

SURVEI MINAT MAHASISWA BARU TAHUN 2020 STMIK AGAMUA WAMENA TERHADAP KOMPUTER

I Gusti Ayu Ngurah Kade Sukiatini¹⁾, Marthen Medlama²⁾

¹STMIK Agamua Wamena

Email : sukiastini88@gmail.com

Abstract : *This study aims to determine the interest of new students in STMIK Agamua Wamena of 2020 towards computers. This is a descriptive research with survey method. The type of data collection from this research is distributing questionnaires using a list of questions that have been prepared previously and used as a guide in digging up data. The questionnaire instrument consists of 10 (ten) statements. The questionnaire was tested for validity and reliability using SPSS. The questionnaire was prepared using a Likert scale of 1-4 (4 = strongly agree; 3 = agree; 2 = disagree; 1 = strongly disagree). The analytical method used is simple statistical analysis, by accumulating the number of points for each parameter that is visualized into a graph. The results of this study are the interest or interest of new students towards computers is quite large, as seen from the number of percentages who agree and strongly agree more than those who strongly disagree and disagree.*

Keywords: *Interest, New Student, Computer*

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan dari majunya suatu Negara. Teknologi telah menduduki perhatian semua orang. Saat ini teknologi memainkan peran utama dalam kehidupan kita. Teknologi diimplementasikan di hampir semua bidang (Beqiri, Blerim & Idrizi, Florim, 2015). Salah satu bukti dari kemajuan teknologi adalah adanya komputer. Komputer adalah alat yang dapat memudahkan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan. Sadar dengan hal tersebut, maka banyak orang yang setelah menyelesaikan sekolah menengah mencari sekolah tinggi atau universitas yang berhubungan dengan komputer.

Kabupaten Jayawijaya telah memiliki sekolah tinggi ilmu komputer yang bernama STMIK Agamua Wamena. Sekolah ini telah meluluskan sarjana siap kerja sebanyak 124 orang. Semakin tahun, semakin banyak orang yang tertarik dengan sekolah ini, karena mereka sadar akan pentingnya komputer di dunia pekerjaan. Pengaruh komputer terhadap dunia sangat besar, mengenal Ilmu komputer dalam pendidikan publik dapat membuat generasi muda mengubah cara sudut pandang melihat budaya lebih positif, bermain, berbisnis, berkomunikasi, bertemu orang, dan lebih kreatif untuk berkreasi (Ryoo, dkk, 2019). Ada beberapa seseorang memilih sekolah di jurusan komputer yaitu: 1) Mahasiswa jurusan ilmu komputer mempunyai lapangan pekerjaan yang luas, 2) memudahkan dalam mengolah data terlebih karena banyaknya program-program dalam komputer yang bisa digunakan dalam mengolah data, 3) dapat menjadi konsultan IT, 4) dapat mengembangkan sebuah sistem baik itu sistem perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang nantinya akan difungsikan dengan baik, 5) mampu menciptakan *hardware* dan *software*, dan 6) dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri karena pengetahuan dalam pengaplikasian komputer dan perangkat lunak (*software*) di dunia pasar sangat dibutuhkan (Rijal, 2020).

Pada kenyataannya mahasiswa kadang berhenti di tengah jalan karena merasa tidak mampu mengikuti pelajaran dari dosen. Banyak permasalahan yang muncul ketika mahasiswa berkata tidak mampu lagi melanjutkan kuliah, yaitu : 1) tidak mengerti/paham esensi dari jurusan komputer, 2) terlalu lama mencari jati diri sehingga sulit menyesuaikan diri dengan keadaan, 3) tidak mampu untuk beradaptasi dengan kompetensi yang ada akhirnya merasa salah jurusan, 4) kurangnya informasi tentang perkembangan teknologi dan edukasi seputar pemrograman sehingga mahasiswa tidak fokus (Herlangga, 2016).

