

ANALISIS SWOT PADA WEBSITE PINTER JAWA UNTUK MENENTUKAN PELUANG BELAJAR BUDAYA JAWA

Yuli Astuti¹, Devita Ika Fahmasari²

¹ Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta
yuli@amikom.ac.id

² Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta
devita0815@students.amikom.ac.id

ABSTRACT

The state of Indonesian culture, especially Javanese culture is even more alarming. Frequency of use of the Java language within the family declined replaced by the use of Bahasa Indonesia. If left not impossible Java language will be extinct. Besides 75 kinds of puppets also already extinct. Given the situation we need a culture of learning media so that the public Java Indonesia still has knowledge of Javanese culture from extinction. Thus it was established as a Java Pinter Website Learning Media Javanese culture. Website Pinter system design in Java using the system flowchart and DFD and ERD database design using SWOT analysis as the analysis stage to find out opportunities and threats.

Keywords: Javanese culture, opportunities, SWOT

INTISARI

Keadaan Budaya Indonesia khususnya budaya Jawa semakin memprihatinkan. Frekuensi penggunaan Bahasa Jawa dalam lingkungan keluarga semakin menurun tergantikan oleh penggunaan Bahasa Indonesia. Jika dibiarkan bukan tidak mungkin Bahasa Jawa akan mengalami kepunahan. Selain itu 75 jenis wayang juga sudah mengalami kepunahan. Dengan adanya keadaan tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran budaya Jawa agar masyarakat Indonesia tetap memiliki pengetahuan Budaya Jawa agar tidak punah. Maka dari itu dibuatlah Website Pinter Jawa ini sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa.

Perancangan sistem pada Website Pinter Jawa menggunakan flowchart sistem dan DFD perancangan database menggunakan ERD dan analisis SWOT sebagai tahapan analisis untuk mengetahui peluang dan ancamannya.

Kata Kunci: budaya Jawa, peluang, SWOT

PENDAHULUAN

Media pembelajaran budaya Jawa dapat menyampaikan pengetahuan budaya Jawa kepada masyarakat yang meliputi Bahasa Jawa, Wayang Jawa, Lagu Jawa, Aksara Jawa (Huruf Jawa) dan Tradisi Jawa untuk melestarikan Budaya Jawa dan menjadikan Budaya Jawa lebih dikenal berbagai kalangan masyarakat. Sedangkan Budaya menurut Farr dan Ball (1999) adalah pengetahuan yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat, yang berkaitan dengan perilaku mereka. Selanjutnya menurut kamus besar bahasa Indonesia, budaya adalah hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia, misalnya kesenian, kepercayaan dan adat istiadat.

Dari pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa budaya akan selalu berkaitan dengan cara hidup sekelompok masyarakat, termasuk cara anggota masyarakat budaya itu berkomunikasi atau bahasa, kesenian dan juga upacara tradisi yang dilakukan suatu kelompok masyarakat.

Kebudayaan Jawa adalah konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam alam pikiran, yang dianggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup orang Jawa sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman hidup bagi masyarakat Jawa (Koentjaraningrat, 1994).

1. Bahasa Jawa

Pada Bahasa Jawa terdapat beberapa tingkatan bahasa yang memiliki cara penggunaan yang

berbeda-beda. Tingkatan bahasa tersebut yaitu :

a. Ngoko

Ngoko adalah salah satu tingkatan bahasa dalam Bahasa Jawa. Bahasa ini paling umum dipakai di kalangan orang Jawa. Pemakaiannya dihindari untuk berbicara dengan orang yang dihormati atau orang yang lebih tua.

Tingkat tutur ngoko yaitu ungah ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon ngoko. Ciri-ciri katanya terdapat afiks di-, -e dan -ake. Ragam ngoko dapat digunakan oleh mereka yang sudah akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih tinggi status sosialnya daripada lawan bicara (mitra wicara). Ragam ngoko mempunyai dua bentuk varian, yaitu ngoko lugu dan ngoko alus (Sasangka dan Wisnu S.S.T. 2004).

b. Krama

Krama adalah salah satu tingkatan bahasa dalam Bahasa Jawa. Bahasa ini paling umum dipakai di kalangan orang Jawa. Pemakaiannya sangat baik untuk berbicara dengan orang yang dihormati atau orang yang lebih tua.

