

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KEGIATAN EKSTRARIKULER DI SMK AL-MUHTADIN DENGAN METODE *SIMPLE MULTI ATTRIBUTTE RATING TECHNIQUE* (SMART)

Dinda Zulfa Fitria¹, Bertha M. W. Hutajulu², Sugeng Haryono³
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
dindazulfa12@gmail.com¹, sugeng.unindra@gmail.com²,

Abstrak

Pemilihan kegiatan *ekstrakurikuler* yang tepat sangat penting untuk mengembangkan minat dan bakat siswa di SMK Al-Muhtadin. Namun, terdapat beberapa tantangan yang menghalangi proses ini, seperti jumlah kegiatan *ekstrakurikuler* yang tersedia dan keterbatasan jumlah informasi yang dimiliki siswa. Untuk menyelesaikan masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pendukung keputusan (SPK) dengan menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART). Metode SMART dipilih karena memiliki kemampuan untuk menangani keputusan multi-kriteria yang kompleks dan memberikan hasil yang lebih objektif untuk proses pengambilan keputusan. Sistem ini dibuat untuk membantu siswa menemukan kegiatan *ekstrakurikuler* yang sesuai dengan minat, bakat, prestasi, pengalaman dan ketersediaan waktu adalah beberapa faktor yang dipertimbangkan saat membuat sistem ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pendukung keputusan dapat memberikan rekomendasi yang relevan dan sesuai dengan preferensi siswa. Diharapkan dengan adanya sistem ini, proses pemilihan kegiatan *ekstrakurikuler* di SMK Al-Muhtadin akan menjadi lebih efisien dan efektif, dan partisipasi siswa akan meningkat.

Kata Kunci : Kegiatan *Ekstrakurikuler*, Sistem Pendukung Keputusan, *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART)

Abstract

Choosing the right extracurricular activities is crucial for developing students interests and talents at SMK Al-Muhtadin. However, several challenges hinder this process, such as the number of available extracurricular activities and the limited information for the students. To address these issues, this study aims to develop a decision support system (DSS) using the Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART) method. The SMART method is chosen for its ability to handle complex multi-criteria decisions and provide more objective results for the decision-making process. This system is designed to help students find extracurricular activities that match their interests, talents, achievements, experiences, and availability. The study results show that the decision support system can provide relevant recommendations that align with students' preferences. It is hoped that with this system, the process of selecting extracurricular activities at SMK Al-Muhtadin will become more efficient and effective, leading to increased student participation.

Keywords : Decision Support System, Extracurricular Activities, Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART)

PENDAHULUAN

SMK Al-Muhtadin adalah sekolah menengah kejuruan yang menawarkan berbagai kegiatan *ekstrakurikuler* untuk meningkatkan keterampilan dan minat siswa. Kegiatan *ekstrakurikuler* ini mencakup bidang olahraga dan seni, Namun, terdapat masalah pada manajemen kegiatan *ekstrakurikuler* sekolah ini, yaitu tidak adanya sistematisasi dalam proses pengambilan keputusan, di mana pengurus *ekstrakurikuler* seringkali bergantung pada pengalaman pribadi mereka

tanpa mempertimbangkan standar yang jelas. Hal ini menyebabkan tidak ada keadilan dan tidak ada kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk mengambil bagian dalam aktivitas *ekstrakurikuler* yang sesuai dengan minat dan potensi mereka. Solusi untuk masalah ini dapat mencakup penerapan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dengan menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART). Teknik pengambilan keputusan multi kriteria ini adalah setiap alternatif terdiri dari sejumlah

nilai-nilai, dan setiap nilai memiliki bobot yang menunjukkan seberapa penting setiap kriteria dibandingkan dengan kriteria lainnya. Pembobotan ini digunakan untuk menilai setiap alternatif untuk mendapatkan pilihan terbaik (Boy & Setiawan, 2019). Hal ini memungkinkan sekolah mengalokasikan sumber daya secara lebih efisien untuk memenuhi kebutuhan dan potensi siswa sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan *ekstrakurikuler*.

PENELITIAN RELEVAN

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan teori untuk melengkapi referensi penelitian tentang rancangan sistem.

