
CAPTION (*CAPITAL MARKET EDUCATION*): INOVASI PLATFORM EDUKASI PASAR MODAL BERBASIS *PROGRESSIVE WEB APP* DAN *STOCKLAB GAME* GUNA MENINGKATKAN MINAT INVESTASI MASYARAKAT INDONESIA DI ERA *SOCIETY 5.0*

Ahmad Hazim Fakhri ¹, Fathurrahman Mauqi ², Putri Ronadzafira ³

UIN Ar-Raniry

E-mail: ahmadhazimfakhri@gmail.com

Abstract

Investasi pasar modal mempunyai peran penting terhadap perekonomian suatu negara. Walaupun kegiatan investasi pasar modal memiliki kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Namun minat investasi masyarakat Indonesia masih rendah. Hal ini didukung oleh data Bursa Efek Indonesia (BEI) mencatat, jumlah investor di pasar modal Indonesia hanya sekitar 3,94% dari keseluruhan masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan tingkat literasi investasi pasar modal masyarakat Indonesia masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis menggagas sebuah inovasi yang bernama “ *Caption (Capital Market Education)*”. Jenis penulisan yang digunakan di dalam karya tulis ilmiah ini adalah secara kualitatif. *CAPTION* merupakan platform edukasi digital berbasis *Progressive Web Apps* dan *Stocklab Game* dalam upaya meningkatkan tingkat literasi dan minat investasi pasar modal masyarakat Indonesia. Permainan *stocklab game* dapat meningkatkan kemampuan dalam berinvestasi. Disisi lain, platform ini juga memiliki berbagai fitur yang dapat membimbing penggunaanya dalam berinvestasi pasar modal seperti fitur simulasi, video, dan mentoring. Terlebih lagi, platform ini merupakan *Progressive Web Apps* sehingga platform ini dapat diakses di website dan tidak harus mendownload aplikasinya di perangkat hand phone. Apabila gagasan ini dapat direalisasikan maka target *Sustainable Development Goals* (SDG's) 2030 poin 8 dapat terwujud.

Kata Kunci: *CAPTION*, Pasar Modal, Investasi, *Progressive Web Apps*, *Stocklab Game*

Pendahuluan

Berdasarkan data yang dirilis oleh Otoritas Jasa Keuangan Indonesia (OJK) menyatakan, pasar modal menyumbang sekitar 50% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia. Investasi pasar modal mempunyai peran penting terhadap perekonomian suatu negara (Rustiana & Ramadhan, 2022). Hal ini dikarenakan pasar modal memiliki berbagai fungsi bagi perekonomian negara

Adapun kontribusi pasar modal terhadap pertumbuhan ekonomi negara diantaranya diantaranya (Nasution, 2015):

1. Sebagai modal bagi perusahaan

Perusahaan dapat memperoleh modal dengan menjual sahamnya ke pasar modal. Saham ini nantinya dibeli oleh masyarakat, lembaga, dan perusahaan lain.

2. Meratakan pendapatan

Perusahaan dapat memperoleh keuntungan berupa dividen (bagian keuntungan). Dalam hal ini, saham yang dijual melalui pasar modal dianggap dapat meratakan pendapatan

3. Sarana peningkatan produksi

Tingkat produksi perusahaan dapat meningkat apabila memperoleh tambahan dana dari pasar modal.

4. Menciptakan lapangan pekerjaan

Eksistensi pasar modal dapat mendorong perkembangan dan munculnya industri baru sehingga dapat menyediakan berbagai lapangan pekerjaan.

5. Pendapatan negara

Setiap pemegang saham diharuskan untuk membayar pajak dari pemerintah sehingga dapat meningkatkan pendapatan negara.

6. Indikator ekonomi negara

Kegiatan dan tingkat pembelian/penjualan saham di pasar modal menandakan bahwa aktivitas bisnis perusahaan berjalan dengan optimal.

Walaupun kegiatan investasi pasar modal memiliki kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Namun minat investasi masyarakat Indonesia masih rendah. Hal ini didukung oleh data Bursa Efek Indonesia (BEI) mencatat, jumlah investor di pasar modal Indonesia hanya sekitar 3,94% dari keseluruhan masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan tingkat literasi investasi pasar modal masyarakat Indonesia masih rendah.