Yang dimaksud dengan ragam krama adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon krama, atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam krama adalah leksikon krama bukan leksikon yang lain. Afiks yang muncul dalam ragam ini pun semuanya berbentuk krama (misalnya, afiks dipun-, -ipun, dan -aken). Ragam krama digunakan oleh mereka yang belum akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih rendah status sosialnya daripada lawan bicara. Ragam krama mempunyai tiga bentuk varian, yaitu krama lugu, karma andhap dan krama alus. (Sasangka 2004)

c. Madya

Madya adalah salah satu tingkatan bahasa Jawa yang paling umum dipakai di kalangan orang Jawa. Tingkatan ini merupakan bahasa campuran antara ngoko dan krama, bahkan kadang dipengaruhi dengan bahasa Indonesia. Bahasa madya ini mudah dipahami dan dimengerti.

2. Wayang Jawa

Wayang salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang. Budaya wayang, yang terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan.

3. Tembang Jawa

Seni lagu Jawa atau sering disebut dengan tembang Jawa dibagi menjadi beberapa kategori atau jenis diantaranya sebagai berikut :

- a. Tembang gedhe
- b. Tembang tengahan
- c. Tembang Macapat
4. Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah sistem tulisan Abugida yang ditulis dari kiri ke kanan. Setiap aksara di dalamnya melambangkan suatu suku kata dengan vokal /a/ atau /u/, yang dapat ditentukan dari posisi aksara di dalam kata tersebut. Penulisan aksara Jawa dilakukan tanpa spasi (scriptio continua), dan karena itu pembaca harus paham dengan teks bacaan untuk dapat membedakan tiap kata.

Aksara Jawa dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya. Aksara dasar terdiri

dari 20 suku kata yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa modern, sementara jenis lain meliputi aksara suara, tanda baca, dan angka Jawa. Setiap suku kata dalam aksara Jawa memiliki dua bentuk, yang disebut *nglegena* (aksara telanjang), dan pasangan (ini adalah bentuk subskrip yang digunakan untuk menulis gugus konsonan).

5. Upacara Jawa

Upacara Jawa sering juga disebut ruwatan oleh masyarakat Jawa. Pengertian Ruwatan adalah suatu upacara atau ritual yang bertujuan untuk mengusir nasib buruk atau kesialan yang ada pada seseorang. Upacara adat Jawa ini masih sering terlihat, terutama di Jogja dan Jawa Tengah serta sebagian besar Jawa Timur. Dipercaya bahwa setelah adanya ritual ini, maka kehidupan seorang yang diruwat akan menjadi lebih baik, lebih sejahtera dan lebih beruntung.

Analisis sistem didefinisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Sementara sistem desain diartikan sebagai menjelaskan dengan detail bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi diimplementasikan. Dengan demikian, analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa didefinisikan sebagai: Proses organisasional kompleks dimana sistem informasi berbasis komputer diimplementasikan (Al Fatta, H., 2007).

Pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang menentukan kinerja perusahaan. Informasi eksternal mengenai peluang dan ancaman dapat diperoleh dari banyak sumber, termasuk pelanggan, dokumen pemerintah, pemasok, kalangan perbankan, rekan perusahaan lain. Banyak perusahaan menggunakan jasa lembaga pemindaian untuk memperoleh keliping

surat kabar, riset di internet, dan analisis tren-tren domestik dan global yang relevan (Richard L. Daft, 2010).

Menurut Irham Fahmi, 2013 untuk menganalisis secara lebih dalam tentang SWOT, maka perlu dilihat faktor eksternal dan internal sebagai bagian penting dalam analisis SWOT, yaitu:

1. Faktor eksternal

Faktor eksternal ini mempengaruhi terbentuknya *opportunities and threats* (O dan T). Dimana faktor ini menyangkut dengan kondisi-kondisi yang terjadi di luar perusahaan yang mempengaruhi dalam pembuatan keputusan perusahaan. Faktor ini mencakup lingkungan industri dan lingkungan bisnis makro, ekonomi, politik, hukum, teknologi, kependudukan, dan sosial budaya.

