



## APLIKASI PROMOSI KAMPUS PERGURUAN TINGGI STIKOM ARTHA BUANA KUPANG

Maria Apriyanti Maya<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Stikom Artha Buana Kupang

### Article Info:

Dikirim: 9 Juni 2022

Direvisi: 27 Juni 2022

Diterima: 29 Juni 2022

Tersedia Online: 30 Juni 2022

### Penulis Korespondensi:

Maria Apriyanti Maya

STIKOM Artha Buana Kupang

Kupang, Indonesia

Email: [aprimaya0304@gmail.com](mailto:aprimaya0304@gmail.com)

**Abstrak:** Perguruan Tinggi merupakan lembaga ilmiah yang mempunyai tugas menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di atas sekolah tingkat menengah. Perguruan tinggi memberikan pendidikan dan pengajaran berdasarkan kebudayaan kebangsaan Indonesia dan dengan cara ilmiah. Ada beberapa jenis perguruan tinggi di Indonesia yaitu perguruan tinggi Negeri dan perguruan tinggi Swasta, dari 2 (dua) jenis perguruan tinggi tersebut ada beberapa Perguruan tinggi yang dikenal oleh masyarakat dan ada juga perguruan tinggi yang belum dikenal oleh masyarakat, salah satu perguruan tinggi yang belum dikenal oleh masyarakat ialah Sekolah Tinggi Informatika Komputer (STIKOM) Artha Buana Kupang. Masyarakat belum mengenal Sekolah Tinggi Informatika Komputer Artha Buana Kupang dikarenakan kurangnya kegiatan sosialisasi kepada masyarakat dan kurangnya media promosi yang dilakukan oleh Sekolah Tinggi Informatika Komputer Artha Buana Kupang, sehingga menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk kuliah di Sekolah Tinggi Informatika Komputer Artha Buana Kupang. Adapun beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk mengenal dan berkuliah di Sekolah Tinggi Informatika yaitu: (1) Faktor individu, (2) Faktor lingkungan, (3) Faktor Institusi Perguruan Tinggi, (4) Brosur. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi promosi kampus berbasis website untuk menyampaikan informasi, berupa teks, gambar atau gabungan dari semuanya itu. Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan sebagai media promosi kampus kepada masyarakat, dengan harapan lebih banyak lagi masyarakat yang mengenal Stikom Artha Buana Kupang sehingga menambah minat masyarakat untuk berkuliah di Sekolah Tinggi Informatika Artha Buana Kupang.

**Kata kunci:** perguruan tinggi; aplikasi; promosi; Stikom Artha Buana.

**Abstract:** Higher Education is a scientific institution that has the task of organizing education and teaching above the secondary level of school. Universities provide education and teaching based on Indonesian national culture and in a scientific way. There are several types of universities in Indonesia, namely State universities and private universities, of the 2 (two) types of universities there are several universities that are known by the public and there are also universities that are not yet known by the public, one of the universities that is not yet known by the community is the Artha Buana Kupang Computer Informatics College (STIKOM). The public is not familiar with the Artha Buana Kupang Computer Informatics College due to the lack of socialization activities to the community and the lack of promotional media carried out by the Artha Buana Kupang College of Computer Informatics, thus causing a lack of public interest in studying at the Artha Buana Kupang Computer Informatics College. There are several factors that cause a lack of public interest in getting to know and study at the College of Informatics, namely: (1) Individual factors (2) Environmental factors, (3) Higher Education Institution Factors, (4) Brochures. This study aims to create a website-based campus promotion application to convey information, in the form of text, images or a combination of all of them. Thus, this application can be used as a medium for campus promotion to the community, with the hope that more people will get to know Stikom Artha Buana Kupang so as to increase public interest in studying at the Artha Buana Kupang Informatics College.

**Keywords:** college; application; promotion; Stikom Artha Buana.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, Pendidikan yang baik dan berkualitas dapat menentukan karir seseorang dalam dunia kerja sehingga menjadi lebih profesional, oleh karena itu pendidikan pada perguruan tinggi (PT) saat ini dipandang penting oleh masyarakat [1].

