



Penerapan Manajemen Risiko Berbasis ISO 31000 pada UMKM Freelance Desain Digital dan Editing

**Wafiyati Nur Amrina¹, Naila Dwi Ananti², Alifa Raudhatul Nisa³, Berdhy Ursila
Djamil⁴, Alfiana⁵**

Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Bandung, Kota Bandung,
Indonesia^{1,2,3,4,5}

*Email : 230313297@umbandung.ac.id 230313191@umbandung.ac.id 230313023@umbandung.ac.id
230313066@umbandung.ac.id alfiana.dr@umbandung.ac.id

*Email Korespondensi: 230313297@umbandung.ac.id

Diterima: 10-11-2025 | Disetujui: 30-11-2025 | Diterbitkan: 02-11-2025

ABSTRACT

This study aims to analyze and manage risks in digital design and editing services using the 31000 method. In the digital age, designers face various challenges such as software lag, hardware errors, miscommunication with customers, and fraud. The research method used is descriptive qualitative through direct interviews with digital design and editing service owners. The results of the study identified nine main types of risks, which were grouped into operational, financial, marketing, and human resource risks. The results of the study showed that the analysis of likelihood and impact with the highest risk category was errors in drawing and miscommunication with customers, which led to a decline in customer trust and loyalty. This study recommends several structured risk mitigation measures, such as performing device maintenance, conducting regular progress updates, scheduling upgrades, and expanding portfolios and marketing networks. The implementation of 31000-based risk management has been proven to help improve work efficiency and support business continuity in a safe and professional manner.

Keywords:management risk, ISO 31000, freelancer, design, risk treatment.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengelola risiko pada usaha jasa desain digital dan editing dengan menggunakan metode 31000. Dalam era digital, desainer menghadapi berbagai tantangan seperti lag pada software, eror pada hardware, miss komunikasi dengan pelanggan, hingga penipuan. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif melalui wawancara secara langsung dengan pemilik jasa desain digital dan editing. Hasil penelitian yang didapat ada sembilan jenis risiko utamanya yang dikelompokkan kedalam risiko operasional, keuangan, pemasaran, sumberdaya manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis pada likelihood dan impact dengan kategori risiko tertinggi adalah kesalahan dalam menggambar serta miss komunikasi dengan pelanggan yang membuat kepercayaan dan loyalitas pelanggan menurun. Penelitian ini merekomendasikan beberapa mitigasi risiko yang dapat dilakukan secara terstruktur, seperti melakukan perawatan perangkat, melakukan update progress secara rutin, mengatur jadwal upgrade, serta memperbanyak portofolio dan jaringan pemasaran. Penerapan manajemen risiko berbasis 31000 terbukti membantu meningkatkan efisiensi

kerja serta mendukung keberlangsungan usaha secara aman dan profesional.

KataKunci: Manajemen risiko, ISO 31000, freelance, desain perlakuan risiko.

Bagaimana Cara Sitas Artikel ini:

Wafiyati Nur Amrina, Naila Dwi Ananti, Alifa Raudhatul Nisa, Berdhy Ursila Djamil, & Alfiana. (2025). Penerapan Manajemen Risiko Berbasis ISO 31000 pada UMKM Freelance Desain Digital dan Editing. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 1(4), 2725-2735. <https://doi.org/10.63822/12ft5p97>

PENDAHULUAN

Pada era digital, designer menjadi salah satu pekerjaan yang banyak dicari dan diminati oleh perusahaan. Tujuan pentingnya kita mempelajari desain bukan hanya tertuju pada pekerjaan, tetapi juga untuk menjadi ilmu kita untuk menghadapi tantangan digitalisasi. Era sekarang semua hal sudah serba digital. Hampir seluruh orang memiliki ponsel. Sebuah desain terkadang masih dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Padahal ponsel yang kita pegang sekarang juga berawal dari desain. Termasuk juga dengan aplikasi yang ada di dalam ponsel kita. Logo aplikasi yang biasa kita lihat, tampilan utama layar ponsel, simbol, dan masih banyak lagi. Semua itu adalah hasil dari seorang desainer. Saat ini, desain juga sangat berpengaruh dalam perkembangan zaman. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan trend saat ini sangat pesat, terutama dibidang fashion, transportasi, dan elektronik.