2. Faktor internal

Faktor internal ini mempengaruhi terbentuknya *strengths and weaknesses* (S dan W). Dimana faktor ini menyangkut dengan kondisi yang terjadi dalam perusahaan, yang mana ini turut mempengaruhi terbentuknya pembuatan keputusan (*decision making*) perusahaan. Faktor internal ini meliputi semua macam manajemen fungsional : pemasaran, keuangan, operasi, sumberdaya manusia, penelitian dan pengembangan, sistem informasi manajemen dan budaya perusahaan (*corporate culture*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analisis SWOT

Hasil analisis SWOT pada penelitian ini adalah :

1. Kekuatan (*Strength*)

Analisis yang melihat kondisi kekuatan yang ada dalam aplikasi. Kekuatan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Website Pinter Jawa ini merupakan suatu media pembelajaran baru yang mendapatkan timbal balik dari pengguna website dengan adanya fitur *member* dimana member website dapat menambahkan konten di dalam website dengan persetujuan admin.
- b. Konten yang terdapat dalam website selalu *up to date* karena selain dikelola oleh admin juga Website Pinter Jawa mendapat tambahan konten yang dibagikan oleh para member website.

2. Kelemahan (*Weakness*)

Merupakan analisis yang melihat kondisi kelemahan yang ada dalam aplikasi ini. Dimana kelemahan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Budaya Jawa dengan menggunakan website ini terbatas dengan fungsi yang telah dibangun pada awalnya dan untuk pengembangan fungsi lain dalam website ini memerlukan waktu yang cukup lama.
- b. Penyampaian materi pada website Pinter Jawa ini sangat tergantung dengan promosi Website sehingga ketika Promosi Website tidak terpenuhi maka materi yang ada tidak dapat tersampaikan.

3. Peluang (*Opportunity*)

Analisis peluang, yaitu melihat kondisi peluang yang ada dalam aplikasi ini. Dimana peluangnya adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatnya pengguna Internet di berbagai kalangan masyarakat Indonesia.
- b. Pada Website Pinter Jawa ini mempunyai fitur Tulis Artikel oleh member sehingga dalam website Pinter Jawa ini terdapat timbal balik dan perhatian oleh para pengguna website.

4. Ancaman (*Threat*)

Analisis yang melihat kondisi ancaman yang ada dalam aplikasi ini. Dimana ancamannya adalah sebagai berikut.

- a. Beberapa media pembelajaran Budaya Jawa lain yang menggunakan media selain website dan mempunyai fitur-fitur yang tidak dimiliki oleh Website Pinter Jawa.
- b. Ketika strategi promosi Website Pinter Jawa ini gagal maka materi yang ada pada website Piter Jawa ini tidak dapat tersampaikan.

Dari hasil analisis di atas, maka dapat digambarkan dengan tabel perbandingan SWOT seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Perbandingan SWOT

Pengaruh Internal	
Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weaknes</i>)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Suatu media pembelajaran baru yang mendapatkan timbal balik dari pengguna website dengan adanya fitur <i>member</i> dimana member website dapat menambahkan konten di dalam website dengan persetujuan admin. 2. Konten yang terdapat dalam website selalu <i>up to date</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbatas dengan fungsi yang telah dibangun pada awalnya dan untuk pengembangan fungsi lain memerlukan waktu yang cukup lama. 2. Sangat tergantung dengan promosi Website sehingga ketika Promosi Website tidak terpenuhi maka materi yang ada tidak dapat tersampaikan.
Pengaruh Eksternal	
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Ancaman (<i>Threat</i>)

1. Semakin meningkatnya pengguna Internet di berbagai kalangan masyarakat Indonesia.	1. Beberapa media pembelajaran Budaya Jawa lain yang mempunyai fitur- fitur yang tidak dimiliki oleh Website Pinter Jawa.
2. Mempunyai fitur Tulis Artikel oleh member sehingga dalam website Pinter Jawa ini terdapat timbal balik dan perhatian oleh para pengguna website.	2. Ketika strategi promosi Website Pinter Jawa ini gagal maka materi yang ada pada website Piter Jawa ini tidak dapat tersampaikan.

Analisis Kebutuhan Sistem

Untuk membangun sebuah sistem diperlukan analisis kebutuhan sistem agar sistem mempunyai konten yang bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya dan dapat tersampaikan kepada masyarakat.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berkenaan langsung dengan proses yang dapat dilakukan oleh aplikasi. Dengan demikian aplikasi diharapkan mampu melakukan fungsi sebagai berikut :

- a. Aplikasi memungkinkan pengguna dapat mengakses konten pada Website Pinter Jawa secara online.
- b. Pengunjung Website Pinter Jawa dapat mendaftar sebagai member Website Pinter Jawa.
- c. Member dapat menambahkan data artikel ke dalam Website Pinter Jawa untuk selanjutnya dapat ditinjau oleh Admin dan Superadmin.
- d. Member dapat menuliskan komentar pada artikel Website Pinter Jawa.
- e. Admin dan Superadmin dapat memperbaharui status member menjadi admin serta mengelola data admin sesuai dengan kebutuhan dalam portal Administrator Website Pinter Jawa.
- f. Admin dan Superadmin dapat mengelola data artikel, komentar, bahasa, lagu, wayang, dan upacara jawa.
- g. Superadmin dapat mengelola data Admin.

h. Website dapat menyediakan fitur pencarian data dengan kata kunci tertentu.

