

Pengembangan Rumanti: Media Belajar Bahasa dan Aksara Jawa dalam Ruang Informasi Sekolah Berbasis Aplikasi Whatsauto

Johan Argono⁽¹⁾, Ibut Priono Leksono⁽²⁾ Harwanto⁽³⁾

Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia
Email : 1johanargono@gmail.com, 2ibutpriono@unipasby.ac.id,
3harwanto@unipasby.ac.id

Abstract: Fokus dalam penelitian ini berupa pengembangan media belajar bahasa dan aksara Jawa secara digital melalui ruang informasi sekolah yang bisa diakses dengan aplikasi Whatsapp, sebuah aplikasi pesan instan yang paling banyak digunakan di dunia. Pengembangan ruang informasi ini melalui aplikasi WhatsAuto yang merupakan Whatsapp Gateway, yakni aplikasi yang mengotomasi Google Drive (sebagai pusat data informasi) dengan aplikasi Whatsapp untuk memberikan jawaban otomatis kepada pengguna layanan. Selain hal itu, penelitian ini juga bertujuan meningkatkan layanan informasi sekolah yang mudah diakses siapa saja. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan yaitu Research and Development (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model intruksional ADDIE. Prosedur penelitian yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Proses pengembangan melibatkan ahli isi/materi, ahli desain dan ahli media pembelajaran untuk memberikan tanggapan dan masukan untuk perbaikan. Selain itu, guru/karyawan, wali siswa, dan perwakilan siswa seluruh tingkat juga memberikan tanggapannya. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan deskriptif persentase dan data kualitatif.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel ah Artikel

Diterima pada : 01 Oktober 2023

Disetujui pada : 20 Oktober 2023

Dipublikasikan pada : 31 Oktober 2023

Kata Kunci:

Rumanti, Media Belajar, Bahasa dan Aksara Jawa Digital, WhatsAuto, Ruang Informasi Sekolah.

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.7i4.863

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini bahasa Jawa semakin jarang diminati siswa, terlebih dalam penulisan aksara Jawa. Berbeda dengan bahasa Inggris yang sudah jelas menjadi sebuah kewajiban yang harus dikuasai oleh setiap kita, apalagi untuk memperluas jaringan dan akses informasi. Pembelajaran bahasa Jawa saat ini disajikan di sekolah menengah dengan alokasi waktu 2(dua) jam per minggunya. Faktor yang kini banyak menjadi hambatan siswa dalam memahami aksara Jawa adalah jarang mereka menggunakan aksara tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Untuk mengatasi hal itu, guru bahasa Jawa harus banyak berinovasi.

Kreativitas dan inovasi tidak hanya dipersiapkan untuk bekal peserta didik saja, tetapi juga harus dimiliki oleh guru profesional. Guru profesional memiliki kompetensi sesuai dengan standar kompetensi dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Salah satu muatan kompetensi profesional yang harus dimiliki guru adalah penguasaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam berkomunikasi dan juga mengembangkan diri. Mengacu pada hal tersebut, dapat diartikan bahwa guru memiliki kewajiban untuk senantiasa memperbarui dan mengembangkan kemampuan diri, utamanya dalam hal penguasaan dan pemanfaatan teknologi.

Teknologi informasi melaju dengan pesat, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kemajuan perkembangan komputer dan telekomunikasi telah mengubah cara hidup

masyarakat di dunia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Keberadaan dan peranan teknologi informasi di segala sektor kehidupan tanpa sadar telah membawa dunia memasuki era baru globalisasi lebih cepat dari yang dibayangkan semula. Dampaknya tidak hanya berpengaruh pada sisi makro ekonomi dan politik masing-masing negara yang dipengaruhinya, namun lebih jauh telah merasuki aspek-aspek sosial budaya manusia termasuk bidang pendidikan (Edy Mulyana & Asep Saepudin via Cecep Maulana, 2021). Peran teknologi ini sangat memudahkan bagi penggunaannya dalam menjalankan kegiatan terutama di dalam sekolah, yang harus berhadapan dengan banyak manusia.

Seiring dengan perkembangan teknologi, bahasa dan aksara Jawa bisa diakses secara digital melalui aplikasi *Whatsapp*. Untuk itulah pengembangan ruang informasi memberikan alternatif sebagai media belajar menggunakan bahasa dan aksara Jawa secara digital dalam aplikasi yang setiap hari digunakan oleh siswa yakni *Whatsapp Messenger*.

Kemudahan yang didapat dari perkembangan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan oleh sekolah untuk menginformasikan segala kegiatan siswa di sekolah, baik kegiatan sekolah secara umum maupun kegiatan belajar mengajar. Orangtua dan siswa membutuhkan informasi yang lengkap, apalagi dengan akses yang mudah dijangkau. Semakin banyak kegiatan sekolah, semakin banyak pula permintaan akses informasi dari orangtua siswa. Hal ini menuntut sekolah untuk menyediakan akses informasi sekolah yang cepat, praktis, dan dapat diakses oleh seluruh warga sekolah dan orangtua siswa dengan sangat mudah. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan penggunaan *smartphone*, karena banyak sekali aplikasi dalam *smartphone* tersebut yang bisa digunakan untuk mewujudkannya, dan mayoritas penduduk di dunia menggunakan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari.