[2] Masyarakat yakin dengan menempuh pendidikan di PT, masyarakat akan memperoleh kesempatan kerja lebih besar, pekerjaan lebih bagus dan karir yang lebih baik. Pendidikan tinggi menghasilkan "*Positional good*" (posisi bagus) artinya pendidikan tinggi yang ditawarkan memberikan akses atau kemudahan untuk mencapai status sosial yang lebih tinggi dan pendapatan yang lebih baik bagi lulusannya [3]. Pendidikan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan kesejahteraan melalui pengembangan ekonomi masyarakat, Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yakni memanusiakan manusia melalui suatu proses pendidikan, dengan meningkatkan kualitas hidup umat manusia dan pengembangan pengetahuan secara praktis yang berguna untuk masyarakat. Perubahan situasi tersebut membuat masing-masing PT membangun strategi pemasaran dan menempatkan siswa sebagai konsumen [4].

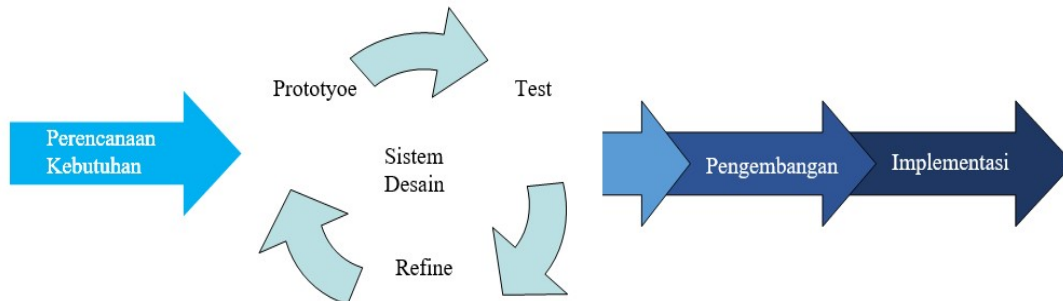
Saat ini sudah banyak PT dimana pada tahun 2020 Indonesia memiliki 3.166 PT Khususnya di NTT terdapat 48 PT yang menggunakan strategi pemasaran untuk menarik minat calon siswa agar bergabung dengan program studi yang ditawarkan. Berbagai konsep, metode, dan teknik pemasaran yang biasa digunakan di dunia bisnis mulai diterapkan oleh PT. Sebagai konsekuensinya, PT membutuhkan cara untuk memahami kebutuhan konsumennya, misalnya mendalami kebutuhan dan keinginan konsumennya, memformulasikan strategi untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan mereka, dan selalu berusaha untuk menyesuaikan dengan keadaan yang terjadi di masyarakat. Strategi pemasaran PT dilakukan dalam berbagai bentuk antara lain menawarkan banyak pilihan program studi dengan skema ujian masuk dan juga skema pembayaran yang berbeda-beda. Pengembangan program studi yang dibuat untuk menjawab keinginan konsumen, sehingga terjadinya perubahan sikap konsumen. Dengan adanya perubahan terhadap program studi yang ada dan dikomunikasikan secara besar-besaran di media, mendorong perubahan perilaku calon mahasiswa dalam memilih PT.

[4] mengatakan bahwa Faktor-faktor yang memengaruhi seseorang dalam memilih PT terdiri atas seperangkat hal yang dapat dilihat dan diukur, seperti biaya, gedung atau lokasi, hingga ke hal yang tidak dapat diukur, seperti tata cara penerimaan, pelayanan, reputasi dan lain-lain. Untuk produk pendidikan, kehidupan sosial kampus, gedung kampus, lokasi kampus dan lain sebagainya, merupakan berbagai hal yang mempengaruhi keputusan memilih. Berbagai faktor yang mempengaruhi dapat dibagi ke dalam empat golongan yaitu: (1) Faktor individu, siswa mempertimbangkan manfaat untuk melanjutkan ke PT, mereka tidak hanya sekedar membeli ijazah, tapi mereka juga membeli manfaat dari ijazah tersebut yang dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk mendapatkan pekerjaan, meningkatkan status, dan gaya hidup. Untuk itu, pengaruh individu seperti motivasi, sikap, dan minat memiliki peran yang sangat penting dalam pemilihan PT. (2) Faktor lingkungan, Faktor lingkungan sebagai faktor-faktor yang ada dalam lingkungan siswa dan mempengaruhi keputusan memilih, seperti budaya, media, kondisi ekonomi, dan komunikasi institusi pendidikan. Di negara maju, peran keluarga sudah bergeser kepada peranan teman dan media, serta kurangnya pengaruh agama dan budaya nasional. (3) Faktor Institusi Perguruan Tinggi, Menurut hasil temuan Maringe isu mengenai institusi merupakan faktor utama yang mempengaruhi siswa dalam memilih PT Oleh karena itu, jika PT ingin tetap unggul, maka PT harus benar-benar mempertahankan reputasi dan mengenalkan diri kepada calon siswa sebaik mungkin. Faktor institusi ini dibagi menjadi dua. Faktor yang pertama adalah karakteristik PT, seperti biaya, lokasi, dan program studi yang ditawarkan. Faktor kedua, adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh PT dalam strategi pemasarannya, seperti aktivitas perekrutan, tata cara penerimaan mahasiswa baru, beasiswa yang ditawarkan dan komunikasinya. (4) Brosur, Brosur merupakan faktor yang penting untuk memperkenalkan PT kepada calon siswa, khususnya saat pencarian informasi, Walaupun tulisan di media massa maupun situs web tidak berpengaruh signifikan di dalam keputusan memilih, tetapi jalur-jalur promosi tersebut akan tetap digunakan dalam berbagai tahapan saat siswa memilih PT Maringe (2019). Adapun ahli yang mengatakan bahwa sumber-sumber informasi tersebut kurang berpengaruh dalam pengambilan keputusan, akan tetapi brosur dan situs web merupakan rujukan pertama calon mahasiswa saat menentukan berbagai pilihan alternatif.