2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan pendukung artinya apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat berjalan. Analisis non-fungsional bertujuan untuk mengetahui sistem seperti apa yang cocok diterapkan, perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan serta siapa saja yang akan menggunakan sistem ini.

a. Kebutuhan Pengguna

Pada implementasinya, aplikasi ini ditujukan untuk seluruh pengguna internet di Indonesia pada khususnya dan pengguna internet dunia pada umumnya.

b. Kebutuhan Data

Setelah melakukan proses analisis kebutuhan sistem, maka analisis selanjutnya adalah analisis kebutuhan data. Analisis ini bertujuan untuk memudahkan dalam perancangan informasi. Adapun analisis kebutuhan data yang diperlukan antara lain :

1. Bahasa Jawa

Data yang ditampilkan meliputi Bahasa Jawa Ngoko, Bahasa Jawa Madya dan Bahasa Jawa Krama.

2. Lagu/Tembang Jawa

Data yang ditampilkan yaitu lagu atau tembang yang berasal dari Jawa yaitu Tembang Gedhe, Tembang Tengahan dan Tembang Macapat.

3. Wayang Jawa

Data Wayang Jawa yang ditampilkan meliputi data wayang versi Mahabarata dan Ramayana yang menggunakan gambar tokoh wayang kulit.

4. Aksara Jawa

Data yang ditampilkan adalah data gambar bentuk-bentuk Aksara Jawa beserta pasangannya.

5. Upacara Jawa

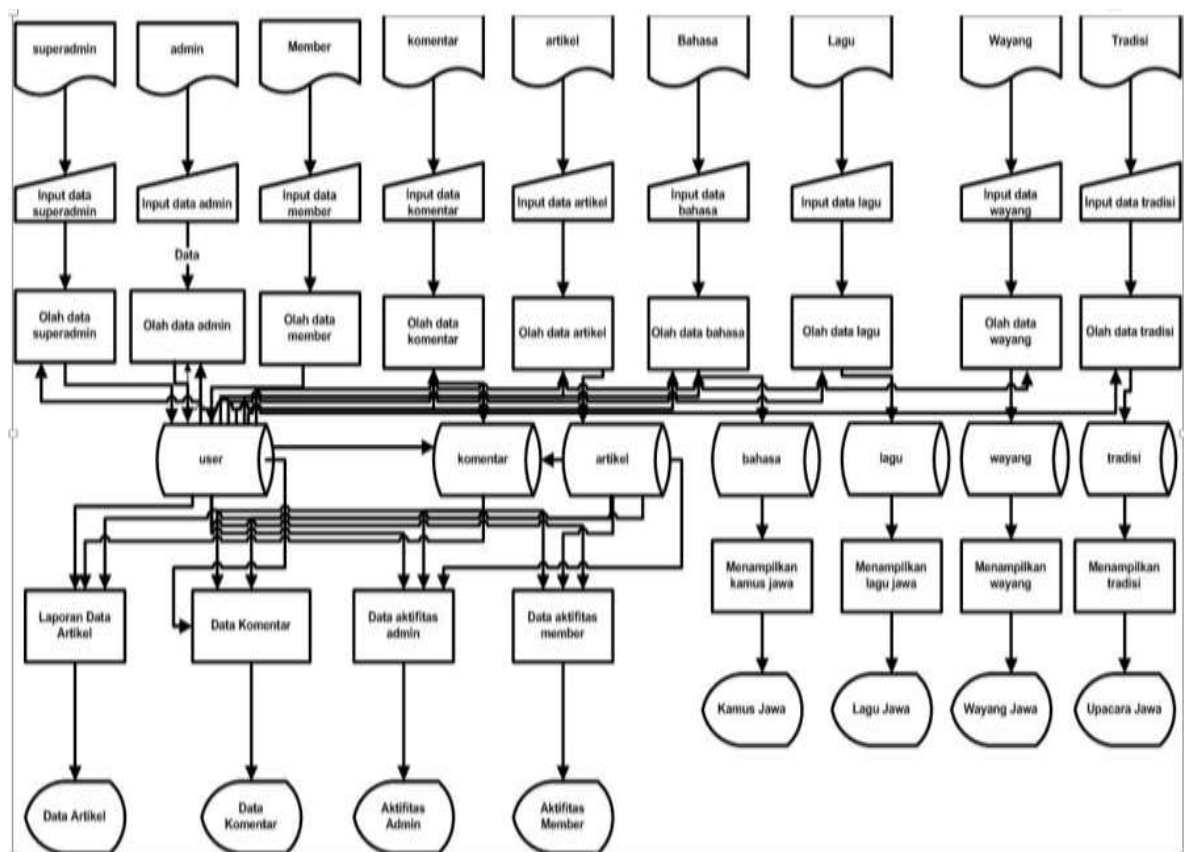
Upacara Jawa yang ditampilkan adalah upacara adat yang dilakukan oleh masyarakat Jawa.