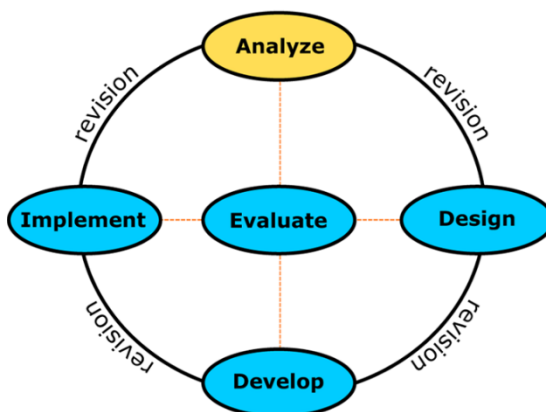
Banyak sekali kegunaan *smartphone* ini dalam membantu kita menyebarkan informasi baik untuk pribadi, pekerjaan ataupun untuk keluarga. Salah satu pembahasan yang menarik bagi peneliti untuk membahasnya adalah aplikasi *Whatsapp*. *Whatsapp* merupakan media sosial berbasis *chat* yang dapat digunakan untuk bertukar informasi antar pribadi maupun dalam grup. Aplikasi tersebut selain bisa berbagi informasi yang berupa tulisan, namun juga bisa mengirim informasi gambar berupa foto-foto bahkan juga dapat merekam suara serta video. Sehingga hal ini merupakan kemudahan dan kelancaran dalam berkomunikasi (Sartika, 2018). Dalam beberapa tahun, pengguna *Whatsapp* semakin meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil survei dari Statista tahun 2018 tentang pengguna aktif setiap bulan dari April 2013 sampai Desember 2017 (Statista, 2018). Berdasarkan pemilihan aplikasi *Whatsapp* tersebut di atas, untuk lebih memudahkan proses penyampaian informasi, maka penulis memilih aplikasi yang berkaitan dengan *WhatsApp* yang bisa menjadi mesin penjawab otomatis 24 jam yakni *WhatsAuto*.

Atas dasar permasalahan di atas, peneliti perlu mengembangkan media belajar bahasa dan aksara Jawa melalui ruang informasi SMA Negeri 1 Talun (biasa disingkat SMANTA) dengan menggunakan aplikasi *WhatsAuto* yang diberi judul Pengembangan RUMANTI: Media Belajar dalam Ruang Informasi Sekolah Berbasis Aplikasi *Whatsauto*.

METODE

Penelitian dengan judul "Pengembangan RUMANTI: Media Belajar Bahasa dan Aksara Jawa dalam Ruang Informasi Sekolah Berbasis Aplikasi *WhatsAuto*" ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model intruksional ADDIE. Merujuk pada Sugiyono (2015:407) model pengembangan ini digunakan karena cocok untuk mengetahui tingkat keefektivan produk yang penulis hasilkan, yakni RUMANTI. Adapun langkah-langkah pengembangan dengan model ADDIE menurut Branch *via* Sugiono (2015) terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Berikut ini jika diwujudkan dalam bagan:

Core Elements of the ADDIE Model



Gambar 1 : Model Pengembangan ADDIE

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation)

1. Tahap I : Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono. 2015: 200). Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan dari program atau produk yang akan dikembangkan. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang perlu segera dipenuhi. Dengan mengevaluasi requirement, pengembang akan mengetahui bahwa ada kondisi yang seharusnya ada dan apa yang nyata atau benar di lapangan yang sebenarnya. Dengan “melihat” celah-celah yang muncul, pengembangan berusaha memberikan solusi alternatif dengan mengembangkan produk atau desain tertentu.

Berdasarkan hasil analisis masalah, dikembangkan ruang informasi SMANTA tiga bahasa dengan segala fasilitasnya. Dimulai dengan pengenalan aplikasi.

2. Tahap II : Desain

Berdasarkan hasil analisis di atas, tahap selanjutnya adalah *WhatsAuto* merancang ruang informasi yang memenuhi kebutuhan informasi warga sekolah dan orang tua siswa. Desain dilakukan dengan menyiapkan Handphone Android dengan nomor GSM. Selanjutnya dengan memasang aplikasi *Whatsapp* Bisnis dan *WhatsAuto* di android tersebut dengan cara mengunduh di *Playstore*. Lengkap dengan email yang sama didaftarkan ke *WhatsAuto*. Jika *Whatsapp* sudah terinstall, foto profil dimunculkan tulisan HUMAS SMANTA. Memulai juga dengan mengumpulkan seluruh informasi sekolah dari semua lini, jenjang, hingga evaluasi untuk mengukur efektivitas ruang informasi yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti juga merancang lembar validasi yang meliputi validasi ahli desain, ahli isi/materi, dan ahli media. Selain itu, peneliti juga merancang kuesioner respon audiens.

3. Tahap III : Pengembangan

Pada tahap ini ruang informasi mulai dikembangkan melanjutkan tahap analisis dan perancangan. Pada awal menu Home pada aplikasi *WhatsAuto*, teks balasan otomatis diisi dengan ucapan selamat datang dan informasi awal supaya ketika pemakai informasi mengetikkan pesan ke nomor Humas SMANTA muncul balasan petunjuk awal. Kemudian langkah selanjutnya meulai mengembangkan seluruh informasi yang terkumpul disusun dalam menu *spreadsheet* yang terhubung ke *google drive*. Pada tahap ini sudah mulai mengklasifikasikan dan memilah-milah informasi sesuai areanya dan menatanya sehingga bisa urut sesuai petunjuk

pemanggilan data informasi yang diinginkan oleh pengguna informasi. Setelah *spreadsheet* dikembangkan dan tersusunlah pengembangan RUMANTI, ruang informasi tersebut divalidasikan kepada 3 (tiga) ahli yang meliputi ahli media, ahli isi, dan ahli desain.

