

# PERANCANGAN TAS KONSER KHUSUS UNTUK PENGEMAR K-POP

Salsabilla Setya Okvianti<sup>1</sup>, Sheila Andita Putri<sup>2</sup>, Ica Ramawisari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

[salsabillaokv@telkomuniversity.ac.id](mailto:salsabillaokv@telkomuniversity.ac.id), [chesheila@telkomuniversity.ac.id](mailto:chesheila@telkomuniversity.ac.id), [ramawisari@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramawisari@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** : Hiburan menjadi salah satu faktor yang dibutuhkan setiap masyarakat untuk memenuhi kebutuhan emosional, sosial dan intelektual. Industri hiburan dari Korea Selatan saat ini menjadi salah satu industri hiburan terbesar di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir. Artis K-pop berkembang hampir ke seluruh dunia dengan mempromosikan dirinya melewati acara-acara konser yang diselenggarakan di setiap negara. Konser K-pop memiliki perbedaan dengan konser biasanya dari segi barang bawaan, salah satunya adanya aksesoris dan atribut penunjang konser K-pop, akibatnya diperlukan tas yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna selama menonton konser K-pop. Maka diperlukan perancangan tas konser K-pop dengan memperhatikan aspek fungsi dan desain termasuk dengan menambah kompartemen di bagian dalam tas, serta memperhatikan material yang digunakan dan memperhatikan aspek kenyamanan dan keamanan pengguna. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kualitatif, sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah User Centered Design (UCD). Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa perancangan yang dilakukan ini sudah memenuhi kebutuhan pengguna saat menonton konser K-Pop.

**Kata kunci** : Tas konser, K-pop, Kompartemen. UCD

**Abstract** : Entertainment is one of the factors that every society needs to fulfill emotional, social and intellectual needs. The entertainment industry from South Korea is currently one of the largest entertainment industries worldwide in recent years. K-pop artists expand almost all over the world by promoting themselves through concert events held in each country. K-pop concerts have differences with concerts usually in terms of luggage, one of which is the presence of accessories and attributes supporting K-pop concerts, as a result a bag is needed that can meet the needs of users while watching K-pop concerts. So it is necessary to design a K-pop concert bag by paying attention to aspects of function and design including by adding compartments to the inside of the bag, as well as paying attention to the materials used and paying attention to aspects of user comfort and safety. The research method used is a qualitative method, while the design method used is User Centered Design (UCD). Based on the design process that has been carried out, it is concluded that the design carried out has met the needs of users when watching K-Pop concerts.

**Keyword** : Concert bag, K-pop, Compartments, UCD

## **PENDAHULUAN**

Industri hiburan dari Korea Selatan saat ini menjadi salah satu industri hiburan terbesar di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu yang ada dalam industri hiburan Korea Selatan adalah K-pop, yang memiliki singkatan korean pop atau genre musik pop dari korea selatan. Menurut laporan dari Korean Foundation atau KF, jumlah penggemar K-pop secara global mencapai 178 juta orang pada tahun 2022. Angka ini mengalami peningkatan sebanyak 19 kali lipat dibandingkan dengan tahun 2012, menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa dalam popularitas K-pop. Acara konser mempunyai peraturan yang ketat salah satunya adalah memperhatikan barang bawaan saat akan dibawa kedalam *venue*. Menurut penggemar yang menonton konser, keperluan dan kebutuhan yang akan dibawa saat konser itu beragam. Barang yang sangat penting diantaranya ada *handphone*, dompet, tiket dan powerbank. Kemudian barang khusus saat mengunjungi konser K-pop yaitu ada *lightstick*, *photocard*, *hand banner* dan aksesoris yang menyesuaikan dengan konser yang sedang dihadiri. Beberapa konser memerlukan tas yang transparan agar saat pengecekan barang bawaan bisa berlangsung dengan cepat. Tetapi jarang tas yang diperuntukan khusus untuk penggemar K-pop karena membutuhkan kompartemen khusus untuk menyimpan aksesoris berukuran kecil agar tas terlihat lebih rapih.

