

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Pengertian metode penelitian menurut Subagyo (1997) merupakan sebuah cara atau jalan untuk memperoleh pemecahan terhadap seluruh masalah yang diajukan. Di dalam sebuah penelitian memerlukan teori-teori guna membantu memilih metode yang relevan dengan masalah yang dikemukakan, mengingat tidak seluruh permasalahan yang akan diteliti berkaitan dengan kemampuan peneliti, biaya dan lokasi. Pertimbangan di atas mandatori dibutuhkan dan penelitian tidak boleh diselesaikan dengan sembarang memilih metode penelitian.

Pengertian metode penelitian juga dapat kita lihat dari pandangan Sedarmayanti (2002) yang mengemukakan bahwa metodologi penelitian merupakan suatu pembahasan atau pemaparan mengenai konsep teoritik metode – metode ilmiah yang sistematis, yang mana dalam karya ilmiah itu dapat dilanjut dengan memilih metode yang tepat untuk digunakan.

Di dalam penelitian ini, peneliti memutuskan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk mengambil data karena dianggap sesuai dan relevan dengan variabel penelitian yang dipilih. Dilihat dari pendapat V. Wirtna Sujarweni (2014) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan

penemuan yang mampu dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan Sugiyono (2017) berpendapat bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data yang menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan.

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat berupa data yang dapat diolah kemudian menghasilkan jawaban mengenai bagaimana kualitas *Virtual Event SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary*, yang diharapkan dapat berguna bagi PT. Surya Internusa dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan *Virtual Event* lainnya.

## **B. Obyek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013) yang dimaksud dengan objek dalam penelitian adalah sebuah atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau sebuah kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Peneliti memfokuskan obyek penelitian yaitu kualitas *virtual event SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary*.

## **C. Populasi dan Sampling**

### **1. Populasi**

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2008) adalah cakupan area abstraksi yang terdiri dari sebuah subyek atau obyek yang karakteristiknya memiliki kualitas tertentu. Sedangkan apabila dilihat dari pendapat Margono (2004) menjelaskan bahwa populasi adalah data yang menyeluruh dan menjadi titik focus perhatian peneliti dalam lingkup dan durasi yang sudah ditentukan.

Dari pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta yang hadir secara online dari awal hingga akhir acara malam puncak SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary sebanyak 556 partisipan

## **2. Sampel**

Sugiyono (2016) menyebutkan bahwa sampel sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Pengukuran sampel dilakukan melalui statistic atau berdasarkan pada estimasi penelitian guna menentukan besaran sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian suatu objek. Didalam penelitian ini yang akan menjadi sampel penelitian yaitu para peserta yang menghadiri acara SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary dari awal hingga akhir acara secara online.

## **3. Teknik Sampling**

Dilihat dari pendapat Kuncoro (2009), Teknik *Non-probability sampling* adalah sebuah Teknik pengambilan data atau sampel sehingga semua data kemungkinan terpilih menjadi sampel tidak sama besar. Peneliti

memilih teknik sampling *non-probability* sampling dengan metode aksidental sampling. Roscoe dalam Sugiyono (2011) menyatakan bahwa jumlah sampel yang benar adalah diatas tiga puluh dan dibawah lima ratus, sehingga penelitian multivariate disarankan bahwa jumlah sampel baiknya adalah lebih besar sepuluh kali dari ukuran variable yang ada di penelitian. Peneliti kemudian menggunakan tabel Krejcie dan Morgan untuk menentukan jumlah sampel.

Berdasarkan info tabel dibawah, ditentukan didalam penelitian ini yang memiliki populasi sebanyak 556 maka jumlah sampel yang diambil sebanyak 226 sampel.

## GAMBAR 2

### TABEL KREJCIE DAN MORGAN

Tabel jumlah sampel berdasarkan jumlah populasi

Populasi (N)	Sampel (n)	Populasi (N)	Sampel (n)	Populasi (N)	Sampel (n)
10	10	220	140	1200	291
15	14	230	144	1300	297
20	19	240	148	1400	302
25	24	250	152	1500	306
30	28	260	155	1600	310
35	32	270	159	1700	313
40	36	280	162	1800	317
45	40	290	165	1900	320
50	44	300	169	2000	322
55	48	320	175	2200	327
60	52	340	181	2400	331
65	56	360	186	2600	335
70	59	380	191	2800	338
75	63	400	196	3000	341
80	66	420	201	3500	346
85	70	440	205	4000	351
90	73	460	210	4500	354
95	76	480	214	5000	357
100	80	500	217	6000	361
110	86	550	226	7000	364
120	92	600	234	8000	367
130	97	650	242	9000	368
140	103	700	248	10000	370
150	108	750	254	15000	375
160	113	800	260	20000	377
170	118	850	265	30000	379
180	123	900	269	40000	380
190	127	950	274	50000	381
200	132	1000	278	75000	382
210	136	1100	285	1000000	384

