

# Jurnal

*by* Faurika 2

---

**Submission date:** 02-Jul-2023 07:37AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2125271868

**File name:** Jurnal\_SI\_Faurika.docx (799.35K)

**Word count:** 3029

**Character count:** 19687

Revisi Maret 2022

## PERANCANGAN PROTOTIPE SISTEM INFORMASI SEKOLAH UNTUK EFEKTIFITAS MANAJEMEN AKADEMIK (STUDI KASUS MTS DARUL MANJA)

Faurika<sup>1)</sup>, Risqy Siw<sup>16)</sup> adini<sup>2)</sup>, Nindynar Rikatsih<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Informatika, Fakultas Teknologi dan Sains, Institut Teknologi, Sains, dan Kesehatan RS dr. Soepraoen  
Kesdam V/BRW, Jl. S. Supriadi No.22 Sukun, Malang, Indonesia  
Co Responden Email: risqypradini@itsk-soepraoen.ac.id

17

### Article history

Received .....

Revised .....

Accepted .....

Available online .....

### Keywords

Information system, Prototype,  
UCD, SUS

### Riwayat

Diterima .....

Revisi .....

Disetujui .....

Terbit .....

### Kata Kunci

Sistem informasi, Prototipe,  
UCD, SUS

### Abstract

3  
The development of information system technology in the field of education is growing rapidly. However, there are lots of schools that do not apply it to manage their academic data. One of the educational institutions that have not implemented information technology is MTs Darul Manja. The design of the information system prototype in this study is to design a school information system that facilitates the school's academic management process. In the future, this research can develop school information systems, especially MTs Darul Manja. The User Centered Design (UCD) method is applied in this study because it focuses on system users as end users, so this method is considered appropriate for designing prototypes according to user needs. The UCD cycle begins with cycle planning, system usage context specification, requirements determination, design, and evaluation. The system evaluation process by users and using the SUS method to determine the usability of the system. The results of SUS testing on 5 testers obtained a result of 82 which is included in the excellent category in the first iteration, so that the design of the school information system has met user needs.

### Abstrak

Perkembangan teknologi sistem informasi dibidang pendidikan semakin berkembang pesat. Namun, terdapat banyak sekolah yang tidak menerapkannya untuk mengelola data akademiknya. Salah satu instansi pendidikan yang belum menerapkan teknologi informasi yaitu MTs Darul Manja. Perancangan prototipe sistem informasi pada penelitian ini untuk merancang sistem informasi sekolah yang memudahkan proses manajemen akademik sekolah. Kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan sistem informasi sekolah utamanya MTs Darul Manja. Metode User Centered Design (UCD) diterapkan pada penelitian ini karena memfokuskan pengguna sistem sebagai end user, sehingga metode ini dinilai tepat untuk merancang prototipe sesuai dengan kebutuhan pengguna. Siklus UCD diawali dengan perencanaan siklus, spesifikasi konteks penggunaan sistem, penentuan kebutuhan, rancangan, dan evaluasi. Proses evaluasi sistem oleh pengguna dan menggunakan metode SUS guna mengetahui tingkat kegunaan sistem. Hasil pengujian SUS terhadap 5 tester diperoleh hasil 82 yang termasuk kategori excellent pada iterasi pertama, sehingga rancangan sistem informasi sekolah telah memenuhi kebutuhan pengguna.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat memberikan beragam dampak pada pola kehidupan manusia (Darmansah & Raswini, 2022; Ramadhan, 2021). Teknologi digital semakin banyak digunakan oleh individu saat

ini sebagai respon terhadap kehidupan yang menuntut segala sesuatu dilakukan dengan cepat dan tepat. Saat ini, teknologi sistem informasi banyak diterapkan dan menjadi salah satu komponen utama dalam suatu organisasi atau perusahaan untuk mengelola semua jenis informasi. Perangkat lunak

membuat penggunaan sistem informasi menjadi lebih sederhana, efektif, dan efisien untuk mengelola semua jenis data, informasi, angka, foto, dan sebagainya (Angellia et al., 2020) (Wijaya et al., 2022). Selain itu, menerapkan teknologi sistem informasi untuk mengolah data, hasil pengolahan tersebut akan sangat bermanfaat bagi organisasi dan bisnis yang menggunakannya (Commissioning, 2023). Dibidang pendidikan, sistem informasi telah banyak diterapkan untuk mendorong pengembangan inovasi baru dalam strategi pembelajaran, menjadikan sistem pendidikan lebih inovatif dan memberikan kontribusi positif dalam proses belajar mengajar (Naufal et al., 2022).