Pengertian Sistem

Sistem, yang berasal dari kata "*systema*" dan "*sustema*" dalam bahasa Latin, adalah kumpulan komponen atau elemen yang dihubungkan untuk memudahkan aliran materi, energi, atau informasi untuk mencapai suatu tujuan. Sering kali, istilah ini digunakan untuk menggambarkan entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika dapat dibuat. (Mulyana et al., 2023)

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsure variabel yang saling terorganisasi, berinteraksi, dan bergantung satu sama lain. Dengan demikian, sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek yang saling berhubungan dan berinteraksi, serta hubungan antara objek tersebut. (Rina, 2019)

Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah sistem informasi berbasis komputer yang membantu bisnis atau organisasi korporat membuat keputusan. SPK membantu pengambilan keputusan dan melayani tingkat manajemen, operasi, dan perencanaan organisasi, biasanya di manajemen menengah dan tinggi. (Varshney & Srivastava, 2017) (Eom, 2020) mengemukakan bahwa sistem pendukung keputusan adalah sistem pembuatan keputusan manusia-komputer interaktif yang memecahkan masalah yang tidak terstruktur dan semi-terstruktur dan berfokus pada efektivitas daripada efisiensi proses pengambilan keputusan.

Pengertian Metode SMART

Edward mengembangkan Metode Penilaian Multi-Kriteria Sederhana pada tahun 1997 dan didasarkan pada teori bahwa setiap alternatif terdiri dari sejumlah kriteria yang memiliki nilai, dan setiap kriteria memiliki bobot yang menunjukkan seberapa penting nilainya dibandingkan dengan kriteria lain. (Andika et al., 2019)

Teknik pengambilan keputusan multi kriteria ini adalah bahwa setiap alternatif terdiri dari sejumlah nilai-nilai, dan setiap nilai memiliki bobot yang menunjukkan seberapa penting setiap kriteria dibandingkan dengan kriteria lainnya. (Boy & Setiawan, 2019)

Kegiatan Ekstrakurikuler

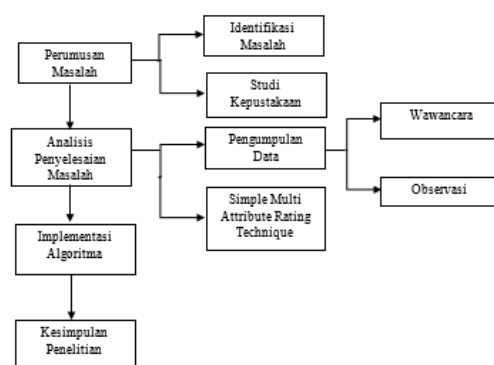
Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar kelas untuk memperluas wawasan dan menerapkan pengetahuan dan kemampuan dalam berbagai bidang, seperti seni dan olahraga. (RIANA, 2019)

Adapun teori lain mengatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan komponen dalam proses belajar yang menekankan pada kebutuhan siswa. (Magrisa et al., 2018)

Bahasa Pemrograman Java

Java diperkenalkan oleh Sun Microsystems pada pertengahan 1990-an. Menurut definisi Sun, Java adalah sebutan untuk sekelompok teknologi yang digunakan untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer mandiri atau dalam lingkungan jaringan. (Rahmasari et al., 2022)

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Diagram Tahapan Penelitian

Dari diagram tahapan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah: membahas tentang masalah yang ada di SMK Al-Muhtadin beserta buku-buku, jurnal, dan sumber-

- sumber lain yang relevan dengan penelitian ini.
2. Analisis Penyelesaian Masalah: membahas bagaimana penyelesaian dari permasalahan ini baik dengan cara wawancara, observasi, serta menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART).
 3. Implementasi Algoritma: bertujuan untuk membantu mereka dalam mengambil keputusan yang tepat berdasarkan minat, prestasi, dan tujuan (*goals*) mereka.
 4. Kesimpulan Penelitian: dengan menggunakan metode SMART, penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan sistem pendukung keputusan dengan memberikan informasi dan masukan kepada pengambil keputusan mengenai pemilihan ekstrakurikuler.

Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART)

SMART adalah metode pengambilan keputusan yang multiatribut. Teknik pembuatan keputusan multiatribut digunakan untuk membantu stakeholder dalam memilih antara beberapa alternatif. Setiap alternatif memiliki kumpulan atribut, dan setiap atribut memiliki nilai yang dirata-rata pada skala tertentu. Setiap atribut memiliki tingkat signifikansi yang menunjukkan seberapa penting ia dibandingkan dengan atribut lainnya. (Kustiyahningsih et al., dalam Irwan et al., 2014 : 36)

Metode SMART memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kriteria
2. Sistem secara default memberikan skala 0-100 berdasarkan prioritas yang telah diinputkan kemudian dilakukan normalisasi

$$\text{Normalisasi} = \frac{W_j}{\sum W_j}$$

Keterangan :

W_j : bobot suatu kriteria

$\sum W_j$: total semua bobot kriteria

3. Memberikan nilai kriteria untuk setiap alternatif
4. Hitung nilai *Utility* untuk setiap kriteria masing-masing

$$u_i(a_i) = 100 \frac{C_{out} - C_{min}}{C_{max} - C_{min}} \%$$

Keterangan :

$u_i a_i$: nilai *Utility* kriteria ke-1 untuk kriteria ke-i

C_{out} : nilai kriteria ke-i

C_{min} : nilai kriteria minimal

C_{max} : nilai kriteria maksimal

5. Hitung nilai akhir masing-masing

$$NA = u_i(a_i)w_j$$

Keterangan :

w_j : nilai perbedaan kriteria ke-j dan k kriteria

$u_i(a_i)$: nilai *Utility* kriteria ke-1 untuk kriteria ke-i

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini berisikan analisis perhitungan metode SMART, pemodelan perangkat lunak, dan tampilan layar.

Analisis Perhitungan Metode SAW

1. Menentukan Kriteria

Pada pemilihan kegiatan *Ekstrakurikuler* ini kita harus menentukan kriteria yang harus dipenuhi oleh siswa, yaitu sebagai berikut:

C1 : Minat Siswa

C2 : Bakat Siswa

C3 : Pengalaman Siswa

C4 : Waktu Siswa

2. Penentuan Bobot

Setelah menentukan kriteria kita harus menentukan bobot dari masing-masing kriteria yang ada, yaitu:

Tabel 1. Penentuan bobot kriteria

Kode (Cj)	Bobot (Wj)
C1	30
C2	25
C3	20
C4	15
C5	10
Total wj	100

3. Penentuan Parameter Kriteria

Selanjutnya, menentukan bobot parameter dari masing-masing kriteria yang ada, yaitu:

Tabel 2. Menentukan Parameter Kriteria

Parameter	Bobot
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

4. Menentukan Nilai *Utility*

Setelah itu memberi nilai pada setiap kriteria sesuai dengan nilai parameter yang telah ditentukan

Tabel 3. Menentukan Nilai Utility Sub Kriteria

No	Kriteria	Parameter	Value
1	C1	Sangat minat	4
		Minat	3
		Cukup Minat	2
		Kurang Minat	1
2	C2	Sangat Berbakat	4
		Berbakat	3
		Cukup Berbakat	2
		Kurang Berbakat	1
3	C3	Sangat Berpengalaman	4
		Punya Pengalaman	3
		Cukup Berpengalaman	2
4	C4	Kurang Berpengalaman	1
		Pernah Juara	4
		Hampir Juara	3
		Belajaran Baru Ikut	2
5	C5	Sangat Luang	4
		Luang	3
		Cukup Luang	2
		Tidak Luang	1

5. Perhitungan

Pada proses pemilihan *Ekstrakurikuler* ini terdapat 4 alternatif yang akan ditandai dengan kode K1 sampai dengan K4 dengan uraian sebagai berikut :

- K1 : Basket
- K2 : Paduan Suara
- K3 : Pramuka
- K4 : Tari Tradisional

Salah satu pengisian data alternatif yang dilakukan oleh siswa terhadap *Ekstrakurikuler* yang disediakan adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Utility Siswa

<i>Ekstrakurikuler</i>	Minat	Bakat	Pengalaman	Prestasi	Waktu
Basket	3	4	3	3	2
Paduan Suara	4	3	3	4	3
Pramuka	2	2	4	3	1
Tari tradisional	1	1	2	2	2