Krejcie dan Morgan (1970) dalam Uma Sekaran (1992)

## D. Metode Pengumpulan Data

### 1. Teknik Kumpul Data

#### a. Survey

Sugiyono (2018) mengatakan bahwa survey merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi di masa lampau atau saat ini, mengenai keyakinan, karakteristik, pendapat, perilaku hubungan variabel untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu. Pada penelitian ini data survey akan menjadi data primer untuk mengukur Kualitas *Virtual Event SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary*.

#### b. Wawancara

Menurut Subagyo (2011) wawancara merupakan sebuah interaksi yang dilakukan terhadap seseorang secara lisan dengan tujuan mendapatkan informasi atau data secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan maupun pernyataan kepada responden. Sedangkan dari pandangan lain mengenai wawancara menurut Lerbrin (1992), memaparkan bahwa sebuah wawancara yaitu merupakan metode dalam pengumpulan data dengan alur tanya jawab sepihak yang dilaksanakan dengan cara sistematis dan berlandaskan terhadap tujuan penelitian.

Didalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yaitu pemilik *Event Organizer* yang menjalankan acara *SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary* yaitu *Project Manager* acara ini yaitu Bapak Zulkifli. Tujuan dari adanya wawancara ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan *Virtual Event SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary* dari sudut pandang *Event Organizer*

dan mengetahui apa saja yang menjadi kendala dalam proses pelaksanaan *Virtual Event* ini.

## 2. Alat Kumpul Data

### a. Kuesioner

Menurut Komalasari (2011) angket atau kuesioner memiliki kegunaan sebagai sebuah alat kumpul data dalam assessment yang sifatnya non tes, berupa serangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada responden. Peneliti akan menggunakan kuesioner online dan membagikan kepada para peserta yang menghadiri acara malam puncak SSIA 50<sup>th</sup> Anniversary. Kuesioner ini diharapkan mampu menghasilkan data yang ingin didapatkan dari responden yang didalamnya terdapat skala pengukuran untuk menghasilkan data yang bersifat kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012) dalam melakukan pengukuran sebuah kuesioner penelitian ada empat jenis diantaranya skala pengukuran yang dapat digunakan yakni skala guttman, skala likert, *semantic deferential* dan *rating scale*.

Penulis menentukan pengukuran skala likert guna memperoleh sebuah hasil atau nilai pengalaman yang didapatkan oleh para pengunjung dengan klasifikasi bobot nilai sebagai berikut :

**TABEL 3**  
**BOBOT NILAI SKALA LIKERT**

<b>Penilaian</b>	<b>Bobot Nilai</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

*Sumber ; Sugiyono (2004)*

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara didalam penelitian ini merupakan alatmengumpulkan data sekunder. Narasumber di dalam penelitian ini Bapak Zulkifli selaku Project Manager pelaksanaan SSIA 50<sup>th</sup> *Anniversary*.

### **3. Uji Validitas dan Reliabilitas**

Untuk melakukan pengukuran kelayakan instrument pada penulisan ini harus disesuaikan dengan Teknik analisis yang digunakan maka dengan penjelasan hal tersebut, harus dilakukan Langkah uji validitas dan reliabilitas.



a. Uji Validitas

Pengertian Validitas menurut Neuman (2007), mengutarakan bahwa validitas adalah keadaan yang sebenarnya dan mengacu pada kesesuaian diantara konstruk atau Langkah seorang peneliti yang mampu mengkonsep suatu ide karya dalam definisi konseptual. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus korelasi Pearson berikut :

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\left( n \sum (X)^2 - (\sum X)^2 \right) \left( n \sum (Y)^2 - (\sum Y)^2 \right)}}$$

$n$  = Jumlah titik pasangan (X,)