Desain digital menggambarkan segala jenis komunikasi visual yang dibuat untuk digunakan pada perangkat digital. Hal tersebut seperti ponsel, tablet, komputer, atau papan reklame elektronik. Perbedaannya, desain grafis ditujukan untuk platform cetak, sedangkan desain digital mencakup tingkat interaktivitas yang lebih besar untuk beradaptasi dengan format digital. Namun, berbagai desain, baik konten cetak maupun digital, sering kali digabungkan ke dalam istilah “desain grafis”. Desain digital adalah seni membuat visual yang menarik, fungsional, dan serba digital. Berbeda dengan desain manual di atas kertas, semua karya desain ini dibuat dan disempurnakan menggunakan perangkat lunak. Yang bisa digunakan atau dibuat di mana saja, mulai dari media sosial, situs web, aplikasi, hingga video animasi. Intinya, desain digital itu kombinasi epik antara seni, teknologi, dan komunikasi visual. Dari memilih warna, menata tipografi, hingga bikin elemen grafis yang pas, semuanya bertujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif ke audiens.

Dalam beberapa dekade terakhir, pasar tenaga kerja global dan domestik terus mengalami peningkatan fleksibilitas. Salah satu bentuknya adalah semakin maraknya jenis dan skema pekerjaan berbasis kontrak jangka pendek, pekerja lepas (freelancer) yang diupah per pekerjaan sesuai permintaan (on-demand), kegiatan magang, outsourcing (alih daya), berjualan secara daring, dan lain-lain. Menguatnya penggunaan teknologi informasi dalam bisnis atau yang dikenal dengan “disrupsi” semakin meningkatkan derajat fleksibilitas ini. Disrupsi tidak hanya menggantikan pekerjaan klerikal oleh robot, tetapi juga memunculkan pekerjaan yang bisa dilakukan secara jarak jauh (remote).

Tujuan penelitian ISO 31000 pada jasa desainer digital adalah untuk mengembangkan kerangka kerja manajemen risiko yang efektif dalam industri kreatif ini, di mana desainer digital sering menghadapi tantangan seperti perubahan kebutuhan klien, keterbatasan waktu, dan risiko keamanan data. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ISO 31000, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi, menilai, dan mengelola risiko potensial dalam proses desain digital, mulai dari konseptualisasi hingga penyelesaian proyek, sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional, meminimalkan kerugian finansial, dan memastikan kepuasan klien melalui pendekatan risiko yang terstruktur dan adaptif. Penelitian ini juga berupaya memberikan panduan praktis bagi para desainer digital untuk mengintegrasikan manajemen risiko ke dalam alur kerja mereka, mendorong inovasi yang lebih aman dan berkelanjutan dalam era digital yang semakin kompleks.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Risiko

Risiko adalah kemungkinan yang tidak pasti dari sesuatu kejadian merugikan yang tidak terduga dan tidak diinginkan yang dapat mengancam pencapaian tujuan. Risiko adalah dampak, imbas atau pengaruh yang dapat terjadi karena adanya sebuah proses aktivitas yang sedang berlangsung atau kejadian di masa depan (Segismundo & Miguel, 2008). Risiko dihubungkan dengan kesempatan timbulnya kejadian yang merugikan diluar dugaan. Risiko sendiri bisa menimbulkan kerugian. Karakteristik dari risiko sendiri adalah ketidakpastian dan mengandung unsur kerugian, (Stamatis, 2019)..

