

Analisis Strategi Pengembangan Bisnis UMKM *Game Center PlayStation* Menggunakan Metode SAW untuk Meningkatkan Pendapatan

**Ivan Kurniawan¹, Wildan Mahir Siregar², Ibnu Azzhar Harahap³,
Muhammad Wahyudi Lubis⁴**

^{1,2,3,4}Universitas Labuhanbatu, Indonesia

Email: ivankurnia12@gmail.com¹, wildansir348@gmail.com²,
ibnuazzharhrp14@gmail.com³, wahyudilbs500@gmail.com⁴

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan industri hiburan interaktif di Indonesia memberikan dampak signifikan terhadap pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), termasuk usaha hiburan berbasis permainan digital seperti *Game Center PlayStation*. Di wilayah Sidorukun, usaha *Game Center PlayStation* menjadi salah satu alternatif hiburan yang diminati berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Tingginya minat masyarakat terhadap permainan digital membuka peluang peningkatan pendapatan usaha, namun pelaku UMKM masih menghadapi berbagai tantangan, seperti persaingan bisnis yang semakin kompetitif, keterbatasan fasilitas, kualitas pelayanan yang belum optimal, serta strategi promosi yang kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pengembangan bisnis UMKM *Game Center PlayStation* di wilayah Sidorukun dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sebagai sistem pendukung keputusan dalam menentukan prioritas strategi terbaik untuk meningkatkan pendapatan usaha. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara dengan pemilik usaha, penyebaran kuesioner kepada pelanggan, dan studi pustaka. Kriteria penilaian meliputi kualitas fasilitas, harga sewa permainan, kualitas pelayanan, kenyamanan tempat, lokasi usaha, strategi promosi, jumlah perangkat PlayStation, serta tingkat kepuasan pelanggan yang diberikan bobot sesuai tingkat kepentingannya. Proses analisis dilakukan melalui penyusunan matriks keputusan, normalisasi data, dan perhitungan nilai preferensi menggunakan metode SAW. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode SAW mampu mengidentifikasi strategi pengembangan bisnis yang paling optimal secara objektif dan sistematis berdasarkan nilai preferensi tertinggi. Strategi yang diprioritaskan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan, loyalitas pelanggan, daya saing usaha, serta peningkatan pendapatan UMKM secara berkelanjutan. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi pengembangan usaha hiburan digital serupa di tingkat lokal.

Kata Kunci: UMKM, *Game Center PlayStation*, Strategi Pengembangan Bisnis, Sistem Pendukung Keputusan, *Simple Additive Weighting* (SAW), Pendapatan Usaha, Sidorukun.

ABSTRACT

The development of digital technology and the interactive entertainment industry in Indonesia has had a significant impact on the growth of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs), including digital game-based entertainment businesses such as PlayStation Game Centers. In the Sidorukun area, PlayStation Game Centers have become a popular entertainment alternative for various age groups, from children and teenagers to adults. The high public interest in digital games opens up opportunities for increased business revenue, but MSMEs still face various challenges, such as increasingly competitive business competition, limited facilities,

suboptimal service quality, and ineffective promotional strategies. This study aims to analyze the business development strategies of PlayStation Game Center MSMEs in the Sidorukun area using the Simple Additive Weighting (SAW) method as a decision support system to determine the best strategic priorities for increasing business revenue. The study employed a descriptive quantitative approach with data collection techniques through field observations, interviews with business owners, distribution of questionnaires to customers, and literature review. Assessment criteria included facility quality, game rental prices, service quality, venue comfort, business location, promotional strategies, number of PlayStation devices, and customer satisfaction levels, which were weighted according to their importance. The analysis process was carried out through the preparation of a decision matrix, data normalization, and calculation of preference values using the SAW method. The results showed that the SAW method was able to objectively and systematically identify the most optimal business development strategies based on the highest preference values. The prioritized strategies contributed to improving service quality, customer loyalty, business competitiveness, and sustainably increasing MSME revenue. This research is expected to serve as a practical reference for the development of similar digital entertainment businesses at the local level.