MTs Darul Manja merupakan salah satu sekolah menengah tingkat pertama berbasis pondok pesantren di Banyuwangi yang dalam manajemen akademiknya belum menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Pengelolaan informasi akademik masih dilakukan secara manual sehingga penyampaian informasi akademik dan pelayanan menuntut masyarakat untuk datang secara langsung ke sekolah untuk memperoleh pelayanan dan informasi akademik.

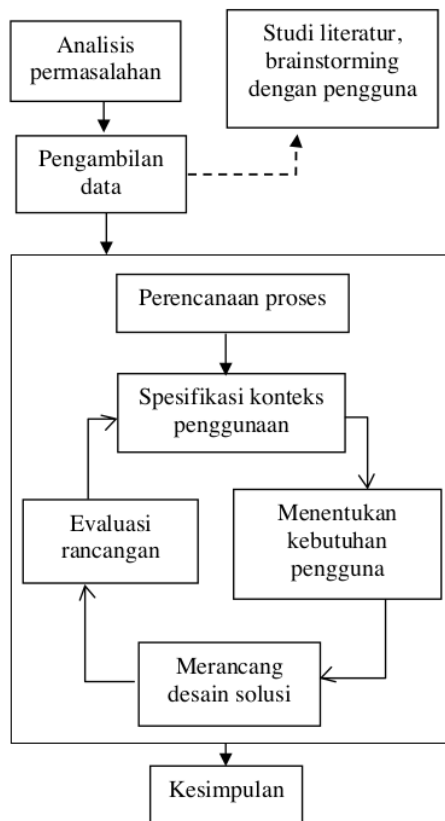
Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fajar, Abdul, Al'Amin. Lingkup penelitian ini membahas tentang perancangan ui/ux sistem informasi di ITSNU Pekalongan guna mempermudah data akademik. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan *Extreme Programming*. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan sistem terbukti bermanfaat dapat mempercepat pengelolaan informasi akademik dan pengelolaan data serta meminimalisir kesalahan dalam pendataan dan penyajian informasi yang ditunjukkan dengan persentase nilai realibilitas hasil pengujian dari 65 tester didapatkan hasil 100% tester merasa terbantu dengan adanya sistem ini (Mahardika et al., 2023). Penelitian lainnya terkait dengan perancangan prototipe akademik menggunakan metode *Design Thinking* diperoleh hasil positif dari tester (Ikhsandi et al., 2023) (Informatika & Thinking, 2023; Pratama et al., 2022; Renanda et al., n.d.; Sari et al., 2022). Penelitian lainnya dengan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) menghasilkan rancangan prototipe sesuai kebutuhan pengguna (Tasril et al., 2023). Dari beberapa penelitian

sebelumnya, rancangan prototipe yang dikembangkan masih berfokus pada satu bidang dan belum mengintegrasikan seluruh kebutuhan pengguna terhadap sistem sehingga peneliti menawarkan perancangan prototipe sistem informasi sekolah yang mengintegrasikan seluruh kebutuhan pengguna terhadap sistem guna mendukung proses kegiatan akademik dengan menerapkan metode lain yaitu UCD.