Manajemen Risiko

Menurut WCO Customs Risk Management Compendium, manajemen risiko adalah kegiatan terkoordinasi oleh badan administrasi untuk mengarahkan dan mengendalikan risiko. Tujuan dari sistem manajemen risiko yang efektif adalah tidak hanya untuk menghindari kerugian finansial, tetapi juga untuk memastikan bahwa perusahaan mencapai hasil keuangannya dengan tingkat keandalan dan konsistensi yang tinggi (S. I. Abdullah, 2019). Dengan demikian berfungsi sebagai prasyarat untuk kesehatan, stabilitas, dan keberlanjutan

Analisis SWOT

Menurut Philip Kotler, pengertian analisis SWOT adalah evaluasi terhadap semua kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, yang terdapat pada individu atau organisasi/Lembaga. Istilah SWOT adalah singkatan dari :

1. Strength(Kekuatan); Pada dasarnya merupakan kelebihan yang dimiliki oleh suatu daerah atau institusi dibandingkan dengan daerah atau institusi lainnya. Dalam analisis kondisi sosial ekonomi daerah, kekuatan tersebut dapat muncul dalam bentuk tingkat kesuburan tanah yang lebih baik, potensi sumber daya alam yang lebih besar dan bernilai tinggi, kualitas pendidikan yang lebih baik, kondisi keuangan yang lebih mapan dan lain-lainnya.
2. Weakness(Kelemahan); Pada dasarnya merupakan kekurangan atau kelemahan yang dimiliki oleh suatu daerah atau institusi tertentu dibandingkan dengan daerah atau institusi lainnya. Dalam analisis kondisi sosial ekonomi, unsur kelemahan ini pada dasarnya merupakan kebalikan dari unsur kekuatan.
3. Opportunity(Peluang); Dapat diartikan sebagai kesempatan dan kemungkinan yang tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk mendorong proses pembangunan daerah atau institusi bersangkutan.
4. Threat(Ancaman); Diartikan sebagai suatu kondisi atau permasalahan yang datang dari luar dan dapat menimbulkan kesulitan, kendala atau tantangan yang cukup serius bagi suatu daerah atau institusi

Freelance

Freelance adalah model pekerjaan dimana seseorang bekerja secara mandiri tanpa terikat kontrak kerja jangka Panjang dengan satu perusahaan, freelance biasanya bekerja berdasarkan project dengan durasi tertentu yang sudah disepakati. Seorang freelance bisa menentukan tarif sesuai dengan tingkat kesulitan

project, skill dan pengalaman yang dimiliki. Salah satu keuntungan sebagai freelancer adalah fleksibilitasnya jam kerja.

Design Digital Dan Editing

Desain digital mengacu pada jenis komunikasi visual yang menyajikan informasi kepada pengguna melalui perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, atau ponsel. desain digital dapat mencakup halaman web, aplikasi , grafis untuk media sosial, animasi gim video, model 3D, dan banyak lagi.

Video editing adalah proses mengambil, mengubah dan menyusun klip video serta menambah elemen-elemen lainnya (seperti gambar, suara, teks dan efek visual) untuk membuat sebuah karya video yang utuh dan bermakna. Tujuan utama dari video editing adalah untuk mengasilkan narasi visual yang mengkomunikasikan pesan tertentu atau sekedar menghibur audiens.

Matriks Risiko

Matriks Risiko adalah salah satu pendekatan yang umum digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengelola risiko dalam proyek. Matriks risiko memberikan representasi visual yang memudahkan pemahaman risiko secara keseluruhan, risiko dalam manajemen proyek didefinisikan sebagai peristiwa tak terduga yang mungkin terjadi atau tidak. Risiko ini dapat berkaitan dengan berbagai aspek proyek seperti anggaran, sumberdaya, proses dan teknologi. Matriks risiko membantu mengidentifikasi dan menanggapi kemungkinan terjadinya risiko serta mengevaluasi potensi kerusakan atau gangguan yang dapat disebabkan oleh risiko tersebut.

METODE PENELITIAN

Pengertian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Zulkarmain (2021), penelitian kualitatif adalah sebuah jenis penelitian yang bertujuan untuk meraih pemahaman yang dalam terhadap fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti pelaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dengan cara yang holistik

Metode penelitian ini mengumpulkan data dengan wawancara dengan pemilik dengan pemilik jasa design digital secara langsung dengan waktu dan tempat yang dipastikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah evaluasi terhadap semua kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, yang terdapat pada jasa desain digital dan editing tersaji pada table 1 dibawah.