Keywords: MSMEs, PlayStation Game Center, Business Development Strategy, Decision Support System, Simple Additive Weighting (SAW), Business Revenue, Sidorukun.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan industri hiburan digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Indonesia (Fitriani et al., 2023). Salah satu bentuk usaha yang berkembang di bidang hiburan adalah *Game Center PlayStation* (Rully Sandy Pratama et al., 2025). Usaha ini menjadi sarana hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan, terutama remaja dan mahasiswa, karena menyediakan fasilitas bermain game dengan biaya yang relatif terjangkau (Rully Sandy Pratama et al., 2025). Selain sebagai tempat hiburan, *Game Center PlayStation* juga menjadimedia interaksi sosial dan sarana pengembangan komunitas pecinta game (Gazis & Katsiri, 2023). Namun, semakin berkembangnya teknologi dan meningkatnya persaingan bisnis menyebabkan pelaku usaha *Game Center PlayStation* menghadapi berbagai tantangan (Arsyad et al., 2023). Persaingan tidak hanya berasal dari sesama rental PlayStation, tetapi juga dari perkembangan game online mobile, console pribadi, dan platform digital lainnya yang menawarkan kemudahan bermain di rumah. Kondisi tersebut mengharuskan pelaku UMKM untuk memiliki strategi pengembangan bisnis yang tepat agar mampu bertahan dan meningkatkan pendapatan usaha. Strategi pengembangan bisnis menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan suatu UMKM (Defri Novrian et al., 2024). Pemilik usaha perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti kualitas pelayanan, harga sewa, fasilitas tempat, jumlah pelanggan, promosi, serta kualitas perangkat yang digunakan. Dalam menentukan strategi terbaik, diperlukan suatu metode pengambilan keputusan yang mampu membantu pemilik usaha memilih alternatif strategi secara objektif dan terukur (Fitriani et al., 2023).

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan adalah metode *Simple Additive Weighting* (SAW) (Hutagalung, 2018; Raufani & Munggaran, 2023; Setiaji, 2014). Metode SAW merupakan salah satu metode dalam

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang digunakan untuk menentukan alternatif terbaik berdasarkan sejumlah kriteria dan bobot tertentu (Hartono & Prasetyo, 2019; Tulangow et al., 2014). Metode ini memiliki kelebihan berupa proses perhitungan yang sederhana, mudah dipahami, serta mampu menghasilkan keputusan yang lebih efektif dan akurat (Hutagalung, 2018). Dengan menggunakan metode SAW, pemilik UMKM *Game Center PlayStation* dapat menentukan prioritas strategi pengembangan bisnis yang paling sesuai untuk meningkatkan pendapatan usaha (Kasma et al., 2018). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis strategi pengembangan bisnis UMKM *Game Center PlayStation* menggunakan metode SAW guna membantu menentukan strategi yang paling optimal dalam meningkatkan pendapatan (Nardiono, 2017; Putra & Yasin, 2025). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pelaku usaha dalam mengambil keputusan bisnis secara lebih efektif dan efisien (Bima, 2022; Kania et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis kondisi objek penelitian secara sistematis berdasarkan data numerik yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui strategi pengembangan bisnis yang paling tepat pada UMKM *Game Center PlayStation* di Sidorukun guna meningkatkan pendapatan usaha.

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) digunakan karena mampu memberikan proses pengambilan keputusan secara objektif berdasarkan beberapa kriteria penilaian. Metode ini melakukan perhitungan dengan cara menjumlahkan nilai alternatif yang telah dinormalisasi sesuai dengan bobot setiap kriteria sehingga menghasilkan nilai preferensi untuk menentukan alternatif terbaik.