Berdasarkan Faktor-faktor diatas maka tujuan utama dari penelitian ini ialah peneliti ingin membuat sebuah aplikasi promosi kampus berbasis website dengan mengedepankan 4 (empat) faktor diatas. Aplikasi promosi kampus berbasis website dirancang untuk menampilkan informasi, teks, gambar atau gabungan dari keduanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian sistem yang saling berkait dimana masing-masing dihubungkan dengan halaman menu yang ada di website. Dimana dalam website tersebut memuat semua informasi tentang Sekolah Tinggi Informatika Komputer Artha Buana Kupang agar masyarakat tidak kesulitan untuk mencari dan mengetahui informasi yang dibutuhkan, dengan harapan lebih banyak lagi masyarakat mengenal Sekolah Tinggi Informatika Komputer Artha Buana Kupang dapat menambah minat masyarakat untuk berkuliah di Sekolah Tinggi Informatika Artha Buana Kupang.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metodologi yang menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat, dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini (RAD) *Rapid Application Development* menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working model* (model kerja) sistem dikonstruksikan diawal tahap pengembangan engan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna [5] dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *Rapid Application Development*

## 3. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka adalah peninjauan kembali penelitian-penelitian sebelumnya tentang topik yang berkaitan dengan penelitian tentang Perguruan Tinggi, Aplikasi, Promosi, Stikom Artha Buana.

### 3.1. Tinjauan Teoritis

Tinjauan teoritis merupakan pendekatan teori yang digunakan peneliti untuk menjelaskan persoalan penelitian

#### 1) Perguruan Tinggi

[5] Membahas tentang “Tantangan Dan Strategi Pendidikan Inklusi Di Perguruan Tinggi Di Indonesia: Literature Review”. Tujuan penelitian untuk mengetahui tantangan dan strategi dalam mengoptimalkan pendidikan inklusi di Perguruan Tinggi Indonesia. Hasil dari penelitian ditemukan tiga tantangan penerapan pendidikan inklusi di perguruan tinggi yaitu: (1). Paradigma Masyarakat, (2). Manajemen pembelajaran dan SDM, (3). Aksesibilitas fasilitas kampus, serta empat strategi untuk mengoptimalkan layanan pendidikan tinggi inklusi di Indonesia yaitu: (1). Regulasi undang undang pendidikan Inklusi, (2). Relawan Pusat Layanan Difabel Perguruan Tinggi, (3). Pendampingan komunitas Difabel, (4). Layanan Perpustakaan Difabel Corner.

Sedangkan dalam penelitian .[6] Tentang “Strategi Perguruan Tinggi Memajukan Lembaga Keuangan Syariah” membahas strategi perguruan tinggi dalam memajukan Lembaga Keuangan Syariah untuk menjawab tantangan era Revolusi Industri 4.0. Hasil penelitian menunjukkan, Kemajuan Lembaga Keuangan Syariah (LKS) sangat ditentukan peran perguruan tinggi. Maka perguruan tinggi harus melakukan strategi jangka panjang dan pendek. Jangka panjang dilakukan dengan penyiapan SDM berkualitas khusus prodi/jurusan ekonomi syariah atau sesuai disiplin ilmu Ekonomi Islam, Sedangkan janga pendeknya, dapat dilakukan dengan penguatan literasi keuangan