ANALISIS SWOT PADA: JASA DESAIN DIGITAL DAN EDITING	Strengths (S)	Weaknesses (W)
	1. Keterampilan kreatif, skill dan inovasi 2. Fleksibilitas dan aksesibilitas	1. Persaingan tinggi 2. ketergantungan pada teknologi
Opportunities (O)	Strategy (S-O)	Strategy (W-O)

1. pertumbuhan digital 2. ekspansi international	konten pasar	1. keterampilan kreatif, skill dan inovasi dapat memicu pertumbuhan konten 2. ke-fleksibilitas dan aksesibilitas jam kerja dapat menggali ekspansi pasar hingga international	1. mengasah skill dan meningkatkan kualitas desain dan editing
Threats (T) 1. perkembangan AI yang pesat	Strategy (S-T) 1. memanfaatkan AI untuk referensi	Strategy (W-T) 1. membuat suatu karakteristik dalam desain agar berbeda dengan AI	

Identifikasi risiko

Langkah selanjutnya adalah melakukan identifikasi risiko. Berdasarkan data yang didapat terdapat indikator risiko yang ada pada usaha dibidang jasa design digital terdiri dari risiko operasional, risiko keuangan, risiko pemasaran, dan risiko sumber daya manusia pada usaha jasa design digital. Tersaji pada tabel 2 dibawah.

Tabel 2. Identifikasi risiko

Jenis Resiko	ID	Peristiwa
Risiko Operasional	R01	Terjadinya lag pada software yang digunakan
Risiko Operasional	R02	Terjadinya eror pada hardware yang digunakan
Risiko Operasinal	R03	Penyimpanan software penuh dan adanya peng-upgrade an aplikasi
Risiko Keuangan	R04	Costumer yang telat membayar tagihan
Risiko SDM	R05	Miss komunikasi model design dengan costumer
Risiko SDM	R06	Kesalahan menggambar
Risiko SDM	R07	Maraknya terjadi penipuan
Risiko Pemasaran	R08	Keterbatasan akses pada pasar digital
Risiko Pemasaran	R09	Persaingan harga dengan designer lain

Setelah mengidentifikasi data risiko diatas, langkah berikutnya yaitu mengidentifikasi dampak apa yang akan terjadi pada setiap peristiwa risiko yang sudah diidentifikasi pada jasa design digital. Tersaji pada tabel 3 dibawah.

Tabel 3. identifikasi dampak risiko

ID	Risiko	Dampak
R01	Terjadinya lag pada software yang digunakan	Produktivitas menurun
R02	Terjadinya eror pada hardware yang digunakan	Proses kerja terhenti
R03	Penyimpanan software penuh dan adanya peng-upgrade an aplikasi	Software tidak bekerja secara optimal dan membuang banyak waktu untuk melakuakn pembersihan/upgrade
R04	Costumer yang telat membayar tagihan	Arus cash flow terganggu
R05	Miss komunikasi model design dengan costumer	Revisi menjadi banyak dan hilangnya kepercayaan konsumen
R06	Kesalahan menggambar	Mengulang penggambaran dari awal lagi dan waktu penggeraan menjadi lebih lama
R07	Maraknya terjadi penipuan	Kehilangan uang dan karya
R08	Keterbatasan akses pada pasar digital	Sulit menjangkau pelanggan baru
R09	Persaingan harga dengan designer lain	Pelanggan lebih memilih harga terendah walau kualitas juga berbeda

Analisis risiko

Untuk sebagian besar proses pengambilan keputusan, analisis risiko sangat penting. Mengetahui cara melakukan analisis ini dapat membantu usaha dibidang jasa design digital menemukan dan menghindari risiko melalui pengukuran likelihood (kemungkinan terjadi peristiwa risiko) dan impact (besarnya dampak yang ditimbulkan). Tersaji pada tabel 4 dibawah.