UCD dipilih karena metode ini mengoptimalkan pendekatan pengguna sebagai *end user* dan memfokuskan pada aspek kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan (Krisnoanto et al., 2018). Kedekatan pengembang sistem dengan kebutuhan pengguna menjadi indikator utama keberhasilan penerapan metode ini (Iqbal et al., 2020). Konsep metode yang menjadikan pengguna sebagai pusat pengembangan perangkat lunak menjadikan metode ini sebagai metode yang mampu menghasilkan perangkat lunak dengan tingkat kegunaan yang tinggi (Supardianto & Tampubolon, 2020). Prototipe adalah sebuah kerangka atau desain sebuah program yang digunakan pengembang aplikasi untuk memberikan gambaran aplikasi kepada pelanggan (Firmansyah et al., 2019; Puji & Engraini, 2021). Hasil penelitian ini, diharapkan kedepannya dapat dilanjutkan pada pengembangan sistem informasi sekolah utamanya di MTs Darul Manja guna mempermudah manajemen akademik sekolah.

## METODE PENELITIAN

UCD dipilih sebagai metode dalam penelitian ini karena memusatkan pengguna dalam pengembangan desain prototipe sistem informasi sekolah untuk memberikan hasil desain yang ramah pengguna dan memenuhi permintaan pengguna. Selain itu, metode ini juga terintegrasi dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Saat mengevaluasi hasil desain, pendekatan SUS digunakan untuk mengukur seberapa dapat digunakan prototipe saat ini. Gambar 1 menunjukkan alur kerja penelitian.



Gambar 1. Alur kerja penelitian

### Pengambilan data

Strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain brainstorming dengan pengguna sistem dan literature review dari berbagai jurnal tentang sistem informasi, merancang prototipe sistem informasi, dan menerapkan metode UCD sebagai pedoman untuk mencari solusi permasalahan diangkat pada penelitian ini. Mencari tahu tuntutan pengguna sistem melalui brainstorming sangat penting untuk dilakukan. Hasil dari brainstorming dengan pengguna pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil dari brainstorming dengan pengguna

No	Kebutuhan fitur
1	Fitur e-learning
2	Fitur e-rapor
3	Fitur e-modul
4	Fitur e-presensi

5	Fitur pengelola data pegawai sekolah
6	Fitur pengelola persuratan
7	Fitur pengelola perijinan
8	Fitur pengelola keuangan
9	Fitur pengelola kegiatan non-akademik
10	Fitur pengelola data inventori sekolah

### UCD

UCD merupakan model pendekatan baru pada proses pengembangan sistem. karakteristik metode UCD antara lain menempatkan pengguna di pusat proses desain pengembangan sistem dan menjadikan pengalaman pengguna sebagai sasaran dan tujuan dasar lingkungan sistem. UCD merupakan metodologi pengembangan yang proses implementasinya dilakukan secara interaktif dengan langkah-langkah yang meyakinkan dari awal perancangan sistem hingga tahap implementasi. Desain antarmuka sistem yang digunakan iteratif, dengan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna. Teknik UCD menempatkan penekanan kuat pada pelibatan pengguna di seluruh proses. Pengguna tidak hanya harus memberikan saran dan komentar tentang konsep desain, tetapi pengguna juga harus berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan proses. Untuk membuat desain dengan tingkat kegunaan yang tinggi dan sistem informasi yang bermanfaat bagi sekolah dan masyarakat pada umumnya, pengguna terlibat secara aktif dalam proses perancangan sistem. Siklus UCD terdapat 5 tahapan sebagai berikut.

#### 1. Perencanaan proses

Mendapatkan dukungan pengguna untuk menerapkan filosofi rancangan yang memusatkan pengguna pada siklus pengembangan sistem adalah tujuan dari fase ini. Pengguna dan pengembang pada tahapan ini berdiskusi tentang proyek yang akan menyertakan pengguna di setiap tahap atau kapan pun pengguna dibutuhkan. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk membuat prototipe sistem informasi sekolah sesuai kebutuhan dan harapan pengguna. Dilakukan kesepakatan dengan sekolah MTs Darul Manja untuk mendapatkan kesepakatan terkait pembuatan prototipe sistem informasi sekolah yang melibatkan pengguna di setiap tahapan.