#### 2) Aplikasi

[7] Tentang “Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Pemetaan Lahan Pertanian Dan Komoditas Hasil Panen Di Kabupaten Sidrap Berbasis Web”. Tujuan penelitian untuk membuat suatu Sistem Informasi Geografis berbasis Website. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Pemetaan Lahan Pertanian dan Komoditas hasil Panen di Kabupaten Sidrap Berbasis Web dimana aplikasi ini dapat memudahkan dalam menangani proses pendataan pertanian dan hasil produksi, dengan pendataan sistem monitoring dan validasi data yang dilaporkan admin (penyuluh).

Sedangkan dalam penelitian [8] Tentang “Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan yang ada di Indonesia pada saat ini secara perlahan mulai terlupakan. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan alternatif untuk mengenalkan pulau Sumatera pada pelajar sekolah dasar melalui aplikasi permainan sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik untuk mengetahui sejarah masing-masing provinsi, rumah adat dan pakaian. Hasil penelitian ini berupa aplikasi permainan pengenalan peta dan budaya Sumatera yang dapat dijalankan melalui smartphone berbasis android dengan disertakan latihan soal, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mendalami materi yang didapat dari game ini. Aplikasi ini telah diuji kepada siswa sekolah dasar dengan rata-rata hasil 94% atau sangat baik.

- 3) Promosi  
[9] Tentang “*Virtual Tour Campus* Sebagai Media Promosi Di Masa Pandemi Covid-19” Pandemi COVID-19 membuat calon mahasiswa dan mahasiswi mengalami keraguan untuk melanjutkan perkuliahan. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran jika datang langsung ke kampus untuk melihat segala fasilitas di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi virtual tour campus sebagai alternatif media promosi di masa pandemic COVID-19. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi berupa game virtual, dimana sebelum menjelajahi program program studi, pengguna akan diminya memiliki karakter yang sesuai, kemudian dengan bantuan controlling joystick dari keyboard, maka pengguna dapat memasuki ruangan-ruangan beserta informasi di dalamnya, baik berupa template langsung atau menggunakan barcode untuk langsung menuju informasi di dalamnya.  
Sedangkan dalam penelitian [10] Tentang “Pengaruh Iklan dan Promosi terhadap Sikap Tingkah Laku Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta”. Tingkah laku mahasiswa dalam mengikuti aktivitas belajar dipengaruhi oleh minatnya terhadap citra perguruan tinggi yang bersangkutan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh iklan dalam promosi, Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara iklan dan promosi terhadap sikap tingkah laku mahasiswa Universitas Sahid Surakarta sebesar 20,1%. untuk menguji pengaruh iklan dan promosi terhadap tingkah laku mahasiswa Universitas Sahid Surakarta.
- 4) Stikom Artha Buana Kupang  
[11] Tentang “Perancangan Strategis Sistem Informasi Pada Stikom Artha Buana Kupang NTT”. Stikom Artha Buana Kupang merupakan perguruan tinggi yang sudah menerapkan sistem informasi dalam pengelolaannya, Sistem informasi yang ada digunakan untuk mengelola data belum maksimal digunakan sebagai alat strategis , oleh karena itu diperlukan perancangan strategis sistem informasi. Setelah dilakukan analisis menghasilkan rancangan strategis sistem informasi dan portofolio sistem informasi dan yang terakhir adalah penyusunan roadmap penerapan sistem informasi untuk lima tahun kedepan berdasarkan hasil *focus group discussion* dan *mcfarlan grid*.

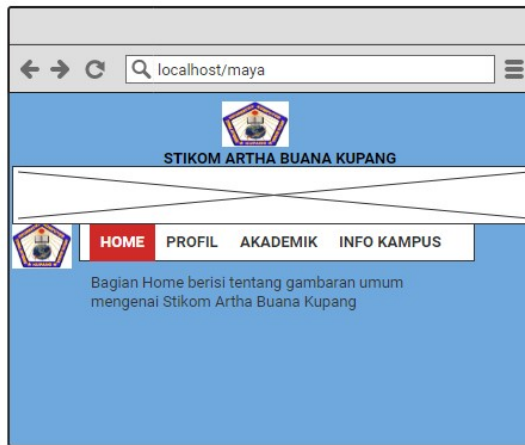
### 3.2. Tinjauan Umum

Tinjauan Umum berisi tentang pengertian atau pendapat dari peneliti peneliti sebelumnya.