Mempelajari ilmu komputer tidak hanya dengan kata ingin saja, tetapi lebih kepada minat, ketertarikan, dan keingintahuan akan komputer itu sendiri. Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat seseorang merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan seseorang, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat seseorang, seseorang tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya (Sirait, 2016). Minat akan membuat orang ingin berusaha mempelajari sesuatu dan akan lebih termotivasi ketika menghadapi permasalahan sampai memperoleh permasalahan tersebut. Ketika tidak ada minat, maka semua akan terasa berat sampai akhirnya menyerah dan berhenti di tengah jalan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat mahasiswa STMIK Agama Wamena terhadap komputer.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di STMIK Agama Wamena. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa baru STMIK Agama Wamena tahun 2020. Pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling Acak Stratifikasi (*Stratified Random Sampling*). Teknik acak berstrata dilakukan dengan cara mengelompokkan populasi ke dalam beberapa kelompok dengan ciri tertentu (strata), lalu menarik sejumlah tertentu secara acak dari masing-masing kelompok baik dalam jumlah proportional atau disproporsional (Puteri, 2020). Berdasarkan data, mahasiswa baru STMIK Agama (populasi) sebanyak 126. Dengan menggunakan teknik Sampling Acak Stratifikasi, maka:

Tabel 1. Jumlah Sampel

Program Studi	Jumlah Populasi	Proportional 30% $30\% \times 126 = 38$	Jumlah Sampel
Teknik Komputer	76	$(76/126) \times 38$	23
Sistem Informasi	50	$(50/126) \times 38$	16
Total	126		39

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu yang berlangsung pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu (Abdullah, 2015). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Menurut Adityanta (2019), penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat mahasiswa STMIK Agama terhadap komputer serta mendapatkan hasil atau skor dari hasil kuisisioner tersebut. Adapun jenis pengumpulan data dari penelitian ini yaitu melakukan penyebaran kuisisioner atau angket dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dan digunakan sebagai pedoman dalam menggali data. Adapun instrument angket meliputi terdiri dari 10 (sepuluh) pernyataan. Kuesioner ini diuji validitas dan realibilitas menggunakan

SPSS. Angket yang disusun dengan menggunakan skala Likert 1-4 (4= sangat setuju; 3= setuju; 2 = tidak setuju; 1 = sangat tidak setuju). Metode analisis yang digunakan yaitu dengan analisis statistik sederhana, yaitu dengan mengakumulasi jumlah poin setiap parameter yang divisualisasikan ke dalam grafik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

STMIK Agama Wamena adalah sekolah komputer yang terdiri dari dua program pendidikan yaitu program studi teknik komputer dan program studi sistem informasi. Sama seperti sekolah tinggi lainnya, untuk menjadi mahasiswa di STMIK, calon mahasiswa dites terlebih dahulu. Mahasiswa yang diterima di STMIK pada tahun 2020 sebanyak 126 orang, yang terdiri dari 76 orang program studi teknik komputer dan 50 orang program studi sistem informasi. Untuk mengetahui besarnya minat mahasiswa tersebut terhadap komputer, maka diperlukan survey dengan menggunakan angket, dengan 10 pernyataan. Namun, agar angket ini dapat dipercaya, maka angket diuji validitas dan reliabilitasnya.

Angket minat ini divalidasi dengan menggunakan SPSS. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Validitas Soal

<i>Correlations</i>												
		item _1	item _2	item _3	item _4	item _5	item _6	item _7	item _8	item _9	item _10	total
item _1	<i>Pearson Correlation</i>	1	.658 **	0,19	.482 **	0,21 4	.422 **	0,08 9	.527 **	0,25 8	.529 **	.732**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0	0,24 8	0,00 2	0,19	0,00 7	0,58 8	0,00 1	0,11 3	0,00 1	0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _2	<i>Pearson Correlation</i>	.658 **	1	0,02 1	.524 **	.324 *	.548 **	.342 *	.485 **	.333 *	.371 *	.751**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0		0,9	0,00 1	0,04 4	0	0,03 3	0,00 2	0,03 8	0,02	0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _3	<i>Pearson Correlation</i>	0,19	0,02 1	1	0,10 4	- 0,15 9	- 0,15 8	0,06 4	0,00 2	0,17 1	0,10 6	0,254
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,24 8	0,9		0,52 9	0,33 4	0,33 5	0,69 9	0,99 1	0,29 9	0,52 2	0,119
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _4	<i>Pearson Correlation</i>	.482 **	.524 **	0,10 4	1	.469 **	.468 **	.423 **	0,21 9	0,23 1	.435 **	.710**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,00 2	0,00 1	0,52 9		0,00 3	0,00 3	0,00 7	0,18	0,15 6	0,00 6	0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _5	<i>Pearson Correlation</i>	0,21 4	.324 *	- 0,15 9	.469 **	1	.353 *	0,27 1	0,19 9	.323 *	0,13	.496**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,19	0,04 4	0,33 4	0,00 3		0,02 7	0,09 5	0,22 5	0,04 5	0,42 9	0,001