Berdasarkan fenomena diatas maka diperlukan alternatif perancangan tas konser yang dikhususkan untuk penggemar K-pop dengan memperhatikan aspek fungsi dan desain termasuk dengan menambah kompartemen di bagian dalam tas, serta memperhatikan material yang digunakan dan memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan pengguna.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Hendryadi, (2019) merupakan proses penyelidikan

naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Proses ini ditujukan untuk mencapai pemahaman mendalam, artinya penelitian kualitatif berusaha memahami fenomena sosial secara menyeluruh, melibatkan interpretasi yang mendalam terhadap makna dan konteks yang mendasarinya. Subjek pada penelitian ini adalah penggemar K-pop yang suka menonton konser K-Pop.

### **Motode Penggalian Data**

No.	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1.	Melakukan observasi produk eksisting secara online dengan mencari di toko online dan sosial media.	Untuk mengetahui produk eksisting yang beredar di pasaran, baik dari segi bentuk, ukuran, material yang digunakan	Laptop, Handphone
2.	Membuat kuisisioner kepada penggemar K-pop yang pernah menonton konser	Untuk mendapatkan data mengenai kebiasaan dan kebutuhan untuk menonton konser K-pop	Laptop, ballpoint, kertas
3.	Melakukan wawancara kepada beberapa responden yang sudah mengisi kuisisioner	Untuk mendapatkan data yang lebih detail mengenai kebiasaan dan kebutuhan serta aktifitas yang dilakukan pada saat menonton konser K-pop	Handphone, ballpoint, kertas

Tabel 1 Metode Penggalian Data

Sumber : dokumentasi penulis

## Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan adalah UCD (*User Centered Design*). UCD adalah menerjemahkan partisipasi dan pengalaman manusia ke dalam rancangan (Jagadish, 2014). Setiap literasi dari pendekatan UCD melibatkan empat fase yang berbeda yang ditentukan berdasarkan ISO 9241-210: 2019, diantaranya yaitu *context analysis, defining requirement, design* dan *evaluation*.

## Proses Perancangan

No.	Tahapan	Tujuan	Peralatan
Context analysis			
1.	Analisis karakteristik	Untuk mengetahui karakteristik penggemar K-pop saat menonton konser	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
2.	Analisis kebiasaan	Untuk mengetahui kebiasaan penggemar K-pop saat menonton konser	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
3.	Analisis kebutuhan	Untuk mengetahui kebutuhan penggemar K-pop saat menonton konser	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
Defining the requirement			
4.	Analisis tata letak	Untuk mengetahui tata letak yang pas terhadap barang bawaan pengguna	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
5.	Analisis bentuk	Untuk mengetahui bentuk dari produk eksisting, kuncian,	Laptop, buku, ballpoint, MS.

		handle tas yang sesuai untuk perancangan	word
6.	Analisis material	Untuk mengetahui material yang akan digunakan untuk perancangan	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
7.	Analisis mekanisme kuncian	Untuk mengetahui kuncian yang akan digunakan untuk perancangan	Laptop, buku, ballpoint, MS. word
Design			
8.	Ideasi	Melakukan brainstorming dari data-data yang sudah didapat untuk membentuk moodboard	Pensil, sketchbook, laptop, adobe illustrator
9.	Sketsa alternatif	Untuk merealisasikan brainstorming dan moodboard yang telah dirancang dalam bentuk sketsa kasar	Sketchbook, ballpoint, laptop, adobe illustrator
10.	Sketsa final	Memilih salah satu dari sketsa alternatif	Sketchbook, ballpoint, laptop, adobe illustrator
11.	Pembuatan sample 1	Membuat gambar detail, gambar teknik, exploded view, produksi, hingga testing produk.	Laptop, Adobe Illustrator, 3d Rhinoceros, sketchbook, ballpoint

12.	Revisi	Mengulangi tahap nomer 11	Laptop, Adobe Illustrator, 3d Rhinceros, sketchbook, ballpoint
Evaluation			
13.	Uji coba produk final	Melakukan uji coba produk final kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kesesuaian produk terhadap tujuan perancangan	Produk, ballpoint, handphone, buku
14.	Validasi	Melakukan validasi terhadap hasil uji coba produk final yang telah dilakukan	Produk, ballpoint, handphone, buku

Tabel 2 Proses Perancangan  
sumber : dokumentasi penulis

## HASIL DAN DISKUSI

### *Context Analysis*

Tahapan ini berupa penjelasan secara mendetail mengenai pengguna atau target user yang sesuai dengan perancangan tas konser khusus untuk penggemar K-pop. Pengguna dapat digambarkan melalui user persona. User persona merupakan karakter fiktif yang diperoleh dari data hasil kuisioner dan wawancara yang dapat digunakan sebagai acuan untuk mewakili target user.