Berikut proses perhitungan nilai *Utility* untuk masing-masing *Ekstrakurikuler* berdasarkan hasil

1) Basket

a) Bobot Nilai *Utility* Minat

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(3 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.67 (67\%)$$

b) Bobot Nilai *Utility* Bakat

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(4 - 1)}{(4 - 1)} \% = 1 (100\%)$$

c) Bobot Nilai *Utility* Pengalaman

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(3 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.67 (67\%)$$

d) Bobot Nilai *Utility* Prestasi

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(3 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.67 (67\%)$$

e) Bobot Nilai *Utility* Waktu

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(2 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.33 (33\%)$$

2) Paduan Suara

a) Bobot Nilai *Utility* Minat

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(4 - 1)}{(4 - 1)} \% = 1 (100\%)$$

b) Bobot Nilai *Utility* Bakat

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(3 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.67 (67\%)$$

c) Bobot Nilai *Utility* Pengalaman

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(3 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.67 (67\%)$$

d) Bobot Nilai *Utility* Prestasi

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(4 - 1)}{(4 - 1)} \% = 1 (100\%)$$

e) Bobot Nilai *Utility* Waktu

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(3 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.67 (67\%)$$

3) Pramuka

a) Bobot Nilai *Utility* Minat

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(2 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.33 (33\%)$$

b) Bobot Nilai *Utility* Bakat

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= 100 \frac{(2 - 1)}{(4 - 1)} \% = 0.33 (33\%)$$

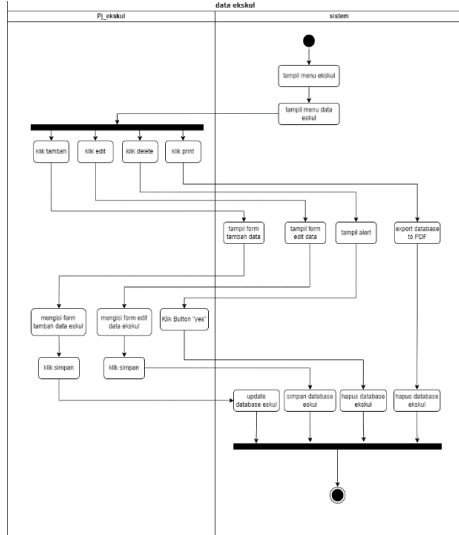
c) Bobot Nilai *Utility* Pengalaman

$$= 100 \frac{(C_{out\ i} - C_{min})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

Siswa melakukan pengisian *kuisi* dan melihat hasil rekomendasi *ekstrakurikuler*.

2. Activity Diagram

Activity Diagram Ekstrakurikuler

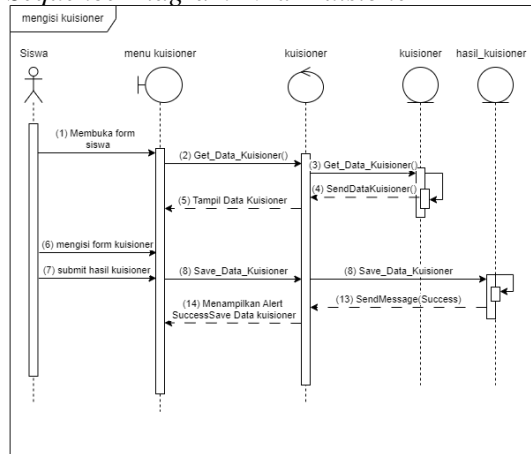


Gambar 3. Activity Diagram

Diagram diatas menjelaskan tentang alur proses pengelolaan data *ekstrakurikuler* dimulai dari menampilkan menu data ekkul lalu user dapat menambah, edit, delete, atau cetak data