- 1) Perguruan Tinggi  
Perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah program sekolah menengah, baik Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).  
[12] Perguruan tinggi adalah tumpuan akhir seluruh jenjang pendidikan dan sebagai wahana pembentukan sarjana yang memiliki budi pekerti luhur, melangsungkan nilai-nilai kebudayaan, memajukan kehidupan
- 2) Aplikasi  
Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan [13].  
Sehingga Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia [14].
- 3) Promosi  
Promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut [15].  
promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan *to inform*, membujuk *to persuade*, dan mengingatkan *to remind* pasar sasaran tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu ataupun rumah tangga [15].
- 4) Stikom Artha Buana Kupang  
STIKOM Artha Buana adalah salah satu perguruan tinggi ilmu komputer di Nusa Tenggara Timur yang berusaha membawa lebih maju kehidupan di daerah ini dengan mendidik anak anak dibidang *information, communication and technology* [16].

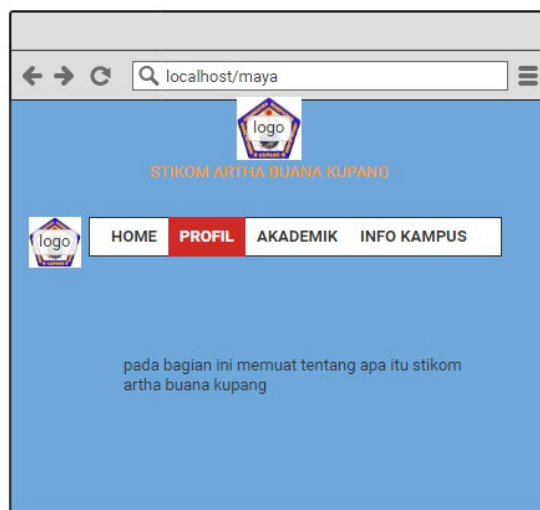
## 4. PERANCANGAN

Gambar 2 berfungsi untuk menampilkan halaman utama pada aplikasi promosi kampus Stikom Artha Buana kupang, dimana pada halaman utama terdapat menu Home, Profil, Akademik, Info kampus.



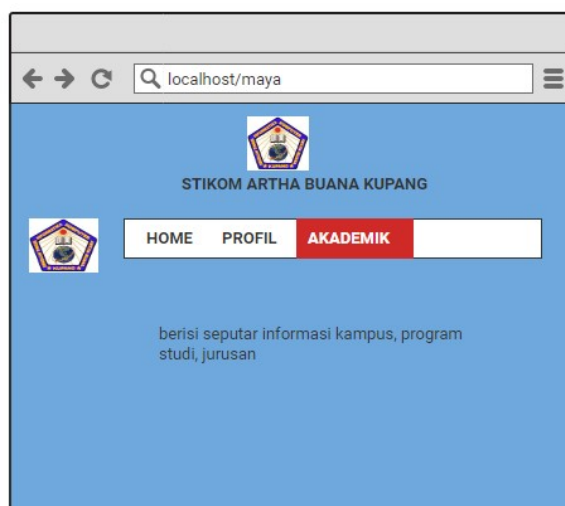
**Gambar 2. Tampilan Halaman Utama dalam Aplikasi**

Gambar 3. Merupakan tampilan dari halaman profil dari aplikasi yang digunakan untuk menampilkan profil kampus.



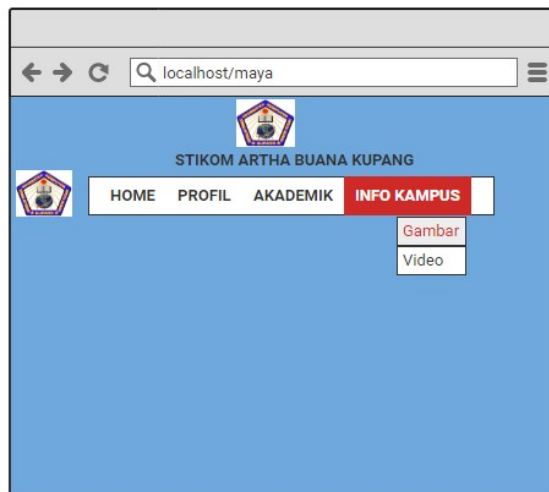
**Gambar 3. Tampilan Halaman Profil dalam Aplikasi**

Fungsi gambar 4 adalah untuk menampilkan menu akademik yang memuat informasi yang berkaitan dengan akademik.