## USER PERSONA



Sera

### Demografi

- Wanita
- 18 - 25 tahun
- Kuliah dan bekerja

### Kebiasaan

- Membeli atau mengumpulkan album, merchandise dan freebies sesuai idolanya
- Menonton konser K-Pop
- Fangirling

### Karakteristik

- K-Popers
- Loyal
- Solidaritas tinggi
- Ter-organisir

### Kebutuhan

- Mementingkan kenyamanan
- Produk dapat bertahan digunakan dalam jangka panjang
- Produk yang dapat meng-organisir barang bawaan

### Interest

- Fashion dan trendy
- Korean culture
- K-Pop, K-drama
- Aktif social media
- Membuat konten tentang idolanya
- Dekorasi/menghias barang kepunyaan sesuai fandom/idol yang digemari
- Merchandise K-pop

### Goals

- Mendapatkan pengalaman menonton konser K-Pop dengan nyaman

### Pain point

- Tidak dapat membawa barang lebih banyak
- Tali tas gampang putus
- Tidak terlalu nyaman menggunakan tas transparan
- Susah memisahkan barang berharga dengan atribut menonton konser

Gambar 1 User Persona  
sumber : dokumentasi penulis

Data dan informasi mengenai kebiasaan maupun kebutuhan pengguna tersebut diperoleh dari hasil observasi, kuisisioner, dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Data yang diperoleh mengenai kebiasaan menonton konser K-pop adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata barang bawaan yang dibawa saat menonton konser
  - a. *Handphone*
  - b. *Dompot*
  - c. *Powerbank*
  - d. *Lightsick*
  - e. *Photocard*
  - f. *Freebies*
  - g. *Make up*
  - h. *Obat-obatan pribadi*
  - i. *Hand fan*
  - j. *Batu baterai*
2. Menggunakan tas yang sesuai dengan ketentuan promotor yaitu tas transparan
3. Menonton konser K-pop *indoor* atau *outdoor*

4. Datang ke tempat konser dari siang hari sekitar jam 11 – 2 siang
5. Mengumpulkan *freebies*, membeli *merchandise official* jika ada yang menarik dan berkumpul bersama penggemar lain
6. Membeli makanan dan minuman sebelum memasuki *venue*
7. Bernyanyi bersama saat konser dimulai dengan mengangkat *lightstick* dan berloncat-loncat jika berada di *standing section*
8. Saat konser berlangsung, terjadi kesulitan saat menaruh barang-barang atau ingin mengambil barang lain dikarenakan sangat berdesakan dan barang yang ada di dalam tas susah dikondisikan
9. Merekam untuk hasil dokumentasi pribadi
10. Setelah menonton konser K-pop langsung pulang

Berdasarkan data kebiasaan menonton konser K-pop yang telah dijabarkan di atas, maka diperoleh data analisis kebutuhan sebagai berikut :

Tabel 3 Analisis Kebutuhan

No.	Kebutuhan	Aspek	Parameter
1.	Tas yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanan saat menonton konser K-pop, tetapi masih mengikuti peraturan konser yang berlaku	Material tas	Transparan, kuat, tahan lama, ringan dan tebal. Mudah ditemukan di pasaran, tahan air
		Material tali	Kuat
		Bentuk	Simple




2.	Kompartemen yang dapat memisahkan antara barang berharga dengan artibut dan aksesoris tambahan	Tata letak	Mudah diakses
		Bentuk	Simple
		Material	Transparan, ringan dan kuat
3.	Tas yang mudah dioperasikan	Fitur	Dapat mengubah tas <i>slingbag</i> menjadi tas <i>backpack</i>
		Tata letak	Mudah diakses
		Material	Kuat dan nyaman
	Tas yang dapat menunjang penampilan	Rupa	<i>Timeless, simple</i>