6. Artikel

Artikel yang ditampilkan dalam Website Pinter Jawa ini adalah artikel yang membahas tentang budaya Jawa.

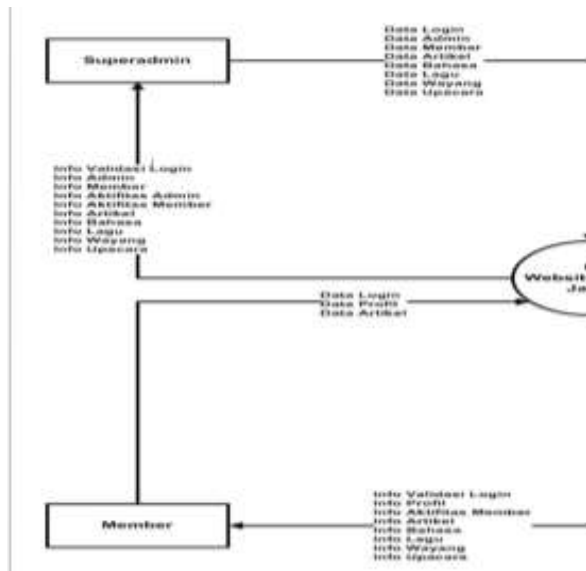
PEMBAHASAN

Untuk membangun sistem pada penelitian ini dibutuhkan beberapa tahapan diantaranya yaitu flowchart sistem digunakan untuk menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem secara fisik. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur- prosedur yang ada didalam system. Flowchart tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1 Flowchart Sistem

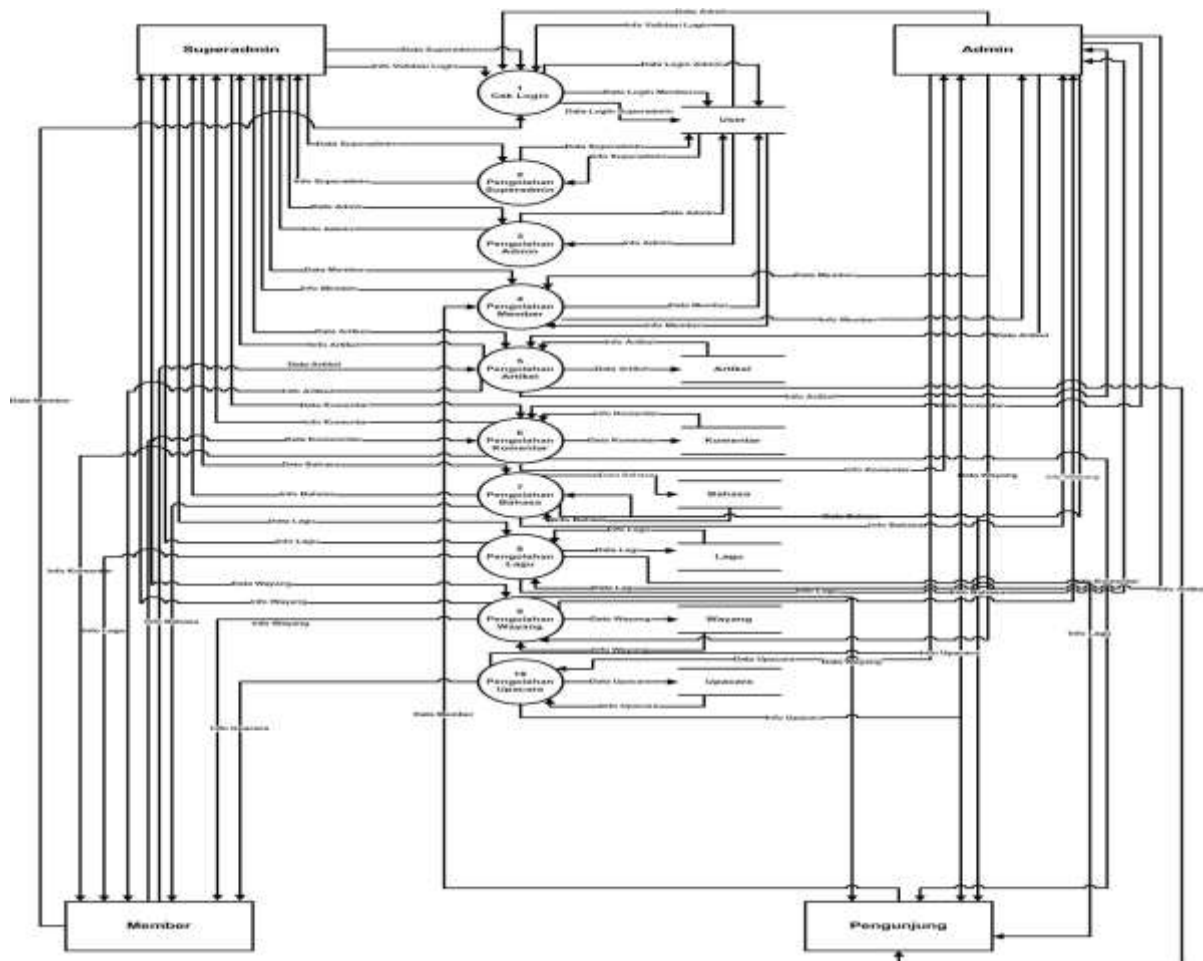
Selain flowchart sistem juga dibutuhkan Data Flow Diagram yang digunakan untuk merancang model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem. Data Flow Diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2 Diagram Konteks Data Flow Diagram