Validasi RUMANTI ini merupakan langkah pertama untuk menilai apakah rancangan ruang informasi yang telah dibuat sudah cukup layak digunakan atau belum, sebelum dilakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba ruang informasi tersebut. Revisi ruang informasi dilakukan setelah validasi telah selesai. Ruang informasi dapat dinyatakan valid jika hasil penilaian validasi telah mencapai kategori valid sesuai dengan kriteria validasi yang telah ditetapkan. Jika hasil belum valid, maka akan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, tujuannya untuk lebih menyempurnakan kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh ruang informasi tersebut.

4. Tahap IV : Implementasi / Uji Coba hasil Pengembangan

Pada tahap ini ruang informasi sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator. Pada tahap ini dicobakan dengan uji coba terbatas yang dilakukan secara sederhana dengan uji coba kepada 10 (sepuluh) siswa dari siswa SMA Negeri 1 Talun dengan memberikan angket dan siswa tersebut diminta untuk mengisi sesuai pengalaman mereka menggunakan ruang informasi tersebut. Jika dinilai belum praktis, akan dilakukan perbaikan kembali.

5. Tahap V: Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan setelah menerima saran, komentar, dan masukan dari siswa, guru, dan ketiga validator. Hasil uji coba tersebut, dijadikan dasar untuk revisi modul yang selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan melibatkan 36 peserta yang terdiri atas 20 (duapuluh) siswa, 8 (delapan) guru/karyawan, dan 8 (delapan) wali siswa. Peneliti mengumpulkan data pada tahap ini berupa pengisian angket dari ke-36 peserta tersebut melalui google form. Selanjutnya data-data tersebut digunakan untuk evaluasi.

Uji Coba Pengembangan Produk

Uji coba pengembangan produk harus dilakukan demi mengetahui tingkat keefektivan dan kevalidan produk. Uji coba ini dilakukan di SMA Negeri 1 Talun.

1. Desain Uji Coba

Model ADDIE membagi pengembangan produk menjadi tiga tahap: Pengembangan, Implementasi, dan Pengujian. Pada tahap pengembangan, produk diuji oleh ahli di berbagai bidang, seperti ahli media, ahli desain, dan ahli konten/materi. Pada tahap Implementasi, produk diujicobakan pada pengguna sebenarnya, seperti siswa, guru, orangtua/wali siswa, dan alumni. Terakhir, pada tahap pengujian, produk diperiksa untuk melihat apakah memenuhi harapan para ahli.

2. Subyek Uji Coba

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa, guru/karyawan, dan wali siswa dari SMA Negeri 1 Talun.

3. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan hasil uji coba untuk mengetahui lebih jauh pendapat orang. Informasi ini kemudian digabungkan dengan penilaian ahli untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik tentang pendapat orang.

- a. Data kualitatif berupa data yang memenuhi kriteria Amat Sangat Baik (ASB), Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K). Data ini berasal dari penilaian para ahli yang memberikan tanda centang (√) pada setiap kriteria. Data kualitatif ini juga berupa data tanggapan dari subyek uji coba dengan kriteria Sangat setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

- b. Data kuantitatif berupa skor dari penilaian para ahli, yakni ASB=5; SB=4; B=3; C=2; dan K = 1. Data ini dibandingkan dengan tanggapan subyek uji coba, yakni (SS=5; S=4; KS=3; TS=2; STS=1). Skor dihitung dari penjumlahan rata-rata tiap instrumen.
4. Teknik Pengumpulan Data
Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:
 - a. Observasi dengan mengamati kondisi penggunaan sumber informasi di sekolah.
 - b. Studi Literatur dengan mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan aspek-aspek yang digunakan untuk mengembangkan ruang informasi sekolah berbasis aplikasi *Whatsapp*
 - c. Angket untuk mengumpulkan data yang akan digunakan pada teknik analisis data
5. Teknik Analisis Data
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:
 - a. Hasil analisis data angket pengembangan ruang informasi sekolah berbasis aplikasi *Whatsapp* akan digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan ruang informasi sekolah.
 - b. Data angket respon subyek uji coba berupa pertanyaan dengan skor penilaian sesuai skala 5
 - c. Data sumber evaluasi oleh para ahli akan dianalisis.

Dalam menentukan kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan, disebutkan oleh Riduwan, 2015:15, pedoman interpretasi hasil analisis data sebagai berikut:

No.	Persentase	Kualifikasi
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40%	Kurang Baik
5	0-20%	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah ruang informasi sekolah melalui aplikasi *WhatsAuto*, penerapannya pada aplikasi *Whatsapp* yang di dalamnya terdapat pembiasaan berbahasa dan beraksara Jawa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berawal dari hasil studi pendahuluan, kemudian ada data hasil validasi ahli, data uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Berikut ini penjabarannya:

1. Data Hasil Studi Pendahuluan

Langkah awal dalam mengembangkan Ruang Informasi Sekolah ini adalah dengan melihat analisis kebutuhan. Pada tahap ini, dilakukan dengan mengkaji hasil rapat bersama wali murid yang bersepakat bahwa sekolah akan mengembangkan ruang informasi yang mudah diakses oleh seluruh warga sekolah. Hal ini mengacu pada notulen rapat pihak sekolah bersama pengurus Komite dan Wali Murid pada awal tahun pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, Dalam Sri Rahayu (2022), diungkapkan bahwa aplikasi *Whatsapp* adalah salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat dalam kepentingan bersosialisasi maupun penyampaian informasi atau pesan individu maupun kelompok. Bahkan, berdasarkan laporan *Bussiness of Apps* via databooks.katadata.co.id, total pengguna WhatsApp secara global telah mencapai 2,41 miliar orang pada

kuartal ke-2 di tahun 2022. Angka ini meningkat 5,41% dibanding kuartal II tahun sebelumnya yang masih sebanyak 2,28 miliar orang. Masih dalam databooks.katadata.co.id, Indonesia merupakan negara dengan jumlah unduhan Whatsapp bisnis terbesar kedua secara global. Sebanyak 73 juta unduhan per Juni 2022. Sehingga bisa dipastikan penggunaan akses informasi menggunakan aplikasi *Whatsapp* ini menjadi prioritas dalam penyebaran informasi saat ini.

2. Desain

Langkah selanjutnya dalam penelitian Pengembangan ruang informasi sekolah ini adalah tahap mendesain awal untuk bagaimana menampung seluruh informasi yang akan dibagikan kepada pihak yang mengakses informasi. Terlebih dahulu peneliti harus menyiapkan Handphone Android dengan nomor GSM. Selanjutnya dengan memasang aplikasi *Whatsapp* Bisnis dan *WhatsAuto* di android tersebut dengan cara mengunduh di *Playstore*. Lengkap dengan email yang sama didaftarkan ke *WhatsAuto*.

Untuk kepentingan yang lebih banyak, selain untuk membalas pesan secara otomatis menggunakan aplikasi *WhatsAuto*, RUMANTI juga digunakan untuk mengirimkan pesan secara massal, sehingga pilihan aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Whatsapp* Bisnis, yang merupakan aplikasi *whatsapp* yang memiliki fitur-fitur yang lebih banyak.

Jika *Whatsapp* sudah terinstall, dari nomor GSM yang digunakan untuk menjadi nomor RUMANTI, foto profil dimunculkan tulisan HUMAS SMANTA, hal ini dimaksudkan agar lebih formal. Karena memang RUMANTI ini di bawah bidang Humas (Hubungan Masyarakat) yang kebetulan penulis adalah wakil kepala Sekolah bidang Humas, sehingga selain membuat inovasi, penelitian ini juga dimanfaatkan untuk menunjang kinerja kehumasan SMA Negeri 1 Talun. Kemudian aplikasi tambahan yang digunakan untuk menghubungkan data informasi dengan aplikasi *Whatsapp* adalah aplikasi *WhatsAuto*.

Setelah *WhatsAuto* terhubung dengan *Whatsapp Business*, peneliti memulai dengan memasukkan seluruh informasi sekolah ke dalam *google drive* yang terhubung dengan akun di dalam *WhatsAuto*.

3. Pengembangan

Pada tahap ini, RUMANTI yang merupakan akronim dari Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa. RUMANTI menggunakan 3(tiga) bahasa yakni Indonesia, Jawa, & Inggris. Pada penelitian kali ini peneliti masih mengembangkan 2(dua) bahasa terlebih dahulu yakni bahasa Indonesia dan Jawa. Di dalam bahasa Jawa tersebut, konsentrasi ditambahkan dengan aksara Jawa, hal ini juga karena bahasa Jawa sejak awal sudah memiliki aksaranya sendiri. Sehingga memang sudah semestinya menu yang berbahasa Jawa menggunakan aksaranya sendiri yakni aksara Jawa. Selain hal itu, penggunaan aksara Jawa diharapkan menjadi RUMANTI juga menjadikan pembiasaan terhadap aksara Jawa.

Saran dari validator ahli desain dan ahli media langsung peneliti jalankan dalam penelitian ini, yakni menggunakan *QR Code* untuk mempermudah orang dalam mengakses RUMANTI. Ruang Informasi dapat diakses melalui nomor WA 081235525588 atau dengan *scan Quick Response Code (QR Code)*. Jika kita *scan QR Code* tersebut, maka akan langsung terhubung dengan nomor *Whatsapp* tersebut, dan ketika kita ketikkan sesuatu (misalkan kata TES atau Tes) maka RUMANTI akan merespon

4. Data Hasil Validasi

a. Validasi Ahli Materi

Setelah produk Ruang Informasi Sekolah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah meminta saran serta komentar atau berupa validasi kepada ahli isi/materi terhadap produk dengan menggunakan angket/kuesioner. Produk, buku pedoman, dan angket tersebut dikirimkan melalui *whatsapp* pada awal Mei 2023. Hal ini karena ahli isi/materi yakni

bapak Teguh Tri Wahyudi, S.S., M.A. walaupun beliau dosen Universitas Negeri Malang, namun beliau merupakan Kandidat Doktor Sastra Jawa Universitas Gadjah Mada yang sementara ini berdomisili di Yogyakarta dan lebih sering berada di tempat yang berbeda karena penelitian beliau. Pada tanggal 2 Mei 2023 peneliti mendapatkan jawaban validasi tersebut.

Dari angket tersebut, hasil yang berupa angka dihitung guna mencari nilai kelayakan. Sedangkan untuk nilai kualitatif berupa saran/masukan tertulis digunakan untuk rekomendasi perbaikan-perbaikan isi/materi sebelum dicobakan.