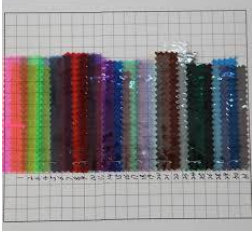
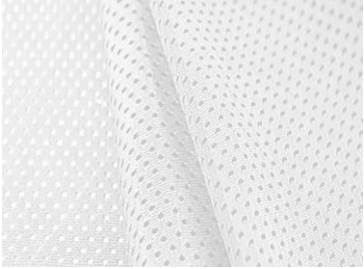
sumber : dokumentasi penulis

### ***Defining Requirement***

Tahapan selanjutnya berupa analisis lebih mendalam terkait aspek dan parameter yang telah dibahas sebelumnya pada *context analysis*. Berikut Analisa yang diperoleh:

Tabel 4 Analisis aspek dan parameter kebutuhan

No.	Aspek kebutuhan	Parameter	Hasil
1.	Tata letak	Aman dan mudah diakses	 <p data-bbox="1059 797 1294 824">Gambar 2. Tata letak</p> <p data-bbox="1011 846 1342 873">Sumber: dokumentasi penulis</p> <p data-bbox="979 947 1374 1442">tata letak horizontal aman untuk barang bawaan karena khawatir bertumpukkan dan membuat barang menjadi susah diakses. Akses dengan tata letak ini pun mempermudah pengguna untuk keluar masuk barang bawaan dengan cepat.</p>
2.	Bentuk	Simple	Bentuk tas konser yang akan diterapkan untuk perancangan ini adalah kotak.

3.	Material	Material utama	Tebal, ringan, tahan lama, mudah ditemukan	 <p data-bbox="1094 658 1254 685">Gambar 3 PVC</p> <p data-bbox="1007 705 1342 732">Sumber : dokumentasi penulis</p> <p data-bbox="981 801 1358 952">Material yang sesuai dengan parameter yang telah dibuat adalah PVC.</p>
		Material tambahan	Ringan, tahan lama, sirkulasi yang baik, kuat	 <p data-bbox="1059 1272 1286 1299">Gambar 4 Kain mesh</p> <p data-bbox="1011 1305 1334 1332">Sumber: dokumentasi penulis</p> <p data-bbox="981 1370 1369 1637">selain karena keestetikannya, menggunakan kain mesh yang berongga masih memudahkan promotor melihat isi di dalam tas pada saat pengecekan.</p>

				 <p>Gambar 5 Kain laken</p> <p>Sumber: dokumentasi penulis</p> <p>material tersebut tipis tetapi tetap bagus dan kuat untuk menampung barang yang besar maupun yang kecil.</p>
4.	Fitur	Mudah dioperasikan	Dapat mengubah tas selempang menjadi tas gendong	
5.	Aspek rupa	Simple dan <i>timeless</i>	Menggunakan warna netral, putih dan hitam	

Sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh TOR (*Term of Reference* sebagai berikut:

#### **Pertimbangan Design (*Design Considerations*)**

1. Produk dirancang untuk menambah alternatif tas konser K-pop
2. Mengutamakan keamanan dan kenyamanan pengguna selama menggunakan tas pada saat menonton konser K-pop
3. Material yang digunakan pada tas adalah material PVC transparan karena untuk menyesuaikan peraturan promotor/penyelenggara konser K-pop