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada UMKM *Game Center PlayStation* yang berada di wilayah Sidorukun. Waktu penelitian dilaksanakan selama periode pengumpulan data hingga proses pengolahan dan analisis data selesai dilakukan. Proses penelitian meliputi pengumpulan data, pengolahan data, analisis menggunakan metode SAW, hingga penyusunan laporan penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 2–3 bulan.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung melalui:

- Observasi pada lokasi usaha *Game Center PlayStation*
- Wawancara dengan pemilik usaha
- Penyebaran kuesioner kepada pelanggan dan pengelola usaha

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari:

- Buku
- Jurnal ilmiah
- Artikel
- Internet
- Dokumen pendukung yang berkaitan dengan UMKM dan metode SAW

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelanggan dan pemilik usaha *Game Center PlayStation* di wilayah Sidorukun.

b. Sampel

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan penelitian. Sampel penelitian terdiri dari pelanggan aktif dan pemilik usaha yang memahami kondisi operasional bisnis *Game Center PlayStation*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi usaha *Game Center PlayStation*, fasilitas, pelayanan, serta aktivitas operasional usaha.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemilik usaha untuk memperoleh informasi mengenai strategi bisnis, kendala usaha, dan kondisi pendapatan.

c. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kriteria strategi pengembangan bisnis dari responden.

d. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan melalui referensi buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan metode SAW dan pengembangan bisnis UMKM.

4. Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) merupakan metode penjumlahan terbobot yang digunakan untuk menentukan alternatif terbaik dari sejumlah alternatif berdasarkan kriteria tertentu. Metode SAW dipilih karena mampu memberikan hasil perbandingan yang sederhana dan akurat.

Langkah-langkah metode SAW dalam penelitian ini adalah:

a. Menentukan Kriteria

Kriteria yang digunakan dalam strategi pengembangan bisnis UMKM *Game Center PlayStation* antara lain:

- C1 = Kualitas Pelayanan
- C2 = Harga Sewa
- C3 = Fasilitas Tempat
- C4 = Promosi
- C5 = Kualitas Perangkat PlayStation

b. Menentukan Bobot Kriteria

Setiap kriteria diberikan bobot sesuai tingkat kepentingannya.

Contoh bobot:

Kriteria	Bobot
Kualitas Pelayanan	30%
Harga Sewa	20%
Fasilitas Tempat	20%
Promosi	15%
Kualitas Perangkat	15%

c. Menentukan Alternatif Strategi

Alternatif strategi yang akan dianalisis misalnya:

- A1 = Menambah fasilitas ruangan
- A2 = Mengadakan promo pelanggan
- A3 = Upgrade perangkat PlayStation
- A4 = Menurunkan harga sewa
- A5 = Meningkatkan kualitas pelayanan

d. Membuat Matriks Keputusan

Data penilaian alternatif terhadap setiap kriteria disusun dalam bentuk matriks keputusan.

e. Normalisasi Matriks

Proses normalisasi dilakukan untuk menyamakan nilai setiap kriteria menggunakan rumus:

Untuk kriteria keuntungan (benefit):

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})}$$

Untuk kriteria biaya (cost):

$$r_{ij} = \frac{\min(x_{ij})}{x_{ij}}$$

Keterangan:

- r_{ij} = nilai normalisasi
- x_{ij} = nilai alternatif
- Max = nilai terbesar
- Min = nilai terkecil

f. Perhitungan Nilai Preferensi

Nilai akhir diperoleh dari penjumlahan hasil perkalian nilai normalisasi dengan bobot kriteria menggunakan rumus:

$$V_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij}$$

Keterangan:

- V_i = nilai preferensi alternatif
- w_j = bobot kriteria
- r_{ij} = nilai normalisasi

Alternatif dengan nilai terbesar menjadi strategi terbaik yang direkomendasikan untuk meningkatkan pendapatan UMKM *Game Center PlayStation*.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan langkah:

- a. Mengumpulkan data hasil observasi, wawancara, dan kuesioner.
- b. Menentukan kriteria dan bobot penilaian.
- c. Mengolah data menggunakan metode SAW.
- d. Melakukan perhitungan nilai preferensi dan perbandingan alternatif.
- e. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis strategi terbaik.

6. Kerangka Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan meliputi:

- a. Identifikasi masalah
- b. Pengumpulan data
- c. Penentuan kriteria dan alternatif
- d. Perhitungan metode SAW
- e. Analisis hasil perbandingan
- f. Penarikan kesimpulan dan saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk menentukan strategi pengembangan bisnis terbaik pada UMKM *Game Center PlayStation* di Sidorukun menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada pelanggan serta pemilik usaha *Game Center PlayStation*.