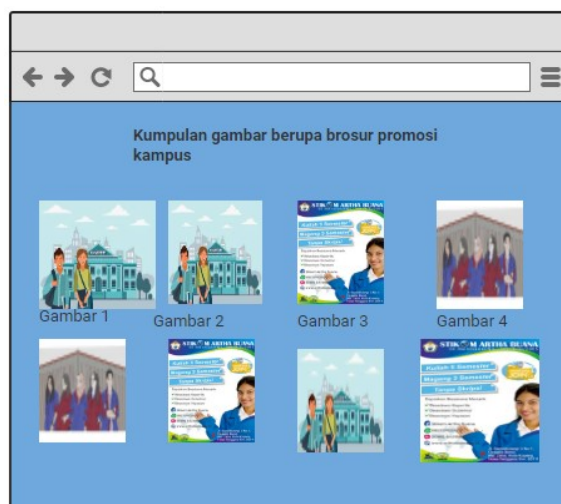
**Gambar 4. Tampilan Halamman Akademik dalam Aplikasi**

Gambar 5. Merupakan bagian digunakan untuk menampilkan halaman yang didalamnya memuat gambar dan video tentang kampus.



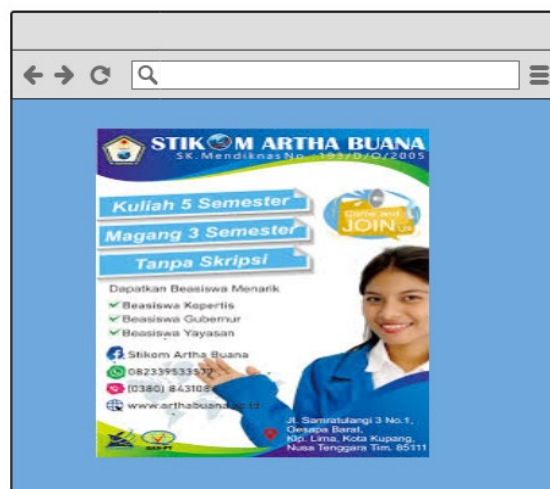
**Gambar 5. Tampilan Halaman Info Kampus dalam Aplikasi**

Gambar 6. Merupakan bagian yang berfungsi untuk menampilkan halaman dari sub menu gambar yang berisi gambar-gambar seputar kampus.



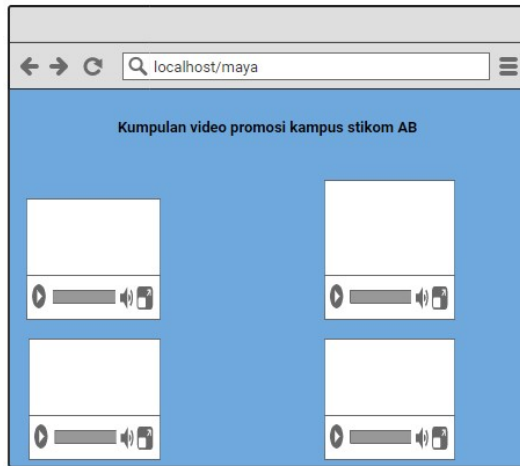
**Gambar 6. Tampilan Halaman Gambar dalam Aplikasi**

Gambar 7 merupakan bagian tampilan ketikan mengklik atau memilih salah satu gambar



**Gambar 7. Tampilan dalam Aplikasi**

Gambar 8 Merupakan bagian yang berfungsi untuk menampilkan halaman yang didalamnya memuat video-video seputar kampus.



Gambar 8. Tampilan Halaman Video dalam Aplikasi

## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 9 merupakan tampilan halaman utama website promosi kampus yang terdiri dari beberapa menu yaitu Home, Profil, Akademik, Info kampus yang dapat di akses oleh pengguna.



Gambar 9. Tampilan Halaman Utama dalam Aplikasi

Gambar 10 merupakan tampilan halaman profil yang berisi informasi seputar Stikom Artha Buana kupang.



