

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA ANIMASI
ALESTRIA: MEDUSA'S GAUNTLET DI POHACI ANIMATION**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Bisnis (S.Bns)



Disusun oleh:

Saddam Wildhan Aulia Arshandya

1905489

**PROGRAM STUDI S1-KEWIRAUSAHAAN
KAMPUS DAERAH TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi/tesis dengan judul **"Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Animasi Alestria: Medusa's Gauntlet di POHACI Animation"** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri.

Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, 17 Januari 2023



Saddam Wildhan Aulia Arshandya

LEMBAR PENGESAHAN
IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* MELALUI INOVASI
PADA ANIMASI ALESTRIA: MEDUSA'S GAUNTLET DI POHACI
ANIMATION

Disetujui dan disahkan Oleh:

Pembimbing I



Arief Budiman, S.S., S.Sos., IMSMEs.

NIP. 920171219841004101

Pembimbing II



Ismail Yusuf, S.T., M.B.A.

NIP: 920171219870709101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Kewirausahaan

Azizah Fauziah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 92017121991020201

IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* MELALUI INOVASI PADA ANIMASI ALESTRIA: MEDUSA'S GAUNTLET DI POHACI ANIMATION

Saddam Wildhan Aulia Arshandya
Program Studi Kewirausahaan
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran design thinking sebagai alat inovasi bisnis dan bagaimana implementasi design thinking pada Animasi Alestria: Medusa's Gauntlet di POHACI Animation sebagai upaya untuk mengetahui secara keseluruhan metode design thinking yang dilakukan oleh Animasi Alestria: Medusa's Gauntlet di POHACI Animation. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari responden melalui wawancara yang didukung oleh data yang diperoleh dari kuisisioner. Sedangkan data sekunder diperoleh dari hasil pengumpulan data dan informasi dari studi literatur dan juga berbagai jurnal maupun laporan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian. Responden penelitian adalah *founder* dan *co-founder* dari POHACI Animation serta *user* dari komik Alestria: Medusa's Gauntlet. Teknik pengolahan data terbagi menjadi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu (1) reduksi data (data reduction); (2) penyajian data (data display); dan (3) penarikan simpulan. Penyajian data berbentuk teks naratif dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi metode design thinking yang memudahkan pembuatan keputusan baik dari segi inovasi bisnis, perancangan desain, maupun pengembangan cerita dan animasi. animasi Alestria: Medusa's Gauntlet dikembangkan menjadi solusi permasalahan pengguna/pembaca setia komik Alestria: Medusa's Gauntlet.

KATA KUNCI: *Design thinking*, Inovasi, Animasi.

**IMPLEMENTATION OF THE DESIGN THINKING METHOD IN THE
ANIMATION OF ALESTRIA: MEDUSA'S GAUNTLET IN POHACI
ANIMATION**

Saddam Wildhan Aulia Arshandya
*Entrepreneurship Study Program
Indonesian Education University*

ABSTRACT

This study aims to describe design thinking as a business innovation tool and how to implement design thinking in Alestria: Medusa's Gauntlet Animation at POHACI Animation as an effort to fully understand the design thinking method used by Alestria: Medusa's Gauntlet Animation at POHACI Animation. This research method is qualitative. This study uses primary data from respondents through interviews supported by data obtained from questionnaires. At the same time, secondary data is obtained from collecting data and information from literature studies and various journals and research reports related to the research topic. The research respondents were the founder and co-founder of POHACI Animation and users of the comic Alestria: Medusa's Gauntlet. Data processing techniques are divided into three streams of activities that co-occur, namely (1) data reduction; (2) data presentation (data display); and (3) concluding. Presentation of data in the form of narrative text and documentation. The result of this research is the implementation of the design thinking method, which facilitates decision-making in business innovation, designing designs, and developing stories and animations. Alestria: Medusa's Gauntlet animation was developed to solve the problems of loyal users/readers of the Alestria: Medusa's Gauntlet comic.

KEYWORDS: *Design thinking, Innovation, Animation.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Ta'ala. yang telah memberikan banyak nikmat, terutama nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga proses pembuatan proposal penelitian ini dapat penulis laksanakan dengan baik. Penelitian dengan judul “Implementasi Metode Design Thinking Pada Animasi Alestria: Medusa’s Gauntlet di POHACI Animation” dapat penulis selesaikan dengan baik pula.