	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _6	<i>Pearson Correlation</i>	.422 **	.548 **	- 0,15 8	.468 **	.353 *	1	.503 **	.583 **	0,27 9	0,28 9	.669**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,00 7	0	0,33 5	0,00 3	0,02 7		0,00 1	0	0,08 5	0,07 5	0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _7	<i>Pearson Correlation</i>	0,08 9	.342 *	0,06 4	.423 **	0,27 1	.503 **	1	.358 *	.317 *	.399 *	.605**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,58 8	0,03 3	0,69 9	0,00 7	0,09 5	0,00 1		0,02 5	0,04 9	0,01 2	0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _8	<i>Pearson Correlation</i>	.527 **	.485 **	0,00 2	0,21 9	0,19 9	.583 **	.358 *	1	.403 *	.355 *	.673**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,00 1	0,00 2	0,99 1	0,18	0,22 5	0	0,02 5		0,01 1	0,02 6	0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _9	<i>Pearson Correlation</i>	0,25 8	.333 *	0,17 1	0,23 1	.323 *	0,27 9	.317 *	.403 *	1	0,25 4	.581**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,11 3	0,03 8	0,29 9	0,15 6	0,04 5	0,08 5	0,04 9	0,01 1		0,11 9	0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
item _10	<i>Pearson Correlation</i>	.529 **	.371 *	0,10 6	.435 **	0,13	0,28 9	.399 *	.355 *	0,25 4	1	.638**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,00 1	0,02	0,52 2	0,00 6	0,42 9	0,07 5	0,01 2	0,02 6	0,11 9		0
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
total	<i>Pearson Correlation</i>	.732 **	.751 **	0,25 4	.710 **	.496 **	.669 **	.605 **	.673 **	.581 **	.638 **	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0	0	0,11 9	0	0,00 1	0	0	0	0	0	
	<i>N</i>	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji validitas menggunakan SPSS dilihat dengan 2 perbandingan yaitu:

- 1) Membandingkan nilai Sig.(2-tailed) dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 dan pearson correlation bernilai positif, maka item tersebut dikatakan valid. Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 dan *pearson correlation* bernilai negatif, maka item tersebut dikatakan tidak valid.
- 2) Membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal angket tersebut dinyatakan valid. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal angket tersebut dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan tabel validitas di atas, maka **nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 dan pearson correlation bernilai positif, maka item tersebut dikatakan valid dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal angket tersebut dinyatakan valid** dilihat dr r_{tabel} dengan jumlah responden sebanyak 39 orang yaitu 0,308.

Selain angket diuji validitasnya, angket juga perlu diuji reliabilitasnya. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Reliability Statistics

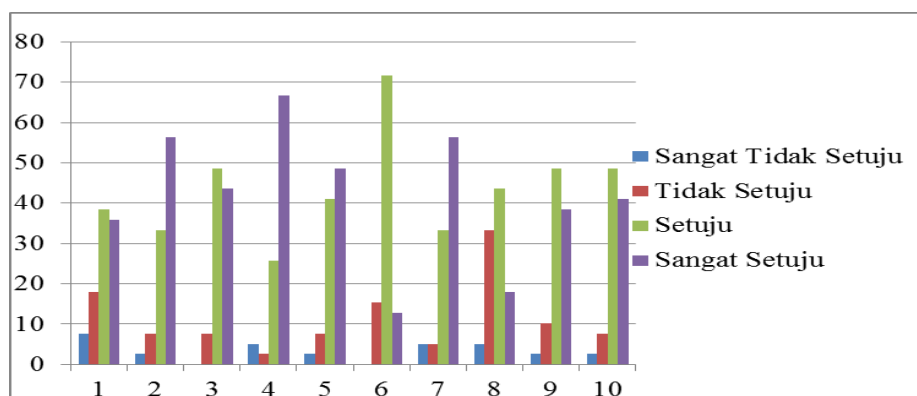
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.825	10