#### 2. Spesifikasi konteks penggunaan

Spesifikasi konteks kegunaan akan berfungsi sebagai titik awal untuk

pengambilan keputusan dan sebagai dasar untuk konteks kegunaan yang perlu dinilai. Untuk memahami konteks penggunaan aplikasi kepada pengguna, pengguna sistem diidentifikasi pada tahap ini. Spesifikasi konteks penggunaan sistem oleh pengguna penting untuk dilakukan guna memberi batasan penggunaan sistem untuk setiap *role user*. Tabel 2 di bawah ini menampilkan konteks penggunaan sistem oleh pengguna.

Tabel 2. Konteks penggunaan sistem oleh pengguna

Pengguna	Penggunaan terhadap sistem
Admin	Mengelola akademik Mengelola data pelajaran Mengelola data guru Mengelola data karyawan Melihat laporan keuangan Mengelola data siswa Melihat presensi siswa Melihat rapor siswa
Guru	Membuat pengumuman online Mengisi rapor siswa Mengakses <i>e-learning</i> Mengelola catatan akademik siswa Melihat kurikulum dan jadwal mengajar
Staf	Mengelola segala persuratan dan perijinan
Keuangan	Mengelola data keuangan sekolah
Siswa	Mengakses <i>e-learning</i> Mengakses e-modul Mengakses e-presensi Men-submit tugas

### 3. Menentukan kebutuhan pengguna

Identifikasi kebutuhan pengguna sistem informasi dilakukan pada titik ini. Tujuan pada tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sehingga prototipe sistem informasi yang dirancang memiliki tingkat kegunaan yang memenuhi harapan dan mencapai kesenangan pengguna. Konteks aplikasi berpusat pada sistem informasi sekolah terpadu untuk pengelolaan data dan informasi, maka saat ini yang dibutuhkan adalah sistem informasi yang mencakup fitur-fitur akademik seperti *e-learning*, e-presensi, e- rapor, dan e-modul, serta fitur pengelolaan data siswa, guru, dan staf, fitur pengelolaan keuangan, fitur pengelolaan surat sekolah, fitur administrasi sekolah, dan fitur pengumuman yang dapat mengirimkan informasi secara realtime kepada siswa melalui nomor whatsapp.

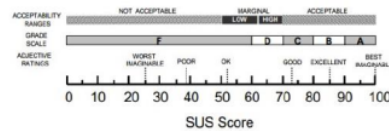
### 4. Merancang desain solusi

Tahap selanjutnya setelah menentukan kebutuhan pengguna adalah membuat desain website yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Pengguna pada tahapan ini akan menawarkan saran dan ide mengenai desain yang dibuat. Pada tahapan ini perancangan prototipe sistem informasi sekolah MTs Darul Manja dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Figma.

### 5. Evaluasi desain

Pada titik ini, prototipe sistem informasi sekolah akan dievaluasi untuk melihat apakah sesuai dengan konteks tuntutan pengguna. Prosedur review dilakukan oleh pihak sekolah MTs Darul Manja untuk menentukan apakah fitur-fitur tersebut sesuai dengan kebutuhan aplikasi sekolah. Iterasi akan dilakukan untuk membuat prototipe yang memenuhi kebutuhan pengguna jika ada modifikasi atau perbedaan antara kebutuhan dan keinginan pengguna pada saat evaluasi. Pada tahap ini, sampel survei kegunaan dengan kuesioner metode SUS menggunakan skala likert dari 1 sampai 5 pada 10 pertanyaan. Berikut ini adalah alur penghitungan metode SUS:

- Skor perhitungan untuk pertanyaan ganjil didapat dari skor tester dikurang dengan 1.
- Skor perhitungan untuk pertanyaan genap (2, 4, 6, 8, 10) diperoleh dari 5 dikurang angka jawaban tester.
- Hasil perhitungan skor masing-masing pertanyaan pada setiap tester kemudian ditotal dan hasilnya dikali 2.5 dan selanjutnya dicari nilai rata-rata hasil penjumlahan tersebut. Rata-rata tersebut nantinya akan dilakukan perbandingan dengan rentang skor SUS ditunjukkan Gambar 2. Kategori metode SUS ditunjukkan pada Tabel 3.