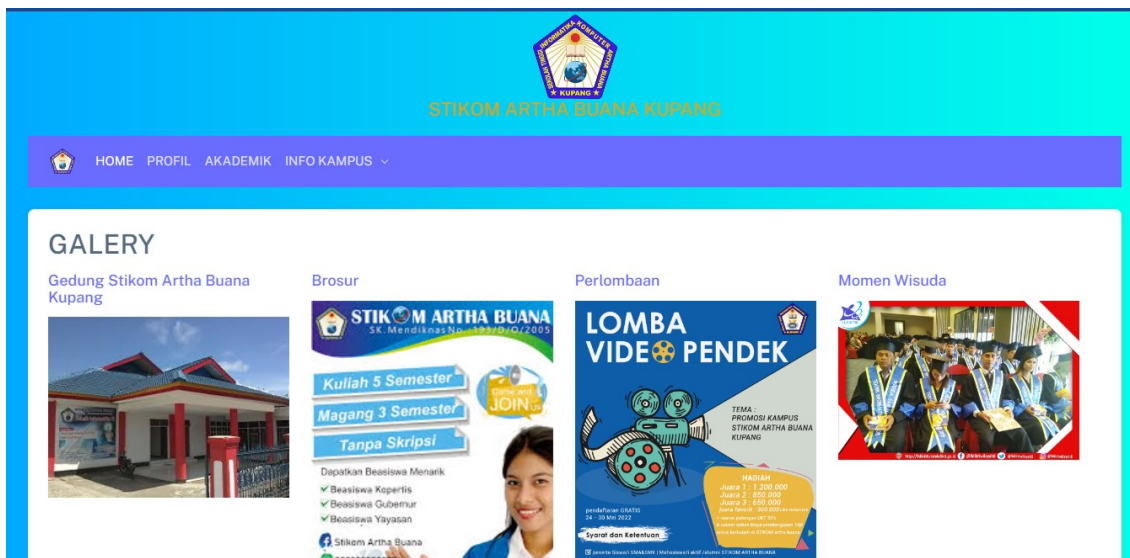
Gambar 10. Tampilan Halaman Profil dalam Aplikasi

Gambar 11 merupakan tampilan dari halaman menu akademik yang didalamnya memuat informasi akademik tentang Stikom Artha Buana kupang.



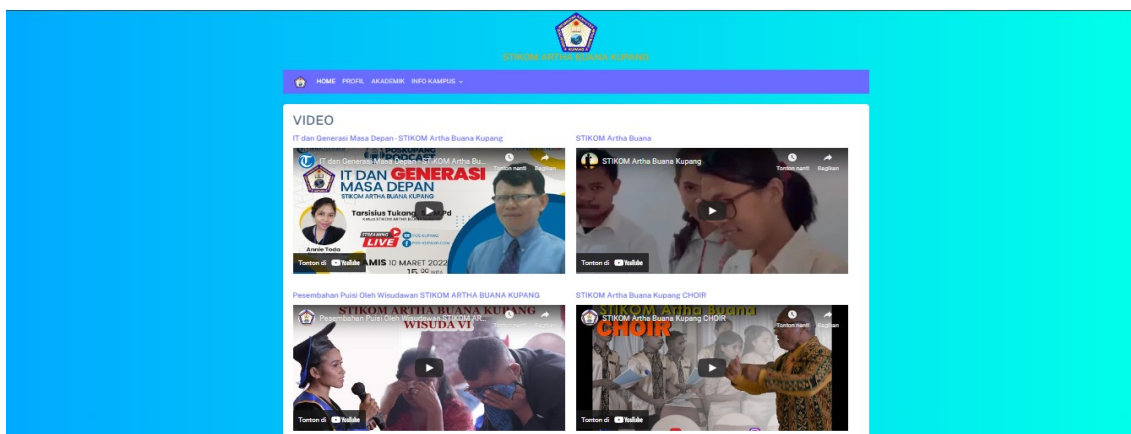
Gambar 11. Tampilan Halaman Akademik dalam Aplikasi

Gambar 12 merupakan tampilan dari halaman Info kampus pada bagian gambar dimana didalamnya terdapat kumpulan kumpulan gambar tentang Stikom Artha Buana Kupang.



Gambar 12. Tampilan Halaman Gambar dalam Aplikasi

Gambar 13 merupakan tampilan dari halaman Info kampus pada bagian video dimana didalamnya terdapat kumpulan kumpulan video tentang Stikom Artha Buana kupang.