Tabel 4. Item-Total Statistics

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
item_1	29.33	16.596	.615	.797
item_2	28.92	17.231	.692	.789
item_3	29.00	20.421	.232	.832
item_4	28.82	17.467	.612	.798
item_5	29.00	19.158	.372	.822
item_6	29.38	19.032	.599	.805
item_7	28.95	18.208	.466	.814
item_8	29.62	17.453	.586	.800
item_9	29.13	18.694	.450	.815
item_10	29.08	18.494	.500	.810

Angket dinyatakan *reliable* jika *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,70 dan *Cronbach's Alpha if Item Deleted* lebih dari 0,30. Dilihat dari tabel di atas, maka besar *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,70 yaitu 0,825 dan *Cronbach's Alpha if Item Deleted* lebih dari 0,30. Sehingga angket ini disimpulkan **reliable dan dapat dipercaya**.

Setelah angket di uji validitas dan reliabilitasnya, maka angket bisa digunakan dan disebar ke responden. Adapun hasil dari sebaran angket yang disebar ke 39 responden adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Sebaran Angket

Berdasarkan gambar di atas, maka:

Pernyataan 1 : Pertama kali mengenal komputer saat masih sekolah menengah

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 8 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 18%, mahasiswa yang menyatakan setuju 38%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 36%.

Pernyataan 2 : Pertama kali anda menggunakan komputer anda langsung tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 3 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 8%, mahasiswa yang menyatakan setuju 33%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 56%.

Pernyataan 3 : Anda tidak merasa cepat bosan selama belajar komputer.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 0 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 8%, mahasiswa yang menyatakan setuju 49%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 44%.

Pernyataan 4 : Anda sangat tertarik ketika belajar menggunakan komputer.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 5 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 3%, mahasiswa yang menyatakan setuju 26%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 67%.

Pernyataan 5 : Anda selalu ingin mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan komputer.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 3 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 8%, mahasiswa yang menyatakan setuju 41%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 49%.

Pernyataan 6 : Anda tidak keberatan jika menggunakan sebagian besar waktu luang untuk belajar menggunakan komputer.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 0 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 15%, mahasiswa yang menyatakan setuju 72%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 13%.

Pernyataan 7 : Anda selalu ingin mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan komputer.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 5 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 5%, mahasiswa yang menyatakan setuju 33%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 56%.

Pernyataan 8 : Anda sangat mudah memahami pelajaran yang berkaitan dengan komputer karena anda tidak bisa mengoperasikan komputer.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 5 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 33%, mahasiswa yang menyatakan setuju 44%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 18%.

Pernyataan 9 : Anda selalu mencoba-coba sendiri mempraktekkan menggunakan komputer dengan belajar dari buku atau internet.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 3 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 10%, mahasiswa yang menyatakan setuju 49%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 38%.

Pernyataan 10 : Anda sangat berantusias ketika belajar menggunakan komputer.

Mahasiswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 3 %, mahasiswa yang menyatakan tidak setuju 8%, mahasiswa yang menyatakan setuju 49%, dan mahasiswa yang menyatakan sangat setuju 41%.

Berdasarkan hasil di atas, maka jika diakumulasikan jawaban setuju dan tidak setuju, dapat dilihat bahwa lebih dari 70% mahasiswa baru STMIK Agama Wamena tahun 2020 memiliki minat terhadap komputer dan mengetahui tujuan dari memilih STMIK Agama