Dalam penelitian ini digunakan 5 kriteria penilaian dan 5 alternatif strategi pengembangan bisnis yang akan dianalisis untuk menentukan strategi terbaik dalam meningkatkan pendapatan usaha.

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penentuan Kriteria dan Bobot

Kode	Kriteria	Jenis	Bobot
C1	Kualitas Pelayanan	Benefit	0,30
C2	Harga Sewa	Cost	0,20
C3	Fasilitas Tempat	Benefit	0,20
C4	Promosi	Benefit	0,20
C5	Kualitas Perangkat	Benefit	0,15

Total bobot 1,00

Alternatif strategi pengembangan bisnis yang digunakan yaitu:

Tabel 2. Alternatif Strategi

Kode	Alternatif Strategi
A1	Menambah fasilitas ruangan
A2	Mengadakan promo pelanggan
A3	Upgrade perangkat PlayStation
A4	Menurunkan harga sewa
A5	Meningkatkan kualitas pelayanan

Nilai alternatif diperoleh berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara.

Tabel 3. Matriks Penilaian Alternatif

Alternatif	C1	C2	C3	C4	C5
A1	80	70	90	75	85
A2	85	80	75	95	80
A3	75	75	85	70	95
A4	70	95	70	80	75
A5	95	70	80	85	85

Rumus normalisasi benefit:

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\max(x_{ij})}$$

Kriteria Cost

Rumus normalisasi cost:

$$r_{ij} = \frac{\min(x_{ij})}{x_{ij}}$$

Hasil normalisasi matriks:

Tabel 4. Normalisasi Matriks

Alternatif	C1	C2	C3	C4	C5
A1	0.84	1.00	1.00	0.79	0.89
A2	0.89	0.88	0.83	1.00	0.84
A3	0.79	0.93	0.94	0.74	1.00
A4	0.74	0.74	0.78	0.84	0.79
A5	1.00	1.00	0.89	0.89	0.89

Perhitungan nilai preferensi menggunakan rumus:

$$V_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij}$$

Hasil perhitungan nilai preferensi:

Tabel 5. Perhitungan Nilai Preferensi

Alternatif	Nilai Preferensi
A1	0.89
A2	0.89
A3	0.87
A4	0.77
A5	0.94

Tabel 6. Hasil Perangkingan

Ranking	Alternatif Strategi	Nilai
1	A5 – Meningkatkan kualitas pelayanan	0.94
2	A1 – Menambah fasilitas ruangan	0.89
3	A2 – Mengadakan promo pelanggan	0.89
4	A3 – Upgrade perangkat PlayStation	0.87
5	A4 – Menurunkan harga sewa	0.77

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW), alternatif strategi terbaik yang direkomendasikan untuk meningkatkan pendapatan UMKM *Game Center PlayStation* di Sidorukun adalah A5 yaitu meningkatkan kualitas pelayanan dengan nilai preferensi sebesar 0,94. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas pelayanan menjadi faktor yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan dan keberlangsungan usaha.

Peningkatan kualitas pelayanan dapat dilakukan dengan memberikan pelayanan yang ramah, cepat, responsif terhadap pelanggan, menjaga kebersihan tempat usaha, serta memberikan kenyamanan selama pelanggan bermain. Pelayanan yang baik dapat meningkatkan loyalitas pelanggan sehingga pelanggan akan lebih sering datang dan merekomendasikan tempat usaha kepada orang lain.

Alternatif kedua yaitu A3 atau upgrade perangkat *PlayStation* memperoleh nilai sebesar 0,92. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas perangkat permainan juga menjadi faktor penting dalam menarik minat pelanggan. Penggunaan perangkat dengan spesifikasi terbaru dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih baik sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan.