Penulis menyadari bahwa penelitian yang penulis lakukan masih jauh dari kata sempurna baik segi penyusunan, bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan proposal banyak melakukan kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan, yang dilakukan secara disengaja maupun tidak disengaja. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca guna menjadi acuan agar penulis bisa menjadi lebih baik lagi dimasa mendatang.

Penulis berharap agar proposal ini dapat menambah wawasan bagi para pembaca dari berbagai kalangan serta bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu Pengetahuan.

Tasikmalaya, 17 Januari 2023



Saddam Wildhan Aulia Arshandya

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang ideal.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis banyak mendapat nasehat, bimbingan dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, baik secara mental maupun fisik. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasihyang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melanjutkan penelitian di Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Prof. Dr. Nandang Rusmana, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
3. Ibu Azizah Fauziah M.Pd. selaku Ketua Prodi Kewirausahaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
4. Bapak Arief Budiman, S.S., S.Sos., IMSMEs., CIPE selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan memberikan yang terbaik untuk kelancaran skripsi penulis. Terima kasih telah meluangkan waktu dan memberikan masukan yang bermanfaat.
5. Bapak Ismail Yusuf, S.T., M.B.A., selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan arahan, saran dan motivasi serta pengertiannya dalam penyusunan skripsi
6. Ibu Tika Annisa Lestari Koeswandi, S.S., M.M. dan Bapak Dr. Nandang, S.A.P., M.A.P selaku pembimbing akademik yang telah memberikan semangat dan bimbingannya dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi dosen pembimbing akademik yang bisa menjadi panutan bagi para penulis.
7. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Kewirausahaan yang telah memotivasi dan memberikan bantuan moril maupun materil selama penelitian berlangsung.

8. Terima kasih kepada *founder* dan *co-founder* POHACI Animation saudara Agum Rizki Agustian, dan Riko Dwi Komara yang sudah menaruh kesempatan bagi penulis buat melakukan penelitian pada perusahaan tersebut.
9. Kedua orang tua saya Bapak Djadjat Sudrajat dan Ibu Nani Aryani yang senantiasa menjadi sumber motivasi utama penulis. Terima kasih atas segala do'a, dukungan, dan kasih sayang dalam memberikan semangat baik moral maupun material. Yang tak kenal lelah berkorban untuk penulis. Gelar sarjana bisnis ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta.
10. Kaka saya tercinta Rieza Fitri Aprilia Shandya dan Tarie Fajri Fauziah yang telah menguatkan motivasi dan membangun semangat penulis selama berkuliah hingga menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Keluarga besar tercinta Bapak Rosjid Purawinata (alm.) yang telah memberikan dukungan, semangat, kehangatan keluarga, dan kasih sayang kepada penulis.
12. Kepada orang yang saya sayangi Nadinda Sri Rahayu yang telah memberikan semangat, mengembalikan rasa percaya diri, kasih sayang, dan meluangkan waktunya kepada penulis.
13. Rekan satu perjuangan skripsi yang telah berkomitmen dalam menyelesaikan pendidikan sarjana dalam waktu 3,5 tahun. Terima kasih Muhammad Luthfi Hidayat, Muhammad Aqshal Faryza, dan Dian Samsul Ma'rup telah saling bertukar pikiran, saling membantu serta menguatkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman seperjuangan kelas C Kewirausahaan yang telah menemani penulis di kala suka dan duka selama perkuliahan, Bagus Fermana Sidiq, Muhammad Rian Anggara Rindani, Fikri Irfansyah, Natan Shalom Sihombing, Frisatya Farras Assidiq, Terima kasih sudah menemani perjalanan penulis selama perkuliahan, canda tawa serta duka telah kita lewati bersama. Semoga kelak kita akan bertemu kembali dengan kabar kesuksesan masing masing.