Pada konteks diagram tersebut menggambarkan bahwa pengguna sistem ada 4 yaitu superadmin, admin, member dan pengunjung. Adapun tugas dari

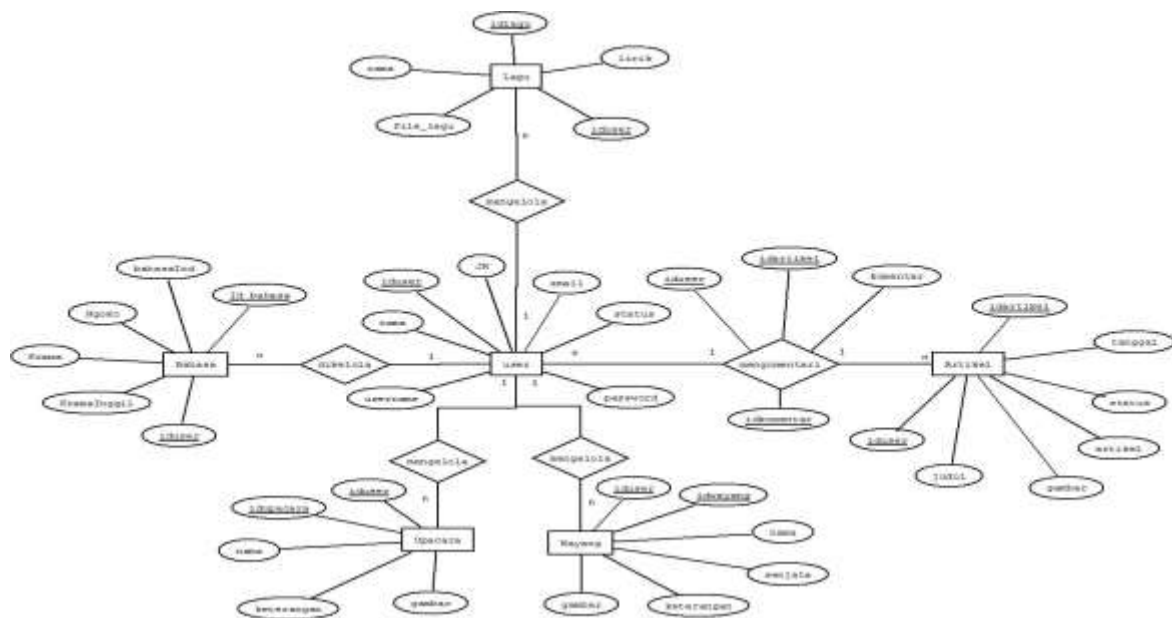
4 pengguna tersebut dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3 Data Flow Diagram Level 1