Table 4. kriteriaan penilaian likelihood

likelihood		deskripsi	Frekuensi kejadian
Nilai	kriteria		
1	rare	Risiko sangat jarang terjadi	< 1x tahun
2	unlikely	Risiko jarang terjadi	6-7x pertahun
3	possible	Risiko cukup sering terjadi	6-7x perbulan
4	likely	Risiko sering terjadi	4-5x perbulan
5	certain	Risiko sangat sering terjadi	1-3x perminggu

Tabel 5. kriteria penilaian impact

Impact		Deskripsi
Nilai	Kriteria	
1	insignifican	Risiko tidak mengaggu aktivitas
2	minor	Aktivitas tidak terhambat
3	moderate	Mengganggu jalannya proses
4	major	Menghambat jalannya proses
5	catastrophic	Menghentikan proses secara toral

Tabel 6. penilaian likelihood dengan impact

Id	Risiko	Lokelihood	impact
R01	Terjadinya lag pada software yang digunakan	2	3
R02	Terjadinya eror pada hardware yang digunakan	3	4
R03	Penyimpanan software penuh dan adanya peng-upgrade an aplikasi	1	2
R04	Costumer yang telat membayar tagihan	2	3
R05	Miss komunikasi model design dengan costumer	4	5
R06	Kesalahan menggambar	5	5
R07	Maraknya terjadi penipuan	1	1
R08	Keterbatasan akses pada pasar digital	4	1
R09	Persaingan harga dengan designer lain	3	2

Tabel 7. Matriks evaluasi resiko berdasarkan likelihood dengan impact

likelihood	certain	5					R06
	likely	4	R08				R05
	possible	3		R09		R02	
	unlikely	2			R01 R04		
	rare	1	R07	R03			
impact		1	2	3	4	5	
		insignificant	miror	Moderate	major	catastropic	

Evaluasi risiko

Risiko-risiko yang telah dianalisis dipetakan dalam matriks evaluasi risiko untuk mengelompokkan tingkatannya ke dalam kategori rendah (low), sedang (medium), tinggi (high) hingga sangat tinggi (very high). Berikut diperlihatkan matriks Evaluasi Risiko. Tersaji pada tabel 8 dibawah.

Tabel 8. Eavluasi risiko

Id	Peristiwa	Likelihood	Impact	Risk level
R06	Kesalahan menggambar	5	5	High
R05	Miss komunikasi model design dengan costumer	4	5	High
R02	Terjadinya eror pada hardware yang digunakan	3	4	Medium
R01	Terjadinya lag pada software yang digunakan	2	3	Medium
R04	Costumer yang telat membayar tagihan	2	3	Medium
R09	Persaingan harga dengan designer lain	3	2	Medium
R08	Keterbatasan akses pada pasar digital	4	1	Medium
R03	Penyimpanan software penuh dan adanya peng-upgrade an aplikasi	1	2	Low
R07	Maraknya terjadi penipuan	1	1	Low

Perlakuan risiko

Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti memberikan rekomendasi strategi mitigasi terhadap risiko-risiko dengan tingkat dampak sedang hingga sangat tinggi. Strategi ini disesuaikan dengan sumber daya dan kondisi aktual yang terjadi pada freelance design digital. Terlampir pada tabel 9 dibawah.

Tabel 9. Perlakuan risiko

Id	peristiwa	Risk level	Mitigasi risiko
R06	Kesalahan menggambar	High	menggambar ulang
R05	Miss komunikasi model design dengan costumer	High	Lakukan progress update secara rutin
R02	Terjadinya eror pada hardware yang digunakan	Medium	Lakukan perawatan rutin seperti pembersihan perangkat, pengecekan suhu
R01	Terjadinya lag pada software yang digunakan	Medium	Lakukan penghapusan dokumen/aplikasi tidak penting
R04	Costumer yang telat membayar tagihan	Medium	Membuat kontrak tertulis yang mencantumkan tanggal jatuh tempo
R09	Persaingan harga dengan designer lain	Medium	Meningkatkan skill gambar, value, portofolio dan fokus pada personal branding
R08	Keterbatasan akses pada pasar digital	Medium	Ikut komunitas desain untuk memperluas jaringan
R03	Penyimpanan software penuh dan adanya peng-upgrade an aplikasi	Low	Membersihkan file lama dan mengatur jadwal upgrade software agar tidak mengganggu saat pekerjaan sedang berjalan
R07	Maraknya terjadi penipuan	Low	Mengunkan sistem DP sebelum proyek diprosess