15. Teman seperjuangan prodi Kewirausahaan Angkatan 2019. Terima kasih untuk semuanya 3,5 tahun kita lalui bersama, suka dan duka selama perkuliahan. Terima kasih atas keceriaan yang telah diberikan.
16. Terima kasih warung nasi Ibu Ami dan juga Ibu Siti Kost Pelangi yang telah membantu perihal akomodasi selama penulis berkuliah di Tasikmalaya. Semoga setiap kebbaikannya menjadi amal ibadah dihadapan Allah SWT.
17. Terima kasih kepada Sandi Ilham, dan Ansari Dwi Suryana yang telah menjadi teman nongkrong penulis dalam menghilangkan stress selama menyelesaikan skripsi ini.
18. Sahabat seperjuangan MP yang dipertemukan dalam sebuah esktrakurikuler, terima kasih telah menjadi bagian dalam hidup penulis. Yang dapat menerima kehadiran penulis dalam kehidupan kalian tanpa kurang dan lebih.
19. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, dengan tidak mengurangi rasa hormat, terima kasih atas kebaikan yang ditunjukkan kepada kalian, semoga menjadi amal kebaikan di sisi Allah SWT.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas bantuan, masukan dan saran yang diberikan kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 Design Thinking.....	10
2.2 Penelitian Terdahulu.....	21
2.3 Kerangka Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Objek Penelitian	31
3.2 Metode dan Desain Penelitian.....	31
3.2.1 Metode Penelitian.....	31
3.2.2 Desain Penelitian.....	31
3.2.3 Prosedur Penelitian.....	32
3.3 <i>Design Thinking</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Emphatize.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Define.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Ideate	Error! Bookmark not defined.
3.3.4 Prototype	Error! Bookmark not defined.
3.3.5 Test.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Alat Pengukuran Data..	34

3.4.1	Sumber Data.....	34
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.3	Alat Pengukuran Data	Error! Bookmark not defined.
3.5	Responden Penelitian	35
3.6	Rancangan Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Gambaran Umum Responden Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	41
4.2.1	Design Thinking.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		67
5.1	Simpulan.....	67
5.2	Implikasi.....	67
5.3	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		72
RIWAYAT HIDUP		100

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Peringkat Indeks Inovasi Indonesia Tahun 2019-2021	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Prototipe Storyboard	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Indeks Persaingan Usaha Nasional	Error! Bookmark not defined.
Gambar 1.2 Grafik Pertumbuhan UMKM di Jawa Barat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 1.3 Diagram Definisi Inovasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.1 Tahapan Awal Design Thinking	12
Gambar 2.2 Lima Tahapan Design Thinking.....	13
Gambar 2.3 Empathy Map	14
Gambar 2.4 Kanvas Profil Pengguna	15
Gambar 2.5 Needs dan Insight.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.6 Proses Brainstorming	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.7 Teknik SCAMPER.....	17
Gambar 2.8 Sketch	18
Gambar 2.9 Storyboard	18
Gambar 2.10 Physical Model.....	19
Gambar 2.11 Feedback-capture Grid	20
Gambar 2.12 Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Logo POHACI Animation	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	32
Gambar 3.3 Proses Design Thinking	32
Gambar 4.1 Logo POHACI Animation	39
Gambar 4.2 Struktur POHACI Animation.....	40
Gambar 4.3 Emphaty Map Canvas Pengguna Komik Alestria: Medusa’s Gauntlet	42
Gambar 4.4 Kanvas Profil Pengguna Komik Alestria: Medusa’s Gauntlet.....	44
Gambar 4.5 Needs dan Insight Pengguna Komik Alestria: Medusa’s Gauntlet... ..	46
Gambar 4.6 Refrensi Karakter	47
Gambar 4.7 Refrensi Adegan.....	48
Gambar 4.8 Refrensi Adegan dan Refrensi Karakter.....	48
Gambar 4. 9 Refrensi Adegan dan Refrensi Karakter.....	49
Gambar 4.10 Sketsa Bangunan	50