3. Sequence Diagram

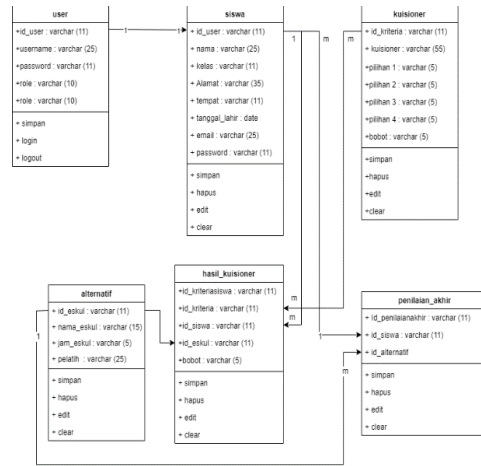
Sequence Diagram Nilai Kuisi



Gambar 4. Use Case Diagram

Diagram diatas menjelaskan tentang antara siswa, sistem, dan admin dalam mengelola data nilai *kuisi*. Proses dimulai ketika pengguna mengisi dan mengirimkan *kuisi* ke sistem. Diagram ini menunjukkan bagaimana data *kuisi* dikumpulkan, diproses, dan diakses secara berurutan oleh sistem dan admin.

4. Class Diagram



Gambar 5. Class Diagram

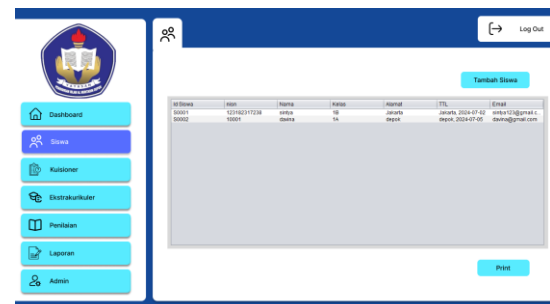
Menggambarkan struktur sistem dengan beberapa kelas utama yaitu kelas *siswa*, *kuisi*, *alternative*, hasil *kuisi* dan penilaian akhir

TAMPILAN LAYAR



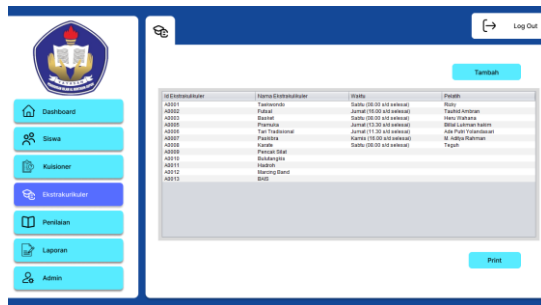
Gambar 6. Tampilan Dashboard

Tampilan layar ini menunjukkan menu utama Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kegiatan *Ekstrakurikuler*, menu ini terdiri dari menu siswa, *kuisi*, *ekstrakurikuler*, penilaian, laporan dan data admin.



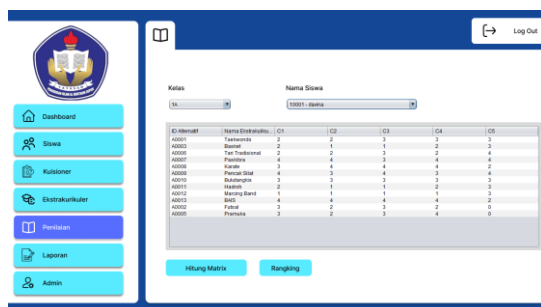
Gambar 7. Tampilan Data Siswa

Menu ini digunakan user untuk menginput data siswa yang terdiri dari Id Siswa, NISN, Nama, Kelas, Alamat, TTL dan Email



Gambar 8. Tampilan Data Ekstrakurikuler

Menu ini digunakan user untuk menginput data Ekstrakurikuler yang terdiri dari Id Ekstrakurikuler, Nama Ekstrakurikuler, Waktu, dan Pelatih.