Pernyataan ini juga didukung oleh data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Indonesia yang dilansir di laman idx.channel.com menunjukkan, tingkat literasi keuangan pasar modal masyarakat Indonesia masih sekitar 5%.

Adapun penyebab rendahnya literasi pasar modal masyarakat Indonesia diantaranya (Kemu, 20016):

1. Sebagian besar masyarakat memiliki persepsi bahwasanya untuk memulai kegiatan investasi memerlukan sejumlah modal yang besar.
2. Minimnya pengetahuan teknis terkait pasar modal.
3. Sebagian masyarakat Indonesia beranggapan bahwasanya transaksi di pasar modal bersifat judi.
4. Adanya penipuan-penipuan yang dilakukan oleh beberapa oknum terkait kegiatan investasi sehingga merusak citra investasi pasar modal di kalangan masyarakat.
5. Minimnya kapasitas SDM Otoritas Jasa Keuangan Indonesia (OJK) dalam meningkatkan literasi masyarakat Indonesia terkait investasi pasar modal.

Di era *society 5.0* seperti saat ini, masyarakat dihadapkan oleh fenomena laju pesatnya perkembangan teknologi digital dan banyaknya pengguna internet. Menurut data *We Are Social* yang dirilis oleh databoks mencatat, jumlah pengguna internet pada bulan Januari tahun 2022 sebanyak 204,7 juta. Apabila berpacu terhadap data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan dan aktivitas masyarakat Indonesia saat ini selalu melibatkan internet dan teknologi digital di dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, semestinya permasalahan dan isu rendahnya tingkat literasi pasar modal masyarakat Indonesia dapat diselesaikan melalui pemanfaatan teknologi digital.

Berdasarkan permasalahan dan potensi pengguna internet yang telah dijabarkan di atas maka penulis menggagas sebuah inovasi yang bernama “*Caption (Capital Market Education)*”. Tujuan dari platform ini adalah untuk mengedukasi dan meningkatkan tingkat literasi masyarakat Indonesia di bidang pasar modal. Melalui penulisan karya ilmiah ini, penulis akan menjelaskan gagasan, fitur dan keunggulan platform *CAPTION* dengan judul karya “**Caption (Capital Market Education): Inovasi Platform Edukasi Pasar Modal Berbasis Progressive Web App Dan Stocklab Game Guna Meningkatkan Minat Investasi Masyarakat Indonesia Di Era Society 5.0**”

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah karya tulis ilmiah ini adalah:

1. Bagaimana gagasan utama platform *CAPTION*?
2. Bagaimana fitur dan keunggulan platform *CAPTION*?
3. Bagaimana tahapan implementasi platform *CAPTION*?

Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan karya ilmiah ini adalah:

1. Menjelaskan gagasan utama platform *CAPTION*?
2. Menjelaskan fitur dan keunggulan platform *CAPTION*?
3. Bagaimana tahapan implementasi platform *CAPTION*?

Manfaat Penulisan

Adapun manfaat penulisan karya ilmiah ini diantaranya:

Bagi Pemerintah

Melalui peran dan dukungan pemerintah terhadap implementasi platform *CAPTION* dapat mendorong tingkat literasi pasar modal bagi masyarakat Indonesia sehingga dapat meningkatkan jumlah investor pasar modal dan mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia.

Bagi Masyarakat

Platform *CAPTION* dapat meningkatkan tingkat literasi pasar modal bagi masyarakat sehingga mendorong minat untuk memulai investasi di pasar modal.

Bagi Pembaca

Memberikan wawasan dan pengetahuan pembaca terkait progressive web app, stocklab, investasi, dan pasar modal.

Metode Penelitian

Jenis Penulisan

Jenis penulisan yang digunakan di dalam karya tulis ilmiah ini adalah secara kualitatif. Metode penulisan ini membahas secara kualitatif platform *CAPTION* yang terdiri dari penjabaran gagasan utama, fungsi dan keunggulan, serta tahapan implementasinya. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan pada sebuah penulisan yang menghasilkan data deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran keadaan, sistem ataupun inovasi secara sistematis (Neolaka., 2016).

Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan ialah jenis data sekunder. Data sekunder adalah jenis data yang diperoleh dari studi kepustakaan seperti jurnal, skripsi, laporan penelitian dan sumber informasi dari internet yang dapat dipertanggung jawabkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini memanfaatkan studi kepustakaan melalui jurnal penelitian, artikel ilmiah, laporan penelitian, skripsi, dan hasil survei.

Metode Analisis dan Sintesis

Proses analisis dilakukan dari data yang telah terkumpul yang kemudian dijelaskan ke dalam bagian pembahasan. Adapun sintesis yang dilakukan menggunakan *cross link* (studi silang) terhadap data yang telah terkumpul dengan teori dan konsep yang relevan. Setelah itu, akan diambil gagasan utama kemudian dijabarkan menjadi sebuah kesimpulan. Bagian kesimpulan didukung dengan beberapa saran yang relevan. Proses analisis data yang digunakan di dalam karya tulis ilmiah ini terdiri dari, pengumpulan data, reduksi data, menyajikan data, pengambilan kesimpulan (Moelong, 2004).

Hasil dan Pembahasan

Gagasan Utama CAPTION (*Capital Market Education*)



Gambar 3. Logo Platform CAPTION

Sumber: Penulis

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, penulis menggagas sebuah inovasi yang bernama CAPTION (*Capital Market Education*). Platform edukasi digital berbasis *Progressive Web Apps* dan *Stocklab Game* dalam upaya meningkatkan tingkat literasi dan minat investasi

pasar modal masyarakat Indonesia. Permainan *stocklab game* dapat meningkatkan kemampuan dalam berinvestasi. Disisi lain, platform ini juga memiliki berbagai fitur yang dapat membimbing penggunanya dalam berinvestasi pasar modal seperti fitur simulasi, video, dan mentoring. Terlebih lagi, platform ini merupakan *Progressive Web Apps* sehingga platform ini dapat diakses di website dan tidak harus mendownload aplikasinya di perangkat handphone.

Fitur Utama CAPTION

Platform *CAPTION* berorientasi memberikan berbagai kemudahan terhadap para penggunanya sehingga dapat meningkatkan kapasitas masyarakat Indonesia dalam berinvestasi di pasar modal. Adapun fitur-fitur platform *CAPTION* diantaranya:

- **Stocklab Game:** Platform *CAPTION* menyediakan game stocklab dalam meningkatkan kemampuan investasi pasar modal bagi penggunanya. Dalam hal ini, permainan stocklab ini dapat dimainkan secara online maupun offline. Adapun permainan secara online dapat bermain maksimal 6 orang. Adapun secara offline pemain bermain dengan komputer atau AI. Setiap permainan stocklab memperoleh *in game money* (uang di dalam game) yang dapat digunakan oleh pemain.
- **Simulasi Investasi Pasar Modal:** Fitur ini memungkinkan pengguna platform untuk melakukan simulasi investasi secara langsung dari dana yang diperoleh dari *stocklab game*. Melalui fitur ini pengguna dapat melatih kemampuan analisisnya baik secara teknikal maupun fundamental. Analisis teknikal merupakan analisis yang mengukur kinerja sebuah saham di masa yang akan datang dengan data pergerakan yang ditampilkan di grafis dan indikator lainnya. Sedangkan analisis fundamental merupakan analisis yang dilakukan oleh investor yang bertujuan untuk memiliki investasi dengan jangka panjang yang diukur berdasarkan keuangan, kondisi industri, dan ekonomi perusahaan.
- **Video Edukasi:** Fitur ini menyediakan berbagai video edukasi terkait investasi pasar modal yang di mentoring secara langsung oleh investor professional. Videonya pun dikemas dengan teknologi *augmented reality* sehingga menambah kesan kecanggihan pada pembuatan videonya.
- **Mentoring:** Fitur ini memungkinkan para pengguna untuk dibimbing secara langsung oleh investor professional dan perwakilan dari Bursa Efek Indonesia. Pengguna dapat memilih mentor sesuai dengan keinginannya dan nantinya setelah pengguna menghubungi mentornya nantinya mentor tersebut akan memasukkan ke grup komunitas bimbingan investasi. Grup ini dimiliki oleh setiap mentor yang diisi oleh pengguna *CAPTION* yang butuh bimbingan

investasi. *CAPTION* akan berkolaborasi dengan Bursa Efek Indonesia sehingga nantinya akan menyediakan mentor untuk bimbingan investasi.