Gambar 2. Rentang skor SUS

Tabel 3. Kategori metode SUS

Acceptability ranges	Grade scale	Adjective ratings
Not acceptable	F	Worst imaginable
Marginal Acceptable	D	Ok
Acceptable	C	Good
Acceptable	B	Excellent
Acceptable	A	Best imaginable

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan prototipe sistem informasi sekolah untuk pengelolaan data dan informasi sekolah MTs Darul Manja. Hasil perancangan ini meliputi tampilan landing page, halaman utama atau dashboard untuk masing-masing *role user*, dan tampilan fitur-fitur didalamnya. Rancangan prototipe sistem informasi sekolah menampilkan 5 halaman dashboard untuk 5 *role user* dan halaman landing page yang dapat diakses oleh masyarakat umum, halaman login dan registrasi. Halaman utama dashboard admin, dashboard guru, dashboard staf, dashboard bagian keuangan dan dashboard siswa ditampilkan setelah pengguna melakukan login melalui halaman login. Didalam dashboard masing-masing *role user* memuat fitur CRUD untuk pengelolaan kebutuhan data sekolah, *e-learning*, *e-modul*, *e-presensi*, *e-rapor* juga fitur untuk membuat pengumuman yang akan dikirim secara realtime ke nomor whatsapp masing-masing siswa. Fitur-fitur yang terdapat dalam sistem tidak semua *role user* dapat mengaksesnya, hanya *role user* tertentu yang memiliki akses yang dapat mengaksesnya.

### Landing page

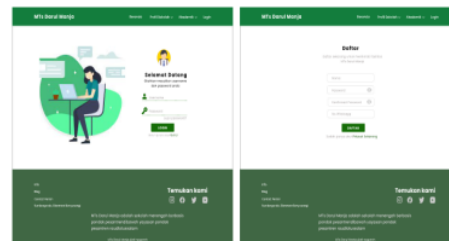
Halaman *landing page* memuat bagian-bagian umum terkait sekolah seperti informasi akademik, kegiatan non-akademik, prestasi sekolah, testimoni dari alumni MTs Darul Manja. Halaman *landing page* merupakan halaman awal sistem informasi sekolah dan pengguna dapat mengakses informasi umum akademik. Saat pengguna mengakses sistem informasi sekolah, halaman *landing page* akan muncul yang pertama kali. Gambar 3 menunjukkan tampilan *landing page*.



Gambar 3. Tampilan *landing page*

### Login dan registrasi

Tampilan *login* dan registrasi Gambar 4 berikut. Setelah melakukan registrasi, pengguna akan diarahkan ke halaman *login* yang kemudian setelah *login* pengguna akan diarahkan ke *dashboard* sesuai dengan *role user* terhadap sistem.



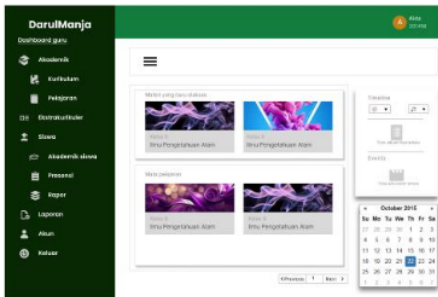
Gambar 4. Tampilan *login* dan registrasi

### Dashboard

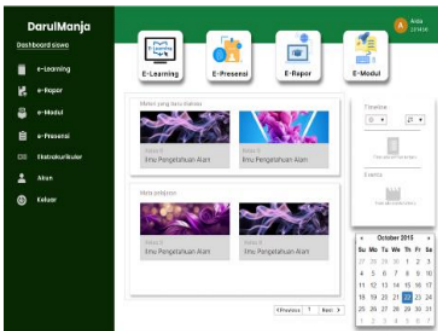
Halaman utama terdiri dari 5 halaman *dashboard* untuk 5 *role user* yaitu untuk admin, guru, karyawan atau staf, bagian keuangan, dan siswa. Halaman *dashboard* akan ditampilkan setelah pengguna login ke sistem sesuai dengan *role*-nya. Tampilan *dashboard* admin ditunjukkan Gambar 5, *dashboard* guru Gambar 6, *dashboard* siswa pada Gambar 7 berikut.