Gambar 4.11 Sketsa Adegan.....	50
Gambar 4.12 Sketsa Adegan.....	51
Gambar 4.13 Ide Pattern Tembok Yunani	51
Gambar 4.14 Prototipe Adegan.....	57
Gambar 4.15 Prototipe Adegan.....	57
Gambar 4.16 Prototipe Adegan.....	58
Gambar 4.17 Feedback-captured Grid dari Proses Tes Prototipe yang Dibuat	59
Gambar 4.18 Adegan 1	60
Gambar 4.19 Adegan 2	60
Gambar 4.20 Adegan 3	61
Gambar 4.21 Adegan 4	61
Gambar 4.22 Adegan 5	62
Gambar 4.23 Adegan 6	62
Gambar 4.24 Adegan 7	63
Gambar 4.25 Adegan 8	63
Gambar 4.26 Adegan 9	64
Gambar 4.27 Adegan 10	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	72
Lampiran 2	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3	72
Lampiran 4	76
Lampiran 5	81
Lampiran 6	91
Lampiran 7	93

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M., Coon, R. C., Lazenby, H. J., & Herron, M. (1996). Assessing the work environment. *The Academy of Management Journal*, 39(5), 1154–1184.
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, 50–55.
- Ayu, I. D., Tantri, A., Martina, K., Putri, D., & Arya, I. P. (2020). Implementasi Digital Marketing Pada UMKM di Kabupaten Klungkung Dalam Meningkatkan Komoditas Profit. *Jurnal Pendidikan ...*, 12(2), 263–275.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/29305>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Batmetan, J. R., Komansilan, T., & Parera, A. (2018). Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning. *Jurnal Sains Dan Teknologi, Universitas Negeri Manado*, 01(02), 23–30.
www.unima.ac.id/lppm/ismartedu
- Bratsberg, H. M. (2012). Empathy Maps of the Four Sight Preferences. *International Center for Studies in Creativity*.
<https://digitalcommons.buffalostate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1180&context=creativeprojects>
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard Business Review.
<https://doi.org/10.1145/3347709.3347775>
- Eli, W. (2011). Design Thinking Handbook. *Ebook*, 124.
<https://www.designbetter.co/design-thinking/prototype>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSl)*, 2(2), 52–60.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45.

- <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50>
- Gekeler, M. (2019). *A Practical Guide to Design Critique*. Friedrich-Ebert-Stiftung.
- Ghobakhloo, M. (2020). Industry 4.0, digitization, and opportunities for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 252. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.119869>
- Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2022). *Penerapan Design Thinking Pada Sayurbox*. 12(1), 71–83.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Kahn, K. B. (2018). Understanding innovation. *Business Horizons*, 61(3), 453–460. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.01.011>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Komisi Pengawas Persaingan Usaha. (2020). *Indeks Persaingan Usaha di Indonesia Tahun 2020*. <https://kppu.go.id/wp-content/uploads/2021/01/Ringkasan-Eksekutif-Indeks-Persaingan-Usaha-Tahun-2020.pdf>
- Lesmana, A. C. (2022). Pengembangan Strategi Pemasaran Melalui Pelatihan Business Model Canvas Pada Mitra Umkm Di Kota Bandung. *Desa Dan Masyarakat*, 3, 2716–4705. <https://doi.org/10.24198/sawala.v3i>
- Müller Roterberg, C. (2018). *Handbook of Design Thinking* (Issue November 2018).
- Pressman, A. (2019). Design Thinking : A Guide to Creative Problem Solving for Everyone. In *Ebook*. Routledge.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(2), 75–93.

<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

Saputra, T. A. (2016). Implementasi Design Thinking Dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Perusahaan Percetakan. *Agora*, 4(1), 1–12.

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.

<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

Silver, E. A. (1997). Fostering creativity through instruction rich in mathematical problem solving and problem posing. *Zentralblatt Für Didaktik Der Mathematik*, 29(3), 75–80. <https://doi.org/10.1007/s11858-997-0003-x>

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Suhaeni, T. (2018). *Pengaruh Strategi Inovasi Terhadap Keunggulan Bersaing di Industri Kreatif (Studi Kasus UMKM Bidang Kerajinan Tangan di Kota Bandung)*. 4(1), 57–74.

World Intellectual Property Organization. (2021). *Global Innovation Index 2021*.

https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_gii_2021/id.pdf

Zaki, A., & Sukoco, I. (2018). Use of Design Thinking at Digital Technology Consultant Company Indie Labtek Bandung. *AdBispreneur: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 3(2), 123–129. <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.18469>