$X$  = Nilai Variabel X

Dalam persamaan garis linear, variabel X biasa disebut sebagai variabel bebas yaitu variabel yang digunakan untuk memprediksi variabel Y. Variabel Y disebut juga variabel tak bebas, yaitu variabel yang nilainya diprediksi atau ditentukan oleh nilai variabel X

**TABEL 4**  
**HASIL UJI VALIDITAS**

No	Pernyataan	R	R	Keterangan
		Hitung	Tabel	
<b>Vividness</b>				
1	Tampilan online untuk acara virtual ini sudah optimal (misalnya, situs web, dan aplikasi seluler)	0.615	0.361	Valid
2	Tampilan yang digunakan dalam acara virtual ini terlihat nyata (contoh: stage yang realistic)	0.703	0.361	Valid
3	Acara virtual ini menyediakan video dan gambar yang jernih (resolusi tinggi)	0.560	0.361	Valid
4	Tampilan (misalnya, video/gambar) yang digunakan dalam virtual event jelas untuk dilihat (contoh: tampilan tidak blur)	0.777	0.361	Valid
5	Gambar yang digunakan dalam acara virtual ini layak untuk ditampilkan	0.544	0.361	Valid
6	Teks yang digunakan dalam acara virtual selalu ditampilkan dengan jelas	0.425	0.361	Valid
<b>Functionality</b>				
7	Tidak ada interupsi yang mengganggu pembicaraan dan pendengaran peserta.	0.589	0.361	Valid
8	Tidak ada kesalahan yang terjadi pada platform acara virtual ini di titik mana pun	0.700	0.361	Valid

**TABEL 5**  
**HASIL UJI VALIDITAS**  
**(LANJUTAN)**

9	Dashboard acara virtual ini mendukung tampilan yang stabil	0.716	0.361	Valid
10	Suara terdengar jernih selama acara berlangsung	0.588	0.361	Valid
<b>Ease of Use</b>				
11	Platform yang digunakan dalam acara ini tidak rumit digunakan	0.733	0.361	Valid
12	Menggunakan platform acara virtual ini tidak membutuhkan banyak usaha	0.781	0.361	Valid
13	Hanya dengan beberapa klik membawa saya ke tempat yang saya inginkan	0.786	0.361	Valid
14	Pengunjung diarahkan langkah demi langkah untuk mengikuti acara virtual ini	0.589	0.361	Valid
15	Program acara virtual ini mudah untuk diikuti	0.518	0.361	Valid
<b>Responsiveness</b>				
16	Komunikasi dua arah tersedia di acara virtual ini	0.564	0.361	Valid

**TABEL 6**  
**HASIL UJI VALIDITAS**  
**(LANJUTAN)**

17	Acara virtual ini menyediakan layanan interaksi realtime (misalnya obrolan secara langsung)	0.596	0.361	Valid
18	Dapat dengan mudah menghubungi costumer service	0.394	0.361	Valid
19	Acara virtual ini menanggapi pertanyaan peserta dengan cepat	0.578	0.361	Valid
20	Penyelenggara acara virtual ini menunjukkan kesediaannya untuk membantu saya	0.605	0.361	Valid
21	Bantuan dan dukungan tersedia ketika ada masalah yang ditemui	0.544	0.361	Valid
<b>Entertainment</b>				
22	Konten yang disediakan oleh acara virtual sangat menghibur	0.599	0.361	Valid
23	Konten yang disediakan oleh acara virtual tidak membosankan	0.727	0.361	Valid
24	Ketika acara berakhir, saya merasa bahwa saya menikmatinya	0.732	0.361	Valid
25	Konten yang disediakan oleh virtual event ini menarik	0.755	0.361	Valid
26	Konten yang disediakan oleh virtual event ini atraktif	0.571	0.361	Valid
<b>Fullfilment</b>				
27	Program acara virtual berjalan tepat waktu	0.727	0.361	Valid

**TABEL 7**  
**HASIL UJI VALIDITAS**  
**(LANJUTAN)**

28	Program acara virtual ini dengan tepat mencerminkan tujuan acara	0.685	0.361	Valid
29	Program/layanan acara virtual disampaikan pada waktu yang dijadwalkan	0.732	0.361	Valid
30	Informasi yang diberikan oleh acara virtual ini akurat	0.801	0.361	Valid
31	Program/layanan acara virtual disampaikan seperti yang dijanjikan	0.875	0.361	Valid
<b>Privacy/Security</b>				
32	Acara virtual ini melindungi informasi tentang saya selama acara	0.664	0.361	Valid
33	Acara virtual ini melindungi informasi tentang perilaku saya terkait dengan partisipasi acara	0.756	0.361	Valid
34	Acara virtual ini meyakinkan saya bahwa informasi pribadi saya tidak akan dibagikan kepada pihak lain	0.564	0.361	Valid
35	Saya merasa aman dalam memberikan informasi pribadi untuk partisipasi acara ini	0.447	0.361	Valid