- **Quiz Investasi:** Fitur ini menyediakan soal-soal terkait analisis teknikal dan fundamental. Setiap quiz yang benar dijawab oleh pengguna akan diberikan dana yang dapat digunakan di simulasi investasi.

SWOT Analysis

Konsep	Keterangan
<i>Strenght</i>	<ul style="list-style-type: none"> . Memiliki mekanisme penggunaan yang mudah, efektif dan efisien. . Meningkatkan literasi dan pengetahuan pengguna terkait pasar modal. . Fitur yang beragam dan interaktif. . Berbasis <i>Progressive Web Apps</i> sehingga dapat di akses melalui website dan aplikasi.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minat investasi masyarakat masih rendah 2. Belum terdaftar di playstore
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatnya jumlah pengguna internet. 2. Masyarakat Indonesia gemar bermain game
<i>Threats</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akan ada oknum yang meniru dan memodifikasi konsep platform <i>Safarimoeslim.id</i> sehingga menimbulkan kemungkinan munculnya platform yang lebih unik. 2. Jaringan internet Indonesia yang belum merata.

Tahapan Implementasi

Untuk dapat merealisasikan gagasan dari platform *Smart Fisherman*, maka dibutuhkan beberapa tahapan yang harus dilalui, diantaranya:

Mengidentifikasi Skenario Pengembangan (*Identify Scenario*)

Pada tahap ini pengembangan akan berfokus pada analisis masalah dan kebutuhan para masyarakat, kemudian melakukan perencanaan kebutuhan sumber daya yang diperlukan dalam pengembangan inovasi mulai dari perangkat fisik, manusia, anggaran, serta metode yang digunakan dalam pengembangan. Selanjutnya menelaah platform dan layanan yang sudah ada

untuk dicari kelemahan dan kelebihan sehingga menjadi acuan dalam membuat beberapa skenario terbaik pada platform *CAPTION*. Skenario yang akan diciptakan meliputi tiga skenario yakni skenario optimis, skenario realistis, dan skenario pesimis. Skenario ini akan menjadi analisis awal terkait dengan rencana pengembangan inovasi. Menurut (Kurniawan, 2019), tiga skenario yang dirancang akan sangat berguna dalam menentukan identifikasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi jika sebuah inovasi dikembangkan. Adapun tahapan ini dibagi menjadi:

- Analisa kebutuhan para masyarakat dalam menumbuhkan minat investasi
- Perencanaan kebutuhan berupa sumber daya seperti perangkat fisik, manusia, anggaran serta metode yang akan digunakan
- Menelaah perangkat dan produk yang sudah ada dan mencari kelemahan dan kelebihan sehingga dapat dibuat perangkat yang lebih baik
- Menciptakan tiga skenario utama berupa skenario optimis, skenario pesimis, dan skenario realistis

1. Mengembangkan Strategi Skenario (Develop Scenario Probabilities)

Tahapan kedua ini difokuskan pada perancangan dan penciptaan sistem serta prototipe platform dari tiga skenario strategi yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya, serta dilanjutkan dengan mengubah desain sistem menjadi program yang siap dioperasikan. Selanjutnya, dilakukan penyesuaian platform *CAPTION* dengan kebutuhan dan tren pasar dengan menggunakan metode *house of quality*. Sehingga, bisa dilakukan persiapan yang lebih matang mulai dari komponen layanan serta fitur yang terdapat dalam platform *Smart Fisherman*. Adapun tahapan ini terbagi menjadi:

- Pembuatan sistem dan prototipe sesuai dengan skenario strategis
- Menyesuaikan platform terhadap tren pasar serta kebutuhan masyarakat dengan metode *house of quality*
- Menyiapkan seluruh komponen, fitur, dan layanan yang terdapat pada platform *CAPTION*