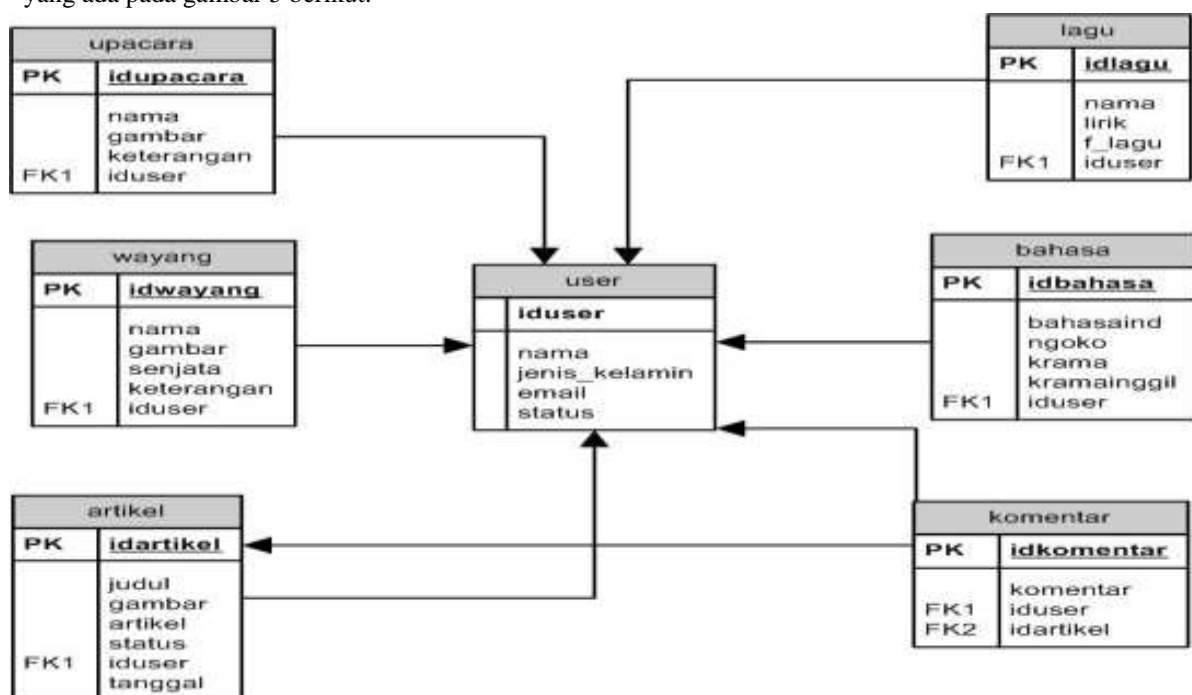
Pada tahap berikutnya adalah perancangan database, perancangan database pada penelitian ini menggunakan ERD (*Entity Relation Diagram*) yang digunakan untuk mendefinisikan isi dari tiap file yang telah diidentifikasi secara umum

sehingga perancangan data pada tiap-tiap tabel dan relasi antar tabel menjadi lebih jelas sesuai dengan fungsinya. Rancangan ERD dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4 ERD

Setelah ERD dirancang tahap selanjutnya adalah pembuatan tabel dan akan menghasilkan relasi antar tabel yang ada pada gambar 5 berikut:



Gambar 5 Relasi antar Tabel

Setelah tahap pembangunan website kemudian dilanjutkan ke tahap testing dengan cara membagikan kuisioner sebanyak 30 dan yang mengembalikan jawaban dari kuisioner tersebut

ada 23 responden. Kuisioner terdiri dari 12 pertanyaan dan dibagikan kepada koresponden yang berusia di atas 13 tahun. Data hasil kuisioner akan ditampilkan dalam tabel 2 berikut :