*Sumber : data olahan peneliti*

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengkajian bila fakta kenyataan hidup itu diukur atau dilakukan pengamatan yang terulang pada waktu yang berlainan. Penggunaan uji reliabilitas ini dilakukan setelah memperoleh data validitas, tujuan penggunaan uji reliabilitas ini yaitu untuk mengukur hasil ataupun pengukuran yang memiliki sifat tetap tersebut sampai sejauh mana. Ketika sebuah penelitian mendapatkan sebuah data validitas alat ukur, selanjutnya peneliti harus melakukan uji reliabilitas yang hasil akhirnya berguna untuk melihat seberapa besar tingkat keandalan pada alat ukur tersebut dan bagaimana hasilnya terlepas dari human error.

Dalam penelitian ini untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan metode Alpha Chronbach dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k - 1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Dimana :

$r_{11}$  = Nilai reliabilitas

$\sum S_i$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$S_t$  = Varians total

$k$  = Jumlah item

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a) Menghitung varians skor tiap-tiap item dengan rumus :

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Dimana :

$S_i$  = Varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i^2$  = Jumlah kuadrat item  $X_i$

$(\sum X_i)^2$  = Jumlah item  $X_i$  dikuadratkan

$N$  = Jumlah responden

- b) Menjumlahkan varians semua item dengan rumus :

$$\sum S_i = S_1 + S_2 + S_3 + \dots + S_n$$

- c) Menghitung Varians total dengan rumus :

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

- d) Menghitung nilai *Alpha* dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

- e) Mencari nilai  $r_{\text{tabel}}$  *Pearson's Product Moment* apabila diketahui signifikansi untuk  $\alpha = 0.05$  dan  $dk = 30 - 1 = 28$ , maka  $r_{\text{tabel}} = 0.361$

f) Membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Apabila  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $r_h > r_t$ ) maka butir instrumen tersebut reliabel, tetapi sebaliknya bila  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  ( $r_h < r_t$ ) maka instrumen tersebut tidak reliabel.

**TABEL 8**  
**HASIL UJI RELIABILITAS**

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	35

Apabila dikutip dari Sujarweni (2014) apabila skor Alpha  $> 0,60$  maka dianggap reliabel. Hasil dari uji reliabilitas yang dilakukan oleh penulis menunjukkan hasil pada table 5, dimana berdasarkan hasil perhitungan Cronbach Alpha menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,60 yaitu 0,956 dengan hasil berikut instrument penelitian dianggap reliabel.



## E. Definisi Operasional Variabel

Dilihat dari pendapat Sugiyono (2015) yang memaparkan bahwa definisi dari operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dari hal tersebut kemudian dapat ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini berikut yang menjadi matriks operasional variabel adalah sebagai berikut :

**TABEL 9**

**MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL**

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Instrumen	Skala
Sung Eun Kim (2021) didalam penelitian mengatakan bahwa kualitas <i>virtual event</i> dapat diukur melalui 7dimensi yaitu <i>Vividness, Functionality, Ease of Use, Responsiveness, Entertainment, Fulfillment, Privacy/Security</i>	Kualitas <i>Virtual Event</i>	Vividness (Kejelasan)	Acara virtual dioptimalkan untuk tampilan online (misalnya, situs web, aplikasi seluler)	Kuesioner	Ordinal
			Tampilan(misalnya, video, gambar) yang digunakan dalam peristiwa virtual itu akurat	Kuesioner	Ordinal
			acara virtual menyediakan video dan gambar yang jelas	Kuesioner	Ordinal
			tampilan (misalnya, video, gambar) yang digunakan dalam virtual event jelas	Kuesioner	Ordinal
			Gambar yang digunakan dalam acara virtual selalu ditampilkan dengan benar	Kuesioner	Ordinal
			Teks dan gambar yang digunakan dalam acara virtual selalu ditampilkan dengan jelas	Kuesioner	Ordinal
		Functionality (Fungsionalitas)	Tidak ada interupsi yang mengganggu pembicaraan dan pendengaran peserta.	Kuesioner	Ordinal
			Tidak ada kesalahan yang terjadi pada platform acara virtual di titik mana pun	Kuesioner	Ordinal
			Acara virtual menyediakan koneksi yang stabil	Kuesioner	Ordinal
		Ease of Use (Kemudahan dalam Penggunaan)	Suara jernih dan tidak terputus selama virtual peristiwa	Kuesioner	Ordinal
			Menggunakan platform acara virtual tidak rumit	Kuesioner	Ordinal
			Menggunakan platform acara virtual tidak membutuhkan banyak usaha	Kuesioner	Ordinal
			Hanya dengan beberapa klik membawa saya ke tempat yang saya inginkan	Kuesioner	Ordinal
		Responsiveness (Tanggapan)	Organisasi dan struktur acara virtual mudah untuk diikuti	Kuesioner	Ordinal
			Komunikasi dua arah tersedia di virtual peristiwa	Kuesioner	Ordinal
			Acara virtual menyediakan layanan interaksi realtime (misalnya obrolan)	Kuesioner	Ordinal
					Dapat dengan mudah menghubungi layanan pelanggan