Kesimpulan hasil validasi ahli isi/materi adalah produk dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Adapun komponen yang dinilai oleh ahli isi/materi beserta skor yang diberikan adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Oleh Ahli Materi/Isi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		Persentase	Kriteria
		ΣX	ΣXi		
1	Kejelasan isi yang digunakan	5	5	100%	Sangat Baik
2	Kemudahan memahami isi	5	5	100%	Sangat Baik
3	Kebermanfaatan bahasa dan aksara Jawa dalam pembiasaan	5	5	100%	Sangat Baik
4	Kebermanfaatan untuk penambahan wawasan pengetahuan	5	5	100%	Sangat Baik
5	Kejelasan penggunaan tulisan	5	5	100%	Sangat Baik
6	Konsistensi penggunaan istilah	4	5	80%	Baik
7	Kejelasan penulisan kalimat dalam tujuan informasi	5	5	100%	Sangat Baik
8	Penyusunan kalimat yang tidak menimbulkan makna/pemahaman ganda	5	5	100%	Sangat Baik
9	Kesesuaian aksara Jawa yang digunakan	5	5	100%	Sangat Baik
10	Kejelasan tujuan ruang informasi	5	5	100%	Sangat Baik
11	Kemudahan dalam memahami penyajian isi	4	5	80%	Baik
12	Kelengkapan informasi yang diberikan	5	5	100%	Sangat Baik
Jumlah Skor Aspek Kelayakan Isi		58	60	97%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil angket validasi oleh ahli materi tersebut, diperoleh rata-rata presentase penilaian sebesar 97% dengan kriteria **Sangat Valid** sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Ruang Informasi Sekolah "RUMANTI" dapat digunakan, namun dengan revisi sesuai arahan ahli materi. Kemudian, revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari Validator Ahli Materi. Saran yang diberikan oleh Validator antara lain sebagai berikut:

- 1) Perbaiki penggunaan beberapa istilah:
 1. Karyawan = juru ladi / pangladi
 2. Perpustakaan = sana pustaka
 3. Tata tertib siswa = paugeran siswa
 4. Fasilitas = piranti
- 2) Persiapkan ruang layanan secara daring/ luring untuk membantu pemasangan aplikasi aksara pada gawai pengguna yang membutuhkan
- 3) Info Masjid seyogyanya diubah Info Peribadatan yang isinya memfasilitasi seluruh agama (agama yang sesuai ketentuan hukum di Indonesia)

b. Validasi Ahli Media

Validasi Media dilakukan oleh validator ahli media pada tanggal 6 Mei 2023 oleh bapak Dr. Suhari, M.Si., S.H.. Validasi dilakukan secara langsung dengan memberikan penilaian Produk Ruang Informasi Sekolah “RUMANTI” melalui angket yang telah dirancang peneliti. Hasil validasi dari ahli Media dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Validasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		Persentase	Kriteria
		ΣX	ΣXi		
1	Media dapat dioperasikan dengan mudah.	5	5	100%	Sangat Baik
2	Media dapat diakses dengan mudah.	5	5	100%	Sangat Baik
3	Media yang dikembangkan dapat dibagikan dengan mudah.	5	5	100%	Sangat Baik
4	Fungsi tombol navigasi sesuai dengan fungsi yang ditetapkan	5	5	100%	Sangat Baik
5	Produk dapat dioperasikan lancar	5	5	100%	Sangat Baik
6	Tampilan sajian	4	5	80%	Baik
7	Kejelasan tulisan dalam media	5	5	100%	Sangat Baik
8	Kesesuaian gambar dengan syarat media	4	5	80%	Baik
9	Komposisi Warna Tampilan	4	5	80%	Baik
10	Kejelasan isi dalam media	5	5	100%	Sangat Baik
11	Kemudahan pemahaman dalam media	5	5	100%	Sangat Baik
12	Keberagaman informasi dalam media	4	5	80%	Baik
13	Kesesuaian media dengan kebutuhan informasi yang mudah diakses	4	5	80%	Baik
14	Media dapat mendorong rasa ingin tahu siswa, guru/karyawan, & orangtua siswa	5	5	100%	Sangat Baik
15	Media memenuhi aspek kompetensi pengetahuan dan keterampilan	5	5	100%	Sangat Baik
16	Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (flexible)	5	5	100%	Sangat Baik
17	Media dapat digunakan untuk sistem pembelajaran Blended Learning	4	5	80%	Baik
Jumlah Skor Aspek Kelayakan Isi		79	85	93%	Sangat Valid

Dari Tabel diatas diperoleh hasil angket validasi media dengan rerata presentase penilaian sebesar 93%, sehingga Ruang Informasi Sekolah “RUMANTI” yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kriteria **Sangat Valid**, dan dapat digunakan dengan revisi sesuai saran. Selanjutnya, revisi dilakukan kembali berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh Bapak Dr.Suhari, M.Pd. Saran yang diberikan guna merevisi produk Ruang Informasi Sekolah dengan menambahkan QR Code guna mempermudah dalam mengakses.

c. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli Desain dilakukan pada tanggal 2 Mei 2023 oleh Bapak Dr. H. Rufi'l, S.Si., M.Pd. Validasi dilakukan secara langsung dengan mengoreksi pada aplikasi Ruang Informasi Sekolah "RUMANTI". Pada Tahap ini validator memberikan penilaian dan saran yang secara rinci dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4 Rekapitulasi Validasi Oleh Ahli Desain