Gambar 13. Tampilan Halaman Video dalam Aplikasi



## 6. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut: Untuk rancangan dari website sarana promosi kampus Stikom Artha Buana Kupang berbasis web yang dibangun diharapkan dapat memudahkan para pengguna, penulis membuat aplikasinya dengan tampilan yang mudah dipahami dengan beberapa menu diantaranya menu Home, menu Profil, menu akademik, dan menu info kampus yang dimuat dalam bentuk gambar dan video. Bentuk penyampaian informasi berupa penyampaian berita kegiatan yang dilakukan Stikom Artha Buana Kupang dalam bentuk foto dan video. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai media promosi kampus, agar lebih banyak masyarakat yang mengenal Stikom Artha Buana Kupang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. W. C. Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 29, 2019, doi: 10.25078/aw.v4i1.927.
- [2] M. Hanan, Rani, "Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta," *Digilib.Uin-Suka.Ac.Id*, 2020, [Online]. Available: [http://digilib.uin-suka.ac.id/20856/1/12810061\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/20856/1/12810061_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- [3] Arwildayanto, A. Sukung, Arifin, and Nellitawati, *Manajemen Daya Saing Perguruan Tinggi*. 2020.
- [4] Rochyati, "Faktor yang Paling Mempengaruhi Siswa Atas Pilihan Perguruan Tinggi: sebuah Penelitian Eksploratori," *J. Manaj. dan Bisnis Sriwij.*, vol. 13, no. 4, pp. 443–458, 2015, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/id/publications/283957/>
- [5] M. A. Muhibbin and W. Hendriani, "Tantangan Dan Strategi Pendidikan Inklusi di Perguruan Tinggi di Indonesia: Literature Review," *JPI (Jurnal Pendidik. Inklusi)*, vol. 4, no. 2, p. 92, 2021, doi: 10.26740/inklusi.v4n2.p92-102.
- [6] H. Ibda, "Strategi Perguruan Tinggi Memajukan Lembaga Keuangan Syariah," *Equilib. J. Ekon. Syariah*, vol. 6, no. 2, p. 144, 2018, doi: 10.21043/equilibrium.v6i2.4053.
- [7] A. Sistem, I. Geografis, S. I. G. Pemetaan, L. Pertanian, D. A. N. Komoditas, and H. Panen, "Kabupaten Sidrap Berbasis Web," vol. 2, no. 1, 2022.
- [8] D. A. Megawaty, D. Damayanti, Z. S. Assubhi, and M. A. Assuja, "Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Komputasi*, vol. 9, no. 1, pp. 58–66, 2021, doi: 10.23960/komputasi.v9i1.2779.
- [9] D. I. M. P. Covid-, "VIRTUAL TOUR CAMPUS SEBAGAI MEDIA PROMOSI," vol. 19, no. 1, pp. 16–24, 2022.
- [10] D. R. Putri *et al.*, "Pengaruh Iklan dan Promosi terhadap Sikap Tingkah Laku Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta," vol. 1, no. 1, pp. 11–16, 2022.
- [11] J. Asmara and W. Wahyu Winarno, "78-1 Perancangan Strategis Sistem Informasi Pada Stikom Artha Buana Kupang NTT Information System Strategic Planning At Stikom Artha Buana Kupang NTT," vol. 16, no. 4, pp. 387–4008, 2017.
- [12] B. Kisworo, U. Utsman, I. Ilyas, and S. Yudi, "Kepuasan Mahasiswa dan Pengguna Lulusan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Semarang," *J. Nonform. Educ. Community Empower.*, vol. 2, no. 2, pp. 150–156, 2018, [Online]. Available: [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Kepuasan+Mahasiswa+dan+Pengguna+Lulusan+Program+Studi+Pendidikan+Luar+Sekolah+Universitas+Negeri+Semarang&btnG](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Kepuasan+Mahasiswa+dan+Pengguna+Lulusan+Program+Studi+Pendidikan+Luar+Sekolah+Universitas+Negeri+Semarang&btnG)
- [13] S. Saropna, "Aplikasi Prediksi Usia Kelahiran Bayi Menggunakan Metode Naïve Bayes Berbasis Web," no. X, pp. 1–13, 2020, [Online]. Available: <http://repo.darmajaya.ac.id/id/eprint/3143>
- [14] B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk," *Systematics*, vol. 1, no. 2, pp. 81–88, 2019.
- [15] D. I. Harian and K. Manado, "Journal 'Acta Diurna' Volume III. No.3. Tahun 2014," vol. III, no. 3, pp. 1–

14, 2014.

- [16] A. Septryanti, I. Wisnubhadra, Y. Sigit, and P. Wp, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Integratif Di Stikom Artha Buana Berbasis Enterprise Resource Planning,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2014, no. Sentika, 2014.