Wamena untuk dijadikan tempat menuntut ilmu dan mengembangkan bakat mereka. Adapun alasan mahasiswa baru STMIK Agama Wamena tahun 2020 memilih STMIK Agama Wamena berdasarkan survei, yaitu 1) jurusan komputer sangat dibutuhkan di masa depan. Hal ini dapat dilihat dari pesatnya perkembangan teknologi, 2) agar memiliki keterampilan di bidang komputer, baik itu mengoperasikan komputer maupun memperbaiki komputer 3) dengan memilih jurusan komputer, memiliki lapangan pekerjaan yang luas di berbagai bidang karena semua bidang membutuhkan seseorang yang dapat mengoperasikan komputer, 4) ingin menjadi ahli di bidang komputer, baik sebagai menjadi *programmer*, *web developer*, *database administrator*, *network administrator*, *data science*, maupun *IT support*. Sementara itu dari hasil survei, beberapa mahasiswa juga ada yang memilih jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju dan jika diakumulasikan persentasenya kurang dari 30%. Hal ini dikarenakan beberapa alasan. Adapun alasannya yaitu hanya ingin meraih gelar sarjana, mengikuti perkembangan zaman, dan melihat eksistensi kampus yang baik di tengah masyarakat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat atau ketertarikan mahasiswa baru terhadap komputer cukup besar terlihat dari jumlah persentase yang menyatakan setuju dan sangat setuju lebih banyak daripada yang sangat tidak setuju dan tidak setuju.

Adapun alasan beberapa mahasiswa ingin kuliah di jurusan komputer adalah 1) jurusan komputer sangat dibutuhkan di masa depan, 2) agar memiliki keterampilan di bidang komputer, 3) dengan memilih jurusan komputer, memiliki lapangan pekerjaan yang luas di berbagai bidang, 4) ingin menjadi ahli di bidang komputer.

Selain alasan di atas, ada juga mahasiswa yang mengatakan bahwa kuliah di jurusan komputer hanya ingin meraih gelar sarjana, mengikuti perkembangan zaman, dan melihat eksistensi kampus. Hal inilah yang membuat adanya alternatif jawaban sangat tidak setuju dan tidak setuju dipilih oleh mahasiswa.

Adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut. 1) Sebelum memilih jurusan, hendaknya orang yang ingin melanjutkan sekolah harus mengetahui tujuan hidupnya, 2) Kampus yang menerima mahasiswa hendaknya memperkenalkan jurusan yang ditawarkan oleh kampus, agar mahasiswa baru mengerti dengan program yang diadakan oleh kampus, 3) Mahasiswa yang telah masuk di dalam sebuah jurusan hendaknya lebih giat belajar dan lebih aktif mencari informasi di luar sekolah agar tidak kekurangan informasi, serta segera menemukan jati diri agar lebih fokus dengan jurusan yang dipilih.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya Tuhan Yang Maha Esa dan para mahasiswa STMIK Agama Wamena yang bersedia mengisi angket/kuesioner dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Adityanta, S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan metode survey Sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law & Governance Journal*, Volume 2 Issue 4. 1 - 13.
- Beqiri, Blerim & Idrizi, Florim. (2015). A Survey An Effective Use Of Information Technology In High Schools. *Progressive Academic Publishing*, UK. 1-8.
- Herlangga, K. G. (2016, 20 Juli). 7 'Penyakit' Mahasiswa IT yang Menyebabkan Sulit Bersaing di Industri. Retrieved Oktober 06, 2020, from Today: <https://www.codepolitan.com/7-penyakit-mahasiswa-it-yang-menyebabkan-sulit-bersaing-di-industri>
- Puteri, H. E. (2020, April). Menentukan Populasi Dan Sampel Dalam Riset-Riset Ekonomi Dan Perbankan Islam. Retrieved Oktober 15, 2020, from ResearchGate: <https://www.researchgate.net/publication/340963512>
- Rijal. (2020, Januari 01). 11 Keuntungan Mengambil Jurusan Ilmu Komputer Bagi Saat Kuliah . Retrieved Oktober 06, 2020, from Berbagai Ilmu: <https://www.rijal09.com/2020/01/keuntungan-mengambil-jurusan-ilmu-komputer-saat-kuliah.html>
- Ryoo, Jean J., Estrada, Cynthia., Tanksley, Tiera, & Margolis, Jane. (2019). Connecting Komputer Science Education to Students' Passions: A Critical Step Toward Supporting Equity in CS Education . *Working Paper ROUGH DRAFT*, 1-18.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1): 35-43.