4. Desain timeless dan simple dengan bentuk kotak dan menggunakan warna netral

#### **Batasan Desain (*Design Constraints*)**

1. Target user sesuai dengan user persona yang telah disusun yaitu Wanita dengan usia 18-25 tahun yang berkuliah atau bekerja. Seorang fans K-pop (K-popers) yang suka menonton konser idolanya. Loyal, sangat terorganisir, suka mengoleksi merchandise yang berbau idolanya dan mendekorasi barang bawaannya
2. Tas yang dirancang menyesuaikan dengan aturan promotor/penyelenggara yaitu memiliki ukuran yang tidak lebih dari kertas A4 atau 30 cm.
3. Barang yang dibawa untuk menonton konser ialah handphone, dompet, powerbank, *lightstick*, *photocard*, freebies, batu baterai, make up, kipas, tissue dan aksesoris seperti gantungan kunci
4. *Lightstick* memiliki rata-rata ukuran 25 x 12 x 10 cm
5. Material yang digunakan untuk tas ini adalah bahan yang transparan seperti PVC mika 0,80. Untuk bagian sekatnya menggunakan jaring mesh dan kain laken untuk kompartemen atau kantong kecilnya.
6. Menambahkan fitur yang menjadikan *slingbag* dapat berubah menjadi *backpack* dan dapat mengatur panjang pendeknya tali.
7. Warna yang digunakan pada tas ini adalah transparan dengan zipper dan tali berwarna netral

#### **Deskripsi Produk (*Product Description*)**

Tas yang akan dirancang memiliki ukuran 21,2 cm x 25,2 cm x 10,5 cm dengan menggunakan material PVC mika 0,8. Pada bagian depan ditambahkan slot kartu berukuran 6 x 9 cm untuk menyimpan photocard. Bagian atas slot kartu ditambahkan ring-D yang berukuran 2 cm berbahan nikel sebanyak 3 buah agar pengguna bisa

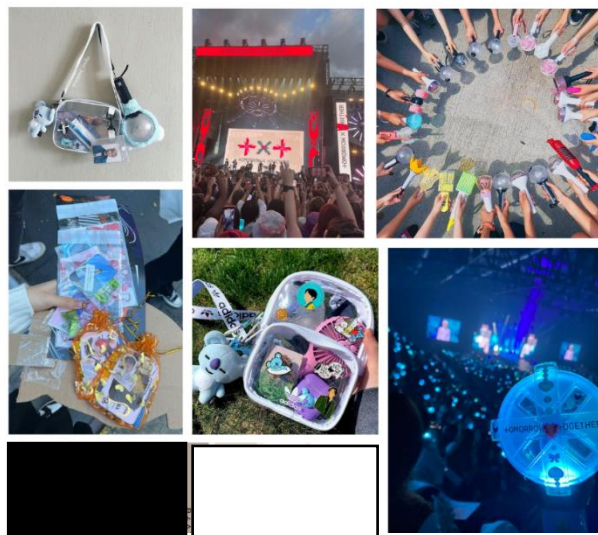
menggantungkan gantungan kunci yang mereka suka. Zipper yang digunakan adalah zipper berukuran 0,5 berwarna putih. Bagian tali menggunakan bahan polyester yang memiliki ukuran 3,8 cm berwarna putih dengan panjang 1,5 m.

Ketika dibuka, tas memiliki 2 sekat yang membagi tas menjadi 3 bagian. Pada bagian kanan terdapat 1 bagian dengan menggunakan material jaring mesh untuk menaruh *lightstick*. Bagian belakang terdapat kain laken untuk 6 kompartemen lainnya. Fitur yang ada pada tas tersebut adalah dapat merubah tas selempang menjadi tas gendong atau tas punggung.

### ***Design***

Pada tahapan ini hasil analisis aspek kebutuhan pengguna yang sudah dibahas pada tahapan sebelumnya digunakan sebagai ide solusi pengembangan produk. Data tersebut berupa:

