Line | BBM |
| Komunikasi dosen | 91,43 | 90,86 | 90,71 |
| Komunikasi mahasiswa | 91,29 | 91,14 | 85,43 |
| Fitur komunikasi | 90,43 | 80,14 | 79,43 |

Pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai *usability* tertinggi pada Whatsapp adalah pada indikator respon layak dan nilai terendah terletak pada indikator respon cepat. Nilai *usability* tertinggi pada Line adalah pada indikator respon konsisten dan nilai terendah terletak pada indikator respon layak. Nilai *usability* pada BBM tertinggi adalah pada indikator respon cepat dan nilai terendah terletak pada indikator respon layak.

Whatsapp memiliki kemampuan dalam memberikan *respons time* yang layak yaitu dengan menjembatani komunikasi antara pengguna (dalam hal ini dosen dan mahasiswa, ataupun antar mahasiswa) melalui diskusi ataupun berbagi gambar atau dokumen kapanpun dan dimanapun. Sehingga hal inilah yang menjadikan Whatsapp memiliki *usability* yang tinggi dan dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas. Apabila terjadi kesalahan dari mahasiswa (berupa konten ataupun pendapat) yang dikomunikasikan melalui Whatsapp, dosen bisa memberikan *respons* secara langsung terkait kebenaran atau kesalahan. Hal ini sesuai dengan hasil riset yang menyatakan bahwa *respons* yang layak merupakan salah satu kriteria pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi informasi seperti *smartphone* [10].

Tabel 6. Nilai variabel *usability*

| Indikator | Nilai (%) | | |
|------------------|-----------|-------|-------|
| | Whatsapp | Line | BBM |
| Respon cepat | 92,29 | 90,71 | 89,86 |
| Respon konsisten | 94,00 | 91,86 | 84,71 |
| Respon layak | 94,57 | 88,29 | 79,29 |

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) aplikasi yang memiliki nilai *System functionality* tertinggi adalah Whatsapp, dengan indikator tertinggi terletak pada penambahan konten berupa file multimedia dan indikator terendah terletak pada penampilan konten; (2) aplikasi yang memiliki nilai *System interactivity* tertinggi adalah Whatsapp dengan indikator tertinggi terletak pada komunikasi dosen dan nilai terendah terletak pada indikator fitur

komunikasi karena tidak menyediakan fitur video call; dan (3) aplikasi yang memiliki nilai Usability tertinggi adalah Whatsapp dengan indikator tertinggi terletak pada respons layar dan nilai terendah terletak pada indikator respons cepat.

b. Saran

Penelitian selanjutnya bisa dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran sinkron yang menggunakan media Whatsapp. Kekurangan yang mungkin akan muncul pada pembelajaran sinkron dengan menggunakan media Whatsapp, yaitu: (1) penampilan konten; (2) fitur komunikasi; dan (3) respons. Kekurangan tersebut bisa disolusikan melalui pengkombinasian pembelajaran sinkron dengan pembelajaran asinkron. Kombinasi antara pembelajaran sinkron dan asinkron bisa dikembangkan dengan menggunakan kerangka model blended learning. Model tersebut nantinya bisa dieksperimentasikan untuk dicari nilai efektifitasnya.

5. REFERENSI

- [1] Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Beetham, H., Sharpe, R. (2013). *Rethinking Pedagogy for a digital age: Designing for 21st century learning*, 2nd ed. New York: Routledge.
- [3] Cifuentes, O. E., Lents, N. H. (2011). Increasing student-teacher interactions at an urban commuter campus through instant messaging and online office hours. *Electronic Journal of Science Education*, vol. 14, no. 1. [Online]. Available: <http://ejse.southwestern.edu/article/view/7314>. Diakses: 13 Agustus 2016.
- [4] Conole, G., & Alevizou, P. (2016). A literature review of the use of web 2.0 tools in higher education. HEA Academy. [Online]. Available: <http://oro.open.ac.uk/23154/>. Diakses: 13 Agustus 2016;
- [5] Contreras-Castillo, J., Pérez-Fragoso, C., Favela, J. (2006). Assessing the use of instant messaging in online learning environments. *Interactive Learning Environments*, vol. 14, no. 3, pp. 205–218
- [6] Crook, C. (2016). Web 2.0 technologies for learning: The current landscape – opportunities, challenges and tensions. British Educational Communications and Technology Agency (BECTA). [Online]. Available: <http://dera.ioe.ac.uk/1474/>. Diakses: 13 Agustus 2016.
- [7] Hall, J.A., Baym, N.K. (2011). Calling and texting (too much): mobile maintenance expectations, (over)dependence, entrapment, and friendship satisfaction. *New Media & Society*, 14 (2) (2011), pp. 316–331.
- [8] <http://www.statista.com/statistics/258749/most-popular-global-mobile-messenger-apps/>
- [9] <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>
- [10] Huei-Tse, H., Sheng-Yi, W. (2011). Analyzing the social knowledge construction behavioral patterns of an online synchronous collaborative discussion instructional activity using an instant messaging tool: A case study. *Computers & Education*, vol. 57, no. 2, pp. 1459–1468. [Online]. Available: <http://eric.ed.gov/?id=EJ925817>. Diakses: 13 Agustus 2016.
- [11] Park, N., Seungyon, L., Chung, J. (2016). Uses of cellphone texting: An integration of motivations, usage patterns, and psychological outcomes. *Journal Sciencedirect*, vol. 16, pp. 712-719.
- [12] Ok, W.M. Kim, M.K., Kang, E. Y., and Bryant, B. R. (2015). How to find good Apps. *Intervention in School and Clinic*, vol. 51, no. 4, pp. 244–252. [Online]. Available: <http://isc.sagepub.com/content/51/4/244.full.pdf+html>. Diakses: 13 Agustus 2016.
- [13] Stefan, H. (2006). Introducing an informal synchronous medium in a distance learning course: How is participation affected?. *Internet and Higher Education*, vol. 9, no. 2, pp. 117–131
- [14] Sun, A., & Chen, X. (2016). Online Education and Its Effective Practice: A Research Review. *Journal of Information Technology Education*, vol. 15, pp. 157-190. [Online]. Available: <http://www.informingscience.org/Publications/3502>. Diakses: 12 Agustus 2016
- [15] Wooseob, J. (2007). Instant messaging in on-site and online classes in higher education. *EDUCAUSE Quarterly*, vol. 30, no. 1, pp. 30–36. [Online]. Available: <http://eric.ed.gov/?id=EJ799766>. Diakses: 13 Agustus 2016.