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		Persentase	Kriteria
		ΣX	ΣXi		
1	Kemenarikan	5	5	100%	Sangat Baik
2	Kejelasan tulisan	4	5	80%	Baik
3	Kesesuaian gambar/emoji	4	5	80%	Baik
4	Komposisi penataan baris tulisan	4	5	80%	Baik
5	Kejelasan isi yang digunakan	5	5	100%	Sangat Baik
6	Kemudahan memahami bahan yang digunakan	5	5	100%	Sangat Baik
7	Kesesuaian gambar/emoji yang digunakan	4	5	80%	Baik
8	Kesesuaian isi materi dengan informasi sekolah	4	5	80%	Baik
9	Kemenarikan cara menyajikan	5	5	100%	Sangat Baik
10	Kemudahan dalam memahami penyajian isi	4	5	80%	Baik
11	Ketepatan urutan-urutan penyajian isi	4	5	80%	Baik
12	Kemenarikan gambar/emoji	5	5	100%	Sangat Baik
13	Kejelasan gambar/emoji dengan isi	4	5	80%	Baik
14	Ragam warna tampilan	4	5	80%	Baik
15	Kesesuaian gambar/emoji	4	5	80%	Baik
Jumlah Skor Aspek Kelayakan Isi		65	75	87%	Sangat Valid

Dari hasil angket validasi oleh ahli Desain tersebut, diperoleh rata-rata presentase penilaian sebesar 87% dengan kriteria Sangat Valid sehingga Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Ruang Informasi Sekolah "RUMANTI" **dapat digunakan** dengan revisi sesuai saran. Kemudian, revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari Validator Ahli Desain. Saran yang diberikan oleh Validator antara lain, penggunaan koneksi internet yang stabil, penambahan QR Code untuk mempermudah akses, serta Informasi (Bank Data) harus disesuaikan.

5. Data Uji Coba Terbatas/ Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan kepada 10 (sepuluh) siswa SMA Negeri 1 Talun melalui WA Broadcast sekolah yang di dalamnya ada angket dengan menggunakan google formulir. Uji coba produk ini dilaksanakan tanggal 8 Mei 2023.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	NAMA	Skor Penilaian		Persentase	Kriteria
		ΣX	ΣXi		
1	Aisya Hanum Permata Azan	49	60	82%	Sangat Baik
2	Alexsa Bila Lailatul Hikmah	48	60	80%	Baik
3	Abdiyatus Syakirin Laili Ardhi Putra	55	60	92%	Sangat Baik
4	Salma Fadzlia	54	60	90%	Sangat Baik
5	Chelsia Rahma Adinda	55	60	92%	Sangat Baik
6	Desvi Aulia Zuhair	51	60	85%	Sangat Baik
7	Sofi Hidayatul Fatimah	53	60	88%	Sangat Baik
8	Nur Faizin Septiawan Hakim	52	60	87%	Sangat Baik
9	Tafarelyya Putri Setiawan	51	60	85%	Sangat Baik
10	Dinda Ayu Candra Dewi	53	60	88%	Sangat Baik
Jumlah Skor		521	600	87%	Sangat Valid

(Sumber: Hasil Penghitungan Angket Respon Siswa Kelompok Kecil)

Berdasarkan hasil rekap penghitungan angket respon siswa kelompok kecil yang berjumlah 10 (sepuluh) siswa di atas, diperoleh hasil 87% yang artinya sangat valid. Hal ini berarti RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa ini dapat digunakan. Namun beberapa hal kecil perlu disempurnakan sebelum diujikan pada kelompok yang lebih besar. Pada dasarnya masukan dari siswa kelompok ini bagus untuk dipertimbangkan dalam peningkatan ruang informasi sekolah yang lebih baik. Beberapa masukan atau saran yang masuk dari para siswa di kelompok kecil ini antara lain:

- a. Seharusnya bisa tersedia saat offline, karena kemarin waktu buka jadwal pelajaran harus pindah ke browser dulu.
- b. Seharusnya RUMANTI dapat juga mengakses materi atau soal mata pelajaran.
- c. Semoga program RUMANTI bisa berkembang dalam memberikan pelayanan bagi siswa.
- d. Tidak perlu diberikan emoji, terasa lebih nyaman.

Dari beberapa masukan tersebut, beberapa bisa dipenuhi yakni poin b; c; dan d namun poin a tidak bisa dipenuhi karena program RUMANTI memang bersifat online yang istilah sekarang daring (dalam jaringan).

6. Data Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar ini dilakukan kepada 36 orang yang terdiri dari 20 (dua puluh) siswa SMA Negeri 1 Talun, 8 (delapan) guru/karyawan, dan 8 (delapan) wali siswa melalui WA Broadcast sekolah yang di dalamnya ada angket dengan menggunakan google formulir. Uji coba produk ini dilaksanakan tanggal 11 Mei 2023. Berikut ini hasil uji coba uji kelompok besar yang rinciannya peneliti rinci secara terpisah:

Tabel 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar (Siswa)