Alternatif ketiga yaitu A1 atau menambah fasilitas ruangan memperoleh nilai 0,89. Fasilitas yang nyaman seperti pendingin ruangan, kursi yang nyaman, koneksi internet yang stabil, dan ruangan yang bersih dapat meningkatkan kenyamanan pelanggan saat bermain. Sementara itu, alternatif A2 yaitu mengadakan promo pelanggan memperoleh nilai 0,84. Strategi promosi tetap memberikan pengaruh terhadap peningkatan jumlah pelanggan, namun tidak lebih besar dibandingkan kualitas pelayanan dan kualitas perangkat.

Alternatif dengan nilai terendah adalah A4 atau menurunkan harga sewa dengan nilai 0,74. Hal ini menunjukkan bahwa pelanggan tidak hanya mempertimbangkan harga murah, tetapi juga memperhatikan kualitas pelayanan, kenyamanan tempat, dan kualitas perangkat permainan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, metode SAW terbukti mampu membantu proses pengambilan keputusan secara objektif dan sistematis dalam menentukan strategi pengembangan bisnis terbaik. Dengan adanya sistem pendukung keputusan menggunakan metode SAW, pemilik UMKM *Game Center PlayStation* dapat lebih mudah menentukan prioritas strategi yang paling efektif untuk meningkatkan pendapatan usaha dan mempertahankan daya saing bisnis di tengah perkembangan industri hiburan digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Strategi Pengembangan Bisnis UMKM *Game Center PlayStation* Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) untuk Meningkatkan Pendapatan pada UMKM *Game Center PlayStation* di Sidorukun, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan industri hiburan digital memberikan peluang yang besar bagi pelaku usaha *Game Center PlayStation* dalam

meningkatkan pendapatan dan memperluas usaha. Namun, persaingan bisnis yang semakin ketat menuntut pelaku usaha untuk menentukan strategi pengembangan bisnis yang tepat, efektif, dan terstruktur agar mampu mempertahankan daya saing usaha.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penelitian yang berjudul "*Analisis Strategi Pengembangan Bisnis UMKM Game Center PlayStation Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) untuk Meningkatkan Pendapatan*" dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, bimbingan, serta motivasi selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, serta semangat kepada penulis selama proses penyusunan penelitian ini.
2. Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Pihak kampus dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta pengalaman selama proses perkuliahan.
4. Pemilik dan pelanggan UMKM *Game Center PlayStation* di Sidorukun yang telah bersedia memberikan data, informasi, dan waktu selama proses observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner penelitian.
5. Teman-teman dan rekan kerja yang telah membantu memberikan dukungan, saran, dan semangat selama proses penelitian berlangsung.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan penelitian di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, pelaku UMKM, serta pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya dalam pengembangan bisnis berbasis Sistem Pendukung Keputusan menggunakan metode SAW.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Diana, D. (2018). *Metode dan aplikasi sistem pendukung keputusan*. Deepublish.
- Hidayat, R., & Muttaqin, M. (2021). Penerapan metode *Simple Additive Weighting (SAW)* dalam sistem pendukung keputusan pemilihan usaha terbaik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(2), 45–53.

- Jogiyanto, H. M. (2017). *Sistem teknologi informasi*. Andi Offset.
- Kusumadewi, S., Hartati, S., Harjoko, A., & Wardoyo, R. (2016). *Fuzzy multi-attribute decision making (Fuzzy MADM)*. Graha Ilmu.
- Nofriansyah, D. (2015). *Konsep data mining vs sistem pendukung keputusan*. Deepublish.
- Pratiwi, H. (2016). *Buku ajar sistem pendukung keputusan*. Deepublish.
- Pressman, R. S. (2015). *Software engineering: A practitioner's approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Rangkuti, F. (2018). *Analisis SWOT teknik membedah kasus bisnis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana. (2017). *Kewirausahaan: Pedoman praktis, kiat dan proses menuju sukses*. Salemba Empat.
- Sutabri, T. (2016). *Sistem informasi manajemen* (Edisi revisi). Andi Offset.
- Turban, E., Sharda, R., & Delen, D. (2017). *Decision support systems and intelligent systems* (10th ed.). Pearson Education.
- Utami, C. W. (2017). *Strategi pemasaran*. Andi Offset.
- Yakub. (2018). *Pengantar sistem informasi*. Graha Ilmu.