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil identifikasi, analisis dan perlakuan risiko. Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa usaha jasa desain digital menghadapi berbagai risiko yang terdiri dari risiko operasional, keuangan, pemasaran dan sumber daya manusia. Risiko tertinggi berasal dari **kesalahan menggambar** dan **misskomunikasi dengan client** karna bisa mengakibatkan hilangnya kepercayaan dan loyalitas pelanggan, revisi berulang sehingga memakan waktu yang banyak dan keterlambatan penggerjaan project selanjutnya. Risiko lainnya seperti lag pada software, teradinya eror pada hardware dan persaingan harga pasar, memiliki pengaruh signifikan terhadap kualitas layanan dan stabilitas usaha. Melalui penerapan prinsip ISO 13000, mitigasi risiko dapat dilakukan secara terstruktur, seperti melakukan perawatan perangkat, meningkatkan komunikasi dengan pelanggan, mengatur jadwal upgrade, serta memperbanyak portofolio dan jaringan pemasaran. Dengan demikian pengelolaan risiko yang baik tidak hanya membantu meminimalkan gangguan orasional, tetapi juga mendukung keberlanjutan daya saing usaha jasa desain digital di era digital yang semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. (2022, juli 29). *Risiko siapa peduli?* Diambil kembali dari kementerian keuanganan: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-dumai/baca-artikel/15250/RISIKO-SIAPA-PEDULI.html>
- Alam, R. N. (n.d.). Pengertian Desain Grafis dan Video Editing. *slideshare*, pp. 1-24.
- Firdasant, A. Y. (2021). Mahasiswa dan Gig Economy: Kerentanan pekerja lapas (freelancer) di kalangan tenaga kerja terdidik. *jurnal PolGov*, 195-234.
- fitriani, v. n. (n.d.). *Analisis pendapatan UMKM pada Kebab blastfood dengan adanya pandemi covid-19 di daerah tajur.* From repository.stiegici.ac.id: <https://repository.stiegici.ac.id/document/download/63c04957-af3d-41fa-871c-e2a89be642bb/analisis-pendapatan-umkm-pada-kebab-blastfood-dengan-adanya-pandemi-covid-19-di-daerah-tajur?filename=bab-ii-vina-nur-fitriani-2421801713.pdf>
- Fuad, M. h. (n.d.). BAB II. eprint.pkstan.
- Gerard. (2019, septembet 19). *Philip Ktler Metode SWOTS.* From SCRIBD: <https://www.scribd.com/document/426546721/Philip-Kotler-Metode-SWOTS-doc>
- Mustamin, M. r. (2023). Risiko keterlambatan waktu pada pelaksanaan proyek pembangunan bendungan pamukkulu dengan metode matriks dan metode AHP. *jurnal kontruksia*, 1-14.
- Nelly, R. (2022). Analisis Manajemen Risiko Pada Bank Syariah: Tinjauan Literatur. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 918-930.
- Pangestuti, D. C. (2022, Desember). Analisis Risiko Operasional Dengan Metode FMEA. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, pp. 177-186.
- rivadi, l. s. (2024). Analisa Risiko Menggunakan Metode LikelihoodDan Consequence Risk Matriks. *IEJS industrial engineerin journal system*, 67-77.
- Rohmah, M. (2024, Mei 21). Apa itu Matriks Risiko? Pengertian, Jenis, Manfaat & Panduannya. *dibimbing.id*, p. 1.
- Sasoko, D. M. (2023, januari 10). TEKNIK ANALISIS SWOTDALAM SEBUAH PERENCANAAN KEGIATAN. *JURNAL STUDI INTERDISIPLINER PERSPEKTIF*, pp. 9-19.
- Staff, C. (2025, agustus 23). What Is Digital Design? 2025 Industry Guide. *coursera*, p. 1.
- telkomsel. (2024, desember 13). Mengenal Lebih Dekat Freelance, Solusi Uang Jajan Lebih. *Telkomsel*, p. 1.
- Alfiana, IC Dewi, I Harsono (2024). Manajemen Risiko Dalam Pengambilan Keputusan Bisnis. Penerbit PT Arunika Aksa Karya ,Sukabumi Jawa barat ISBN 978-623-09-9149-3