**TABEL 10**  
**MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL**  
**(LANJUTAN)**

Sung Eun Kim (2021) didalam penelitian mengatakan bahwa kualitas <i>virtual event</i> dapat diukur melalui 7 dimensi yaitu <i>Vividness, Functionality, Ease of Use, Responsiveness, Entertainment, Fulfillment, Privacy/Security</i>	Kualitas <i>Virtual Event</i>	Responsiveness (Tanggapan)	Acara virtual menanggapi pertanyaan peserta dengan cepat	Kuesioner	Ordinal
			Penyedia acara virtual menunjukkan kesediaannya untuk membantu saya	Kuesioner	Ordinal
			Bantuan dan dukungan tersedia ketika ada masalah ditemui	Kuesioner	Ordinal
		Entertainment (Hiburan)	Konten yang disediakan oleh acara virtual sangat menghibur	Kuesioner	Ordinal
			Konten yang disediakan oleh acara virtual tidak membosankan	Kuesioner	Ordinal
			Ketika acara berakhir, saya merasa bahwa saya menikmatinya	Kuesioner	Ordinal
			Konten yang disediakan oleh virtual event ini menarik	Kuesioner	Ordinal
		Fulfillment (Pemenuhan)	Waktu pengoperasian program acara virtual sesuai	Kuesioner	Ordinal
			Program acara virtual dengan tepat mencerminkan tujuan acara	Kuesioner	Ordinal
			Program/layanan acara virtual disampaikan pada waktu yang dijanjikan	Kuesioner	Ordinal
			Informasi yang diberikan oleh acara virtual itu akurat	Kuesioner	Ordinal
			Program/layanan acara virtual disampaikan seperti yang dijanjikan	Kuesioner	Ordinal
		Privacy/Security (Privasi dan Keamanan)	acara virtual melindungi informasi tentang saya selama acara	Kuesioner	Ordinal
			Acara virtual melindungi informasi tentang perilaku saya terkait dengan partisipasi acara	Kuesioner	Ordinal
			Acara virtual meyakinkan saya bahwa informasi pribadi saya tidak akan dibagikan kepada pihak lain	Kuesioner	Ordinal
			Saya merasa aman dalam memberikan informasi pribadi untuk partisipasi acara	Kuesioner	Ordinal

*Sumber : data olahan peneliti*

## F. Analisis Data

Menurut Sanusi (2013) mengutarakan bahwa *statistic* deskriptif merupakan sebuah analisis yang dilakukan dengan menggambarkan dan mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan dengan cara penyajian menggunakan table, grafik, diagram, perhitungan modus, median, mean, persentase serta standar deviasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik dari *Microsoft Excel* dan *SPSS* versi 26 sebagai alat untuk melakukan perhitungan didalam penelitian.

### G. Jadwal Penelitian

**TABEL 11**

**JADWAL PENELITIAN PROYEK AKHIR**

Deskripsi Kegiatan	2022						
	Feb	Mar	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Pengajuan TOR							
Penyusunan Seminar Proposal							
Seminar Proposal							
Proses Pengumpulan Data							
Proses Pengolahan Data							
Penyusunan Proyek Akhir							
Sidang Proyek Akhir							
Revisi Proyek Akhir							

*Sumber : Data olahan peneliti*