Uji Coba Skenario (Estimate Scenario Probabilities)

Tahap ketiga ini akan dilangsungkan proses uji coba platform *CAPTION* dengan memperhatikan analisis tiga skenario strategi. Sehingga, diharapkan akan didapatkan analisis kesesuaian dengan kebutuhan pengguna serta kualitas kenyamanan penggunaan platform

melalui kuesioner dan testimoni setelah proses uji coba dilakukan. Adapun tahapan ini terbagi menjadi:

- Uji coba aplikasi sesuai dengan 3 skenario strategis
- Analisis kesesuaian dengan kebutuhan pengguna dan kualitas kenyamanan penggunaan platform menggunakan kuesioner dan testimoni

Analisis Penyelesaian (*Perform Regret Analysis*)

Tahap terakhir ini difokuskan pada pemilihan skenario terbaik dari tiga skenario yang sebelumnya sudah dipilih. Selanjutnya, dilakukan perbaikan terhadap platform berdasarkan skenario terbaik yang dipilih serta hasil kuesioner dan testimoni pada tahap sebelumnya. Begitu pula dengan tetap memperhatikan analisis *house of quality* yang sebelumnya sudah dirancang. Di dalam proses ini juga akan dilakukan analisis ulang menggunakan metode yang sama untuk kemudian mengetahui pendapat para pengguna terhadap penyesuaian perbaikan yang telah dilakukan. Apabila platform ini sudah sesuai dengan kebutuhan selanjutnya, akan dilakukan perawatan platform yang meliputi: audit kerja platform, penjagaan perbaikan, serta peningkatan kualitas dan kinerja platform sehingga kemudian platform siap digunakan. Adapun tahapan ini terbagi menjadi: Pemilihan skenario terbaik

- Memperbaiki perangkat sesuai dengan skenario terbaik dan testimoni serta hasil analisis *house of quality*
- Menganalisa kembali menggunakan metode yang sama sehingga dapat mengetahui saran pengguna terhadap perbaikan dan penyesuaian yang telah dilakukan
- Pengembangan *CAPTION*
- Mengembangkan bisnis dan segmentasi pasar

Sosialisasi

Tahap ini akan dilakukan proses pengenalan platform kepada masyarakat dan wisatawan melalui sosialisasi yang berkolaborasi dengan pemerintah daerah setempat.

Kontroling Monitoring dan Evaluasi

Tahap ini dilakukan ketika platform sudah digunakan oleh masyarakat. Setiap penggunaannya akan terus dikontrol dan dimonitoring agar mampu berjalan sesuai dengan diharapkan, proses evaluasi akan terus berjalan guna pengembangan sistem yang dinamis.

Adapun pihak-pihak yang terlibat di dalam pengembangan inovasi platform ini adalah melalui kolaborasi *Penta Helix* yang akan bersinergi untuk keberhasilan pengembangan inovasi

ini. Menurut Yuningsih (2019), *Penta Helix* membantu untuk mempercepat pengembangan sebuah inovasi dan program. Adapun bentuk keterlibatan dari *Penta Helix* terhadap pengembangan platform *Smart Fisherman* adalah:

1. **Pemerintah:** sebagai pihak yang memiliki peran untuk memberikan kebijakan pengembangan inovasi
2. **Akademisi:** sebagai pihak yang berperan dalam menyambungkan data empiris yang berdasarkan keadaan realistik terhadap permasalahan dan kebutuhan masyarakat.
3. **Intansi dan Stakeholder:** sebagai pihak yang menjadi pendukung di dalam pengembangan inovasi
4. **Media:** sebagai unsur yang dibutuhkan untuk menyampaikan dan menyajikan setiap informasi terkait pengembangan inovasi
5. **Masyarakat:** Sebagai pendukung keberhasilan pengembangan inovas

Simpulan

Platform *CAPTION* diharapkan dapat meningkatkan tingkat literasi dan minat investasi pasar modal bagi masyarakat Indonesia. Platform *CAPTION* berbasis stocklab game yang dapat melatih kemampuan pemainnya di bidang pasar modal sehingga meningkatkan tingkat analisis baik secara fundamental maupun teknikal. Disisi lain platform ini berbasis *Progressive Web Apps* sehingga dapat diakses melalui website tanpa harus mendownload aplikasinya. Apabila gagasan ini dapat direalisasikan maka target *Sustainable Development Goals* (SDG's) 2030 poin 8 dapat terwujud.