Tabel 2 Hasil Kuisioner

No.	Pertanyaan	Ya	Lumayan	Tidak
1	Apakah anda mempunyai keluarga yang bersuku Jawa?	13	7	3
2	Apakah anda bisa berbahasa Jawa Ngoko, Krama, Krama Alus atau Krama Inggil ?	16	5	2
3	Apakah anda mengetahui nama-nama wayang dari karakter wayang jawa dalam pertunjukan wayang kulit?	5	6	12
4	Apakah anda mengetahui dan bisa menyanyikan lagu Jawa dari salah satu kategori Tembang Gedhe, Tembang Tengahan dan Tembang Macapat ?	0	4	19
5	Apakah anda mengetahui nama-nama upacara adat tradisi yang biasa dilakukan oleh masyarakat Jawa?	4	8	11
6	Di dalam fitur Belajar Bahasa Jawa dalam Website Pinter Jawa apakah sudah membantu anda untuk lebih memahami Bahasa Jawa?	3	17	4
7	Di dalam fitur Belajar Lagu Jawa dalam Website Pinter Jawa apakah sudah membantu anda untuk lebih memahami tentang Lagu Jawa?	5	15	3
8	Di dalam fitur Belajar Wayang Jawa dalam Website Pinter Jawa apakah sudah membantu anda untuk lebih memahami tentang nama-nama Karakter Wayang Jawa?	4	17	2
9	Di dalam fitur Belajar Upacara Jawa dalam Website Pinter Jawa apakah sudah membantu anda untuk lebih memahami tentang nama-nama Upacara masyarakat Jawa?	2	17	4
10	Menurut anda apakah dengan menggunakan media Website, Website Pinter Jawa sudah dapat menginformasikan pengetahuan dan informasi mengenai budaya Jawa terhadap masyarakat Indonesia?	9	14	0
11	Menurut anda apakah fitur posting artikel bagi member website Pinter Jawa dapat menjadikan wadah berbagi informasi mengenai Budaya Jawa?	16	7	0
12	Apakah anda tertarik untuk menjadi member Website Pinter Jawa dan membagikan pengetahuan anda tentang Budaya Jawa kepada masyarakat Indonesia?	16	4	3

Dari data hasil Kuisioner tersebut dapat diperoleh prosentase keberhasilan Website Pinter Jawa dalam menyampaikan pengetahuan Budaya Jawa

dalam tiap-tiap aspek Budaya Jawa dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3 Prosentase Keberhasilan

No	Aspek	Ya (%)	Lumayan(%)	Tidak (%)
1	Fitur Belajar Bahasa Jawa	13	74	13
2	Fitur Belajar Lagu Jawa	21	65	14
3	Fitur Belajar Wayang Jawa	17	74	9
4	Fitur Belajar Upacara Jawa	8	73	17
5	Fitur Posting Arikel Member	70	30	0
6	Penggunaan Media Website sebagai media pembelajaran	40	60	0
7	Ketertarikan pengguna untuk menjadi member Website Pinter Jawa	70	17	13

Dari hasil Kuisioner dan data Prosentase keberhasilan Website Pinter Jawa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Website Pinter Jawa telah cukup berhasil menjadi media pembelajaran Budaya Jawa dalam menyampaikan pengetahuan Budaya Jawa.

KESIMPULAN

Setelah melakukan tahapan-tahapan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk perancangan aplikasi menggunakan flowchart sistem, DFD, ERD dan normalisasi.
2. Untuk mengetahui peluang dari website ini menggunakan analisis SWOT. Dengan demikian website pinter jawa memiliki peluang untuk bisa dikenal oleh masyarakat indonesia dengan cara mengakses website tersebut. Sehingga orang yang akan belajar budaya jawa tidak perlu datang langsung ke pulau jawa.
3. Website Pinter Jawa menyediakan fitur posting artikel untuk member Website Pinter Jawa yang dapat digunakan untuk bertukar informasi mengenai Budaya Jawa.
4. Dengan dibangunnya Website Pinter Jawa ini maka akan terbentuk sebuah wadah informasi mengenai Budaya Jawa yang terstruktur dan dapat dijadikan sebagai sumber informasi Budaya Jawa bagi masyarakat Indonesia.
5. Pembangunan Website Pinter Jawa ini merupakan salah satu bentuk nyata dalam upaya pelestarian budaya Indonesia khususnya Budaya Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Farr M. dan A.F.Ball. 1999. Standard English. Dalam Spolsky .B 205 – 208
- Koentjaraningrat. 1994. Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sasangka, Sry Satria Tjatur Wisnu. 2004. Unggah-ungguh Bahasa Jawi. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Al Fatta, Hanif. (2007). “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi”. Yogyakarta: Andi Offset.

- Richard L. Daft, 2010, Era Baru Manajemen, Edward Tanujaya, Edisi 9, Salemba Empat.
- Fahmi, Irham. 2013. Analisis Laporan Keuangan. Bandung: Alfabeta.