No	NAMA	Skor Penilaian		Persentase	Kriteria
		ΣX	ΣXi		
1	Ananda Dwi Septika S	52	60	87%	Sangat Baik
2	Dewi Luvita Sari	50	60	83%	Sangat Baik
3	Ayudya Putri Maharani	52	60	87%	Sangat Baik
4	Auliya Eka Rahmawati	48	60	80%	Baik
5	Silvia Nur Rimadhani	57	60	95%	Sangat Baik
6	Firoos Deedat Ghifary	50	60	83%	Sangat Baik
7	Maria Pramesthi Ayu Cahyani	60	60	100%	Sangat Baik
8	Fera Wahyu Tri Yuljani	60	60	100%	Sangat Baik
9	Inggi Putri Wiyantika	56	60	93%	Sangat Baik
10	Inessa Rahma Hernawilis	57	60	95%	Sangat Baik
11	Nabillah Yetta Ardiyanti	48	60	80%	Baik
12	Fahri Pratama Bhakti	60	60	100%	Sangat Baik
13	Kharisma Nury Aulia	60	60	100%	Sangat Baik
14	Ayudya Putri Maharani	55	60	92%	Sangat Baik
15	Mohammad Baqi Azzar Khoni	60	60	100%	Sangat Baik
16	Intan Fullarta	48	60	80%	Baik
17	Jeni Ayuning Wigati	58	60	97%	Sangat Baik
18	Bielza Olivia	48	60	80%	Sangat Baik
19	Keisha Ramadhani	51	60	85%	Sangat Baik
20	Dela Nur Rizki Aprilia	54	60	90%	Sangat Baik
Jumlah Skor		1084	1200	90%	Sangat Valid

(Sumber: Hasil Penghitungan Angket Respon Siswa Kelompok Besar Siswa)

Berdasarkan hasil rekap penghitungan angket respon siswa kelompok besar di atas, diperoleh hasil 90% yang artinya sangat valid. Hal ini berarti RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa ini sangat valid untuk menjawab permasalahan penelitian. Sehingga bisa dikatakan, siswa menganggap RUMANTI merupakan ruang informasi yang cepat, sederhana, efektif, efisien, dan mudah diakses oleh siapa saja.

Tabel 7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar (Guru/Karyawan)

No	NAMA	Skor		Persentase	Kriteria
		Penilaian ΣX	ΣXi		
1	Naseh Arofik	53	60	88%	Sangat Baik
2	Sri Wulan Ambarwati	55	60	92%	Sangat Baik
3	Erni Masrurotin	57	60	95%	Sangat Baik
4	Miatim Sumarti	59	60	98%	Sangat Baik
5	Reny Eka Nur Afrianti	59	60	98%	Sangat Baik
6	Ristianing Shara Putri	56	60	93%	Sangat Baik
7	Jihan Farida	58	60	97%	Sangat Baik
8	Bayu Anggara	56	60	93%	Sangat Baik
Jumlah Skor		453	480	94%	Sangat Valid

(Sumber: Hasil Penghitungan Angket Respon Kelompok Besar)

Berdasarkan hasil rekap penghitungan angket respon kelompok besar bagian guru/karyawan di atas, diperoleh hasil 94% yang artinya sangat valid. Hal ini berarti RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa ini sangat valid untuk menjawab permasalahan penelitian. Sehingga bisa dikatakan, guru/karyawan menganggap RUMANTI merupakan ruang informasi yang cepat, sederhana, efektif, efisien, dan mudah diakses oleh siapa saja.

Tabel 8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar (Wali Siswa)

No	NAMA	Skor		Persentase	Kriteria
		Penilaian ΣX	ΣXi		
1	Istiqomah	50	60	83%	Sangat Baik
2	Yuliaty	60	60	100%	Sangat Baik
3	Paito	52	60	87%	Sangat Baik
4	Isti Retno Wulandari	60	60	100%	Sangat Baik
5	Lilik Alwiyah	53	60	88%	Sangat Baik
6	Dewi Kartika Sari	58	60	97%	Sangat Baik
7	Tri Wartomo	59	60	98%	Sangat Baik
8	Ike Sulistyanyingsih	51	60	85%	Sangat Baik
Jumlah Skor		443	480	92%	Sangat Valid

(Sumber: Hasil Penghitungan Angket Respon Kelompok Besar)

Berdasarkan hasil rekap penghitungan angket respon kelompok besar bagian wali siswa di atas, diperoleh hasil 92% yang artinya sangat valid. Hal ini berarti RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa ini sangat valid untuk menjawab permasalahan penelitian. Sehingga bisa dikatakan, wali siswa pun juga menganggap RUMANTI merupakan ruang informasi yang cepat, sederhana, efektif, efisien, dan mudah diakses oleh siapa saja.

Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi Produk

a. Validasi Materi/Isi

Validasi materi/isi dilaksanakan tanggal 2 Mei 2023 oleh bapak Teguh Tri Wahyudi, S.S., M.A yang menilai materi penelitian ini senilai 97% yang merupakan kriteria sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, materi/isi dari RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa ini sangat layak untuk dikatakan efektif dan efisien sebagai ruang informasi sekolah.

b. Validasi Media

Validasi media dilaksanakan tanggal 6 Mei 2023 oleh bapak Dr. Suhari, M.Si., S.H.. yang menilai produk penelitian ini senilai 93% yang merupakan kriteria sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, Media dari RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa ini sangat layak untuk dikatakan efektif dan efisien sebagai ruang informasi sekolah.

c. Validasi Desain

Validasi media dilaksanakan tanggal 2 Mei 2023 oleh bapak Dr. H. Rufi'l, S.Si., M.Pd. yang menilai produk penelitian ini senilai 87% yang merupakan kriteria sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, desain dari RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa ini sangat layak untuk menunjang efektif dan efisiennya ruang informasi sekolah.