Referensi

- Anur, C. M. (23 Maret 2022). Ada 204,7 Juta Pengguna Internet Di Indonesia Awal Tahun 2022. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>
- Anventy, A. (2023), Investor Pasar Modal Masih Minim Karena Kurang Edukasi dan literasi. *Market.bisnis.com*. <https://www.google.com/amp/s/m.bisnis.com/amp/read/20230603/7/1661803/investor-pasar-modal-masih-minim-karena-kurang-edukasi-dan-literasi>
- Asih, N.P & Nasution, Y. (2021). Analisis Hubungan Kinerja Pasar Modal ASEAN dengan Pasar Modal Indonesia Periode 2015-2019. *Jurnal Manajemen Satya Negara Indonesia*, 5(2).
- Desita, L. (2021). Analisis Penggunaan Permainan Edukasi Stocklap Terhadap Tingkat Literasi Keuangan dan Keinginan Investor Pemula Dalam Berinvestasi Saham (Studi Komparasi pada Galeri Investasi Syariah UIN Raden Intan Lampung dan Galeri Investasi Syariah IAIN Metro). (Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung).
- Fahmi, I. (2015). *Pengantar Manajemen Keuangan Teori Dan Soal Jawab*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayati, A. N. (2017). Investasi: Analisis dan Relevansinya Dengan Ekonomi Islam. *Jurnal Ekonomi Islam*, 8(2).
- Hikmah, N., Cahyo, B. T., Haryanto, H., & Dewi, S. (2020). Rancang Bangun Pembuatan Program Kamus Plesetan Berbasis PWA (Progressive Web Application). *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*. 4(4).
- IDN. (2023). Pasar Modal Menyumbang 50% dari PDB Indonesia. *IDN*. <https://www.idnfinancials.com/id/news/45564/capital-market-contributed-indonesias-gdp>
- Jogiyanto. (2015). *Teori Portofolio dan Investasi Teori Aplikasi*. Yogyakarta: Knisius.
- Kemu, Z. S. (2016). Literasi Pasar Modal Masyarakat Indonesia. *Kajian*, 21(2), 161-175.
- Kurniawan, W. (2019). Relationship Between Think Positive Towards The Optimism of Psychology Student Learning in Islamic University of Riau. *Jurnal Nathiqiyah*, 2(1) 126-147.
- Maghiszha, D. H. (2021). OJK Ungkap Rendahnya Tingkat Literasi Pasar Modal RI, Hanya Lima Persen. *Idxchannel*.

<https://www.google.com/amp/s/www.idxchannel.com/amp/market-news/ojk-ungkap-rendahnya-tingkat-literasi-pasar-modal-ri-hanya-lima-persen>

- Mar'ati, F.S. (2010). Mengenal Pasar Modal (Instrumen Pokok dan Proses Go Public). *Anong Makarti*, 3(5).
- Muhtari. (2020). Media Pembelajaran Stocklab Berbasis Multimedia. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-Sakti)*. 4(2).
- Nasution, Y.S.J. (2015). Peranan Pasar Modal Dalam Perkonomian Negara. *Human Falah*, 2(1).
- Noor, H.F. (2009). *Investasi Pengelolaan Keuangan Bisnis dan Pengembangan Ekonomi Masyarakat*. Jakarta: Indeks.
- Rustiana, D & Ramadhan, S. (2022). Strategi di Pasar Modal Syariah, *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (Jikem)*. 2(1).
- Sulastyawati, D., Noprizal., & Kurniawan, O. (2017). Analisis Strategi Sosialisasi Pasar Modal dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Masyarakat Berinvestasi Di Pasar Modal. *Ecces*,4(2).
- Yuningsih, T., Darmi, T., & Sulandari, S.(2019). Model Penta Helix Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kota Semarang. *Journal of Public Sector Innovation*, 3(2).84-93.