Gambar 9. Tampilan Penilaian

Menu ini menampilkan data Penilaian yang telah di isi oleh siswa, dan terdapat button hitung matrix untuk menghitung nilai Utility dan nilai akhir siswa serta button ranking untuk melihat hasil rekomendasi ekstrakurikuler.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler di SMK Al-Muhtadin menggunakan metode SMART, penulis menyimpulkan bahwa sistem ini dapat mempermudah siswa dalam proses penentuan atau pemilihan ekstrakurikuler dan meningkatkan efektivitas dalam proses seleksi. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar sistem yang dibangun dapat dijadikan bahan penelitian dan pengembangan lebih lanjut guna menghasilkan sistem yang lebih bermanfaat. Selain itu, diharapkan metode SMART dapat digunakan dalam sistem berikutnya dengan atribut atau kriteria yang lebih kompleks untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus dan ikhlas memberikan bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, S. G., Kusrandi, K., & Sokibi, P. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Siswa Sma Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Studi Kasus : Sma Santa Maria Cirebon). *Jurnal Digit*, 9(1), 59–71. <https://doi.org/10.51920/jd.v9i1.133>
- Boy, A. F., & Setiawan, D. (2019). Penerapan Metode SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique) dalam Pengambilan Keputusan Calon Pendorong Darah pada Palang Merah Indonesia (PMI) Kecamatan Tanjung Morawa. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 18(2), 202. <https://doi.org/10.53513/jis.v18i2.160>
- Eom, S. B. (2020). Decision Support Systems. *Oxford Research Encyclopedia of Politics*. <https://oxfordre.com/politics/display/10.1093/acrefore/9780190228637.001.0001/acrefore-9780190228637-e-1008>
- Irwan, U., Pratiwi, H., Purnamasari, & Dessy. (2014). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Supplier Bahan Bangunan Menggunakan Metode Smart (Simple Multi Attribute Rating Technique) Pada TokoBintang.34–42. <https://media.neliti.com/media/publications/237601-sistem-pendukung-keputusan-penentuan-sup-3cd0c03a.pdf>
- Magrisa, T., Wardhani, K. D. K., & Saf, M. R. A. (2018). Implementasi Metode SMART pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Siswa SMA. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 13(1), 49–55. <https://doi.org/10.30872/jim.v13i1.648>
- Mulyana, N., Dien, J., & Faradila, A. (2023). Sistem Informasi Pencatatan Keuangan Pasar Pada Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Berbasis Web Mobile Di

- Kantor Desa Taringgul Tonggoh
Kecamatan Wanayasa. *Satukata*, 1(4),
157–172.
- Rahmasari, Nirsal, & Syukur, A. (2022).
Rancang Bangun Sistem Informasi
Penjualan Dan Data Barang Pada Toko
Syarlie Distro Kota Palopo.
*D'computare: Jurnal Ilmiah Teknologi
Informasi Dan Ilmu Komputer*, 12(1),
14–18.
[https://doi.org/10.30605/dcomputare.v1
2i1.38](https://doi.org/10.30605/dcomputare.v12i1.38)
- RIANA, E. (2019). *Pedoman ekstrakurikuler*.
[https://www.google.com/url?sa=i&url=
https%3A%2F%2Fkemahasiswaan.polit
a.ac.id%2Fpublic%2Funduh%2Fbankda
ta%2F1658711688_be2c3b3ba0fd95f38
70d.pdf&psig=AOvVaw22Ici2cowjkbh
AzxINXRze&ust=1706799454887000
&source=images&cd=vfe&opi=899784
49&ved=0CAYQn5wMahcKEwiQku](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fkemahasiswaan.polita.ac.id%2Fpublic%2Funduh%2Fbankdata%2F1658711688_be2c3b3ba0fd95f3870d.pdf&psig=AOvVaw22Ici2cowjkbhAzxINXRze&ust=1706799454887000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAYQn5wMahcKEwiQku)
- Rina, F. &. (2019). *Pengertian Sistem*.
RepositoryPancabudi.[https://repository.
pancabudi.ac.id/perpustakaan/lokalkont
en/1514370670_211_2_BA%0AB_II.p
df](https://repository.pancabudi.ac.id/perpustakaan/lokalkonten/1514370670_211_2_BA%0AB_II.pdf).
- Varshney, M., & Srivastava, D. A. K. (2017).
Decision Support System in Corporate
Intelligence. *Ijarce*, 6(6), 347–350.
[https://doi.org/10.17148/ijarce.2017.66
61](https://doi.org/10.17148/ijarce.2017.6661)

BIOGRAFI PENULIS

Penulis memiliki nama lengkap Dinda Zulfa Fitria, lahir di Depok pada 12 Februari 2001, kini tinggal di Margonda Raya, Kota Depok. Ia menyelesaikan pendidikan dasarnya di MI Unwanul Khairiyah Depok (2007-2013), melanjutkan ke MTS Unwanul Khairiyah Depok (2013-2016), dan MA Qotrun Nada Depok (2016-2019). Saat ini, ia menempuh pendidikan strata satu di Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, dengan konsentrasi Teknik Informatika.