2. Analisis Data Uji Lapangan Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan tanggal 8 Mei 2023 oleh 10 siswa SMA Negeri 1 Talun yang menilai produk penelitian ini senilai 87% yang merupakan kriteria sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa bisa dikatakan merupakan ruang informasi yang cepat, sederhana, efektif, efisien, dan mudah diakses oleh siapa saja.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan tanggal 11 Mei 2023 oleh 36 orang yang merupakan gabungan dari siswa, guru/karyawan, dan wali siswa SMA Negeri 1 Talun. Secara rinci, kelompok besar siswa menilai produk penelitian ini senilai 90%, guru/karyawan menilai produk penelitian ini senilai 94%, wali siswa menilai produk penelitian ini senilai 92% yang merupakan kriteria sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, RUMANTI, Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa bisa dikatakan merupakan ruang informasi yang cepat, sederhana, efektif, efisien, dan mudah diakses oleh siapa saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti yang telah dipaparkan di Bab IV, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. RUMANTI yang merupakan akronim dari Ruang Informasi SMANTA Tiga Bahasa, sebuah ruang informasi sekolah melalui aplikasi *WhatsAuto* ini terbukti dapat menjadi layanan informasi sekolah yang mudah, sederhana, cepat, efektif, dan efisien.
2. Dengan sangat valid juga ruang informasi sekolah yang bernama RUMANTI ini mampu memberikan tambahan edukasi, terutama pada bahasa dan aksara Jawa.
3. Sebagai buktinya, bahwa RUMANTI merupakan layanan informasi yang yang mudah, sederhana, cepat, efektif, dan efisien dan mampu memberikan tambahan edukasi terutama pada bahasa dan aksara Jawa, dimulai dengan hasil validasi ahli materi menyatakan sangat valid dengan persentase 97%, ahli media menilai sangat valid dengan persentase 93%, ahli desain menilai sangat

valid dengan persentase 87%, hingga saat diuji kelompok kecil juga menilai sangat valid dengan persentase 87%, dan akhirnya diuji pada kelompok besar mendapatkan nilai sangat valid dari kelompok besar yang terdiri dari siswa, guru/karyawan dan wali murid yang menilai 90%, 94%, dan 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M., Widya, A., & Faqih, M. A. (2022). Saintekbu: Jurnal Sains dan Teknologi Sistem Monitoring Capaian Pembelajaran Siswa Berbasis Whatsapp Auto Response. *Saintekbu: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 14(1), 35–43.
- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Cecep Maulana, Suparmadi, Mohd. Siddik. Making Online Exams Through the Whatsapp Auto Application.
- Fajar Ramadhan, D., Noertjahjono, S., & Dedy Irawan, J. (2020). Penerapan Chatbot Auto Reply Pada Whatsapp Sebagai Pusat Informasi Praktikum Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 198–205. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2375>
- Febrianti, F. U. A., Ahmadi, F., & Widiastrini, F. (2018). Pengembangan Game Mobile Media Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 80–87.
- Hidayah, Y., Zannah, F., & Lestari, N. C. (2022). Perbandingan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Antara Siswa Kelas X-IPA dan Kelas X-IPS. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 286. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.843>
- Jayadi, M. T., Enggok, M. S., & Kuncoro, D. (2021). *Efektivitas Pelayanan Publik Menggunakan Sistem Informasi Move on Berbasis Whatsapp (Studi Kasus Pada Pengadilan Negeri Banjarmasin Kelas 1a)*. 1–11.
- Kiantini, R. (2021). Kajian Literatur: Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Layanan Perpustakaan Di Masa Pandemi. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(1), 71–79. <https://doi.org/10.51878/Strategi.V1i1.363>
- Maulana, C., Suparmadi, S., & Siddik, M. (2021). Making Online Exams Through the Whatsapp Auto Application. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat (J-IbM)*, 1(2), 56–65. <https://doi.org/10.55537/jibm.v1i2.22>
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Risnawaty, R., Arfanti, Y., Sembiring, M., Siregar, R., & Subagiharti, H. (2021). Development of Teaching Materials in Writing Descriptive Texts of Vocational School Students. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 5(1), 106–116.
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). Whatsapp sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 31(1), 52–57. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i1.8904>

- Sartika, (2018) Kegunaan Whatsapp Sebagai Pembelajaran pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi STISIP Persada Bunda. *Medium Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 6 (2).
- Sinerjaya, S., & Fitra, A. (2021). Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring dengan Whatsapp. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(2), 24–32. <http://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/152>
- Sri Rahayu Puspita Sari, Dina Agustien, & Muhammad Edy Supriyadi. (2022). Pengelolaan Manajemen Sistem Informasi Pada Layanan Antrian Dengan Pemanfaatan Whatsapp Gateway. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 1(2), 58–68. <https://doi.org/10.56127/jekma.v1i2.148>
- Statista (2018). Number of monthly active WhatsApp users worldwide from April 2013 to December 2017 (in millions). Diambil dari: <https://www.statista.com/statistics/260819/number-of-monthly-active-whatsappusers>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susiati, J. N. (2020). Pentingnya Melestarikan Bahasa Daerah. *LawArXiv*, May, 1–5. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5811297/pengertian-ruang-dan-interaksi-antar-ruang>. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/04/whatsapp-media-sosial-paling-sering-digunakan-publik-untuk-berbagi-informasi> <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/07/pengguna-whatsapp-terus-bertambah-ini-jumlahnya-sekarang> <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/23/10-negara-dengan-jumlah-unduhannya-whatsapp-bisnis-terbanyak-ada-indonesia>