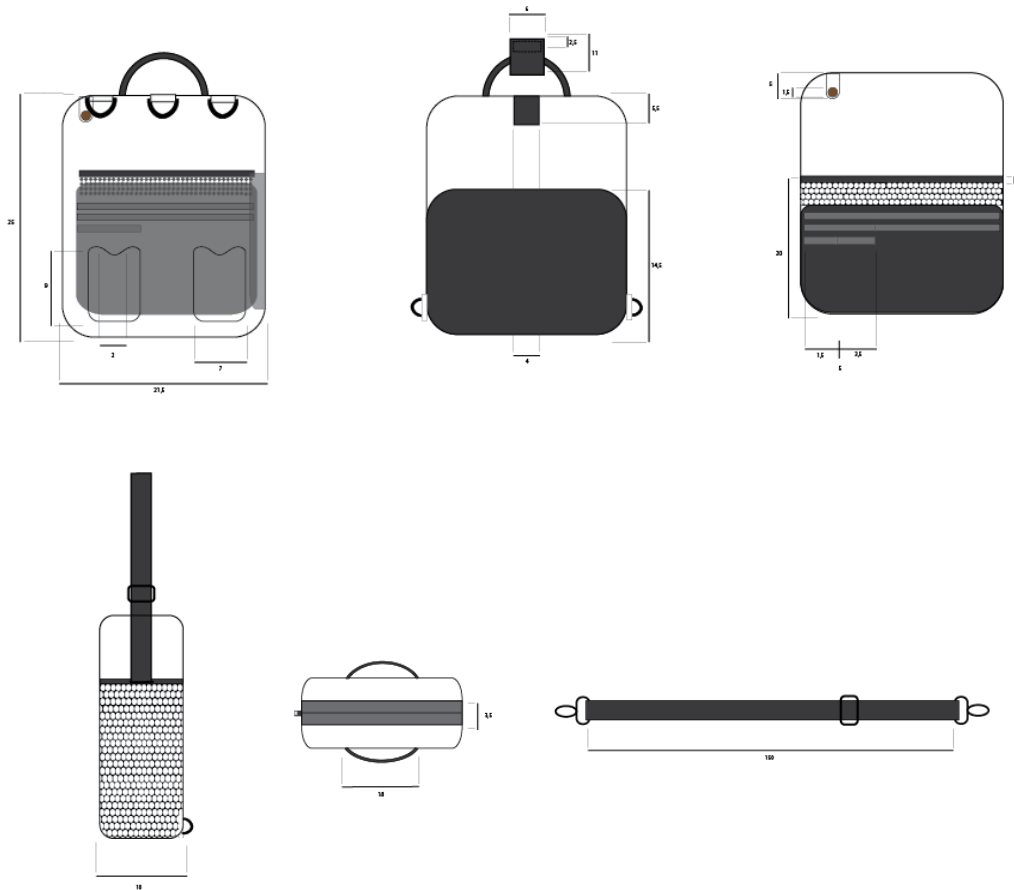
### ***Moodboard***



Gambar 10 *Moodboard*

Sumber: dokumentasi penulis

## Final Design



Gambar 7 Final design  
Sumber: dokumentasi penulis

## Prototype Produk



Gambar 8 Prototype produk  
Sumber: dokumentasi penulis

## Evaluation

### Uji Coba Produk



Gambar 9 Barang bawaan  
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 10 Saat produk digunakan  
Sumber: dokumentasi penulis

Informasi yang diperoleh setelah melakukan wear test adalah sebagai berikut

1. Sebelumnya pengguna menggunakan satu tas besar transparan dan 2 pouch di dalamnya. Pouch tersebut adalah pouch untuk make up dan pouch untuk kabel charger
2. Jika menggunakan tas konser yang telah dirancang, maka tidak perlu menggunakan pouch lagi
3. Barang utama seperti powebank, handphone, dompet, kabel, obat-obatan pribadi dan make up berada di kantong bagian dalam, tengah dan kantong



mesh. Tiket disimpan dibagian paling belakang kantong dalam. Freebies, tissue, payung, sunscreen, kipas berada di bagian depan tas dan *lightstick* disimpan di kantong bagian kanan.

4. Gantungan, aksesoris dan airpods disimpan di depan, digantungkan di ring-d. *Photocard* disimpan di slot kartu depan tas
5. Pada kantong bagian depan masih tersisa ruang
6. Tali tas mudah dioperasikan dan nyaman digunakan

Dari uji coba produk yang telah dilakukan, telah didapatkan hasil evaluasi dari pengguna yang telah melakukan uji coba produk tas konser. Adapun kesimpulannya berupa skoring 1-5 sebagai berikut:

1. Kesesuaian prototype dengan tujuan perancangan mendapatkan rata-rata skor 4,75
2. Kesesuaian bentuk dan ukuran perancangan mendapatkan rata-rata skor 4,5
3. Kesesuaian material perancangan mendapatkan rata-rata skor 5
4. Kesesuaian tata letak untuk barang bawaan saat menonton konser K-Pop mendapatkan rata-rata skor 4,75
5. Kemudahan produk saat digunakan mendapatkan rata-rata skor 4,62
6. Kenyamanan produk saat digunakan mendapatkan rata-rata skor 5
7. Keamanan produk saat digunakan mendapatkan rata-rata skor 5
8. Ketertarikan terhadap visualisasi produk mendapatkan rata-rata skor 5
9. Ketertarikan untuk membeli produk mendapatkan rata-rata skor 4,75

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa perancangan yang dilakukan ini sudah memenuhi kebutuhan pengguna saat menonton konser K-Pop. Adapun kebutuhannya adalah memberikan kenyamanan saat menggunakan tas konser karena masih sesuai dengan peraturan yang berlaku dengan material transparan yang ringan, memberikan keamanan saat menggunakan tas konser yang transparan, dikarenakan adanya material kain laken dan kain mesh, adanya kompartemen yang dapat memisahkan barang bawaan utama dengan atribut dan

aksesoris yang dibutuhkan saat menonton konser K-Pop, adanya fitur tambahan dapat mengubah tas selempang menjadi tas punggung dengan tali tas yang adjustable, desain yang digunakan simple dengan menggunakan warna netral yang cocok dipadukan dengan semua warna. Dengan demikian tas konser ini dapat menjadi alternatif tas konser yang dikhususkan dipergunakan saat menonton konser K-Pop.

## **SARAN**

Berdasarkan perancangan dan validasi yang telah dilakukan, saran dan masukan yang didapat untuk mengembangkan produk kedepannya adalah menambah ukuran panjang tali tas, evaluasi tempat penyimpanan *lightstick*, pemilihan zipper yang lebih besar dan evaluasi material yang lebih lentur agar tidak kaku saat dipakai untuk pertama kalinya dan aman saat digunakan di luar konser

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfarizi, A. F. (2023, November 30). *MENGENAL BAHAN PVC TAS*. Retrieved from oscac.co.id: <https://oscac.co.id/bahan-pvc-tas/>
- Javier, F. (2021, Agustus 5). *Ada 7,5 Miliar Twit K-Pop pada Juli 2020-Juni 2021, Terbanyak dari Indonesia*. Retrieved from data.tempo.co: <https://data.tempo.co/data/1174/ada-75-miliar-twit-k-pop-pada-juli-2020-juni-2021-terbanyak-dari-indonesia>
- Novita, C. (2022, Juni 23). *Daftar Konser dan Fan meeting Kpop 2022 ada TXT di Indonesia*. Retrieved from tirto.id: <https://tirto.id/daftar-konser-dan-fan-meeting-kpop-2022-ada-txt-di-indonesia-gs5H>
- Nursyafitri, R., & Waskito, M. A. (2022). Perancangan Tas Khusus Untuk Penggemar K-pop saat Mengunjungi Konser K-pop. *Jurnal Desain Indonesia*, 38-47.
- Putri, S. A. (2016). Dampak Korean Wave terhadap Industri Aloe Vera. *PROCEEDINGS of INDESIGNATION*, 83.

- Rahayu, M. I., Putra, E. S., & Ismail, D. (2023). Perancangan Tas Anyam Untuk Fasilitas *Lightstick* NCT Saat Konser. *SERENADE : Seminar on Research and Innovation of Art and Design*, 214-248.
- Ramawisari, I. (2023). ANALISIS PENGARUH POSTER ERGONOMI KERJA TERHADAP MANAJEMEN KINERJA PEGAWAI LONDRI CUCI KILOAN. *Journal of Scientech Research and Development*, 592-605.
- Sabandar, V. P., Sussolaikah, K., & Roring, R. S. (2022). Penerapan User-Centered Design Method Guna Pembaruan Substansi. *Journal of Computer System and Informatics*, 116-127.
- Soetrisno, E. D., Herdiana, W., & Jaya, B. K. (2022). PERANCANGAN SET PERLENGKAPAN MENONTONKONSER UNTUK PENGGEMAR K-POP. *Journal Ide dan Dialog Indonesia*, 24-36.