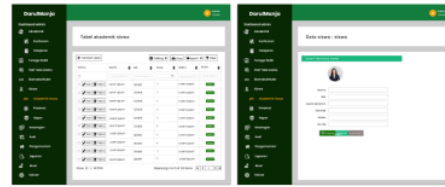
Gambar 5. Dashboard admin



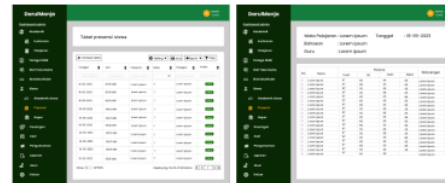
Gambar 6. Dashboard guru



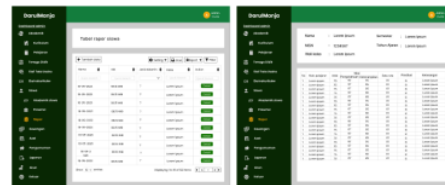
Gambar 7. Dashboard siswa



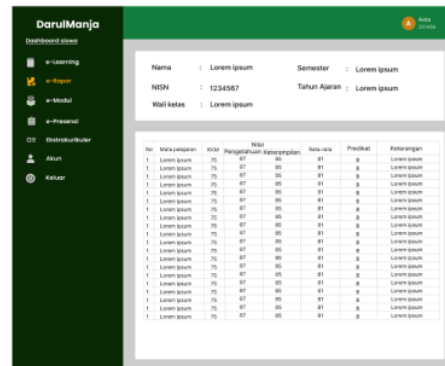
Gambar 8. Akademik siswa bagian admin dan guru



Gambar 9. E-Presensi siswa bagian admin



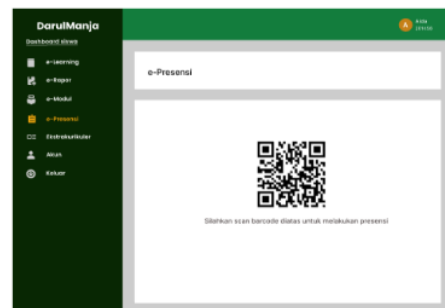
Gambar 10. E-Rapor siswa bagian admin



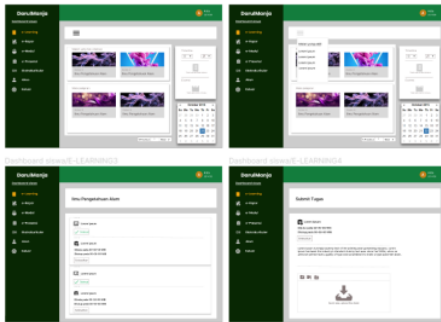
Gambar 11. E-Rapor siswa

### Tampilan fitur utama

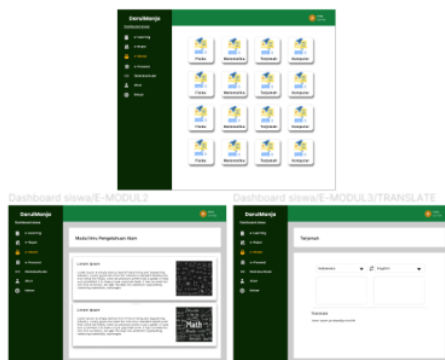
Tampilan fitur utama merupakan fitur-fitur inti didalam sistem informasi sekolah. Tampilan akademik siswa bagian admin dan guru ditunjukkan oleh Gambar 8, e-Presensi siswa bagian admin ditunjukkan oleh Gambar 9, e-Rapor siswa bagian admin pada Gambar 10, e-Rapor siswa ditunjukkan pada Gambar 11, e-Presensi siswa pada Gambar 12, E-Learning siswa pada Gambar 13, e-Modul siswa pada Gambar 14 berikut.



Gambar 12. E-Presensi siswa



Gambar 13. E-Learning siswa



Gambar 14. E-Modul siswa

### Evaluasi rancangan

Evaluasi dilakukan terhadap pengguna sistem yaitu guru, siswa, karyawan, dan masyarakat umum guna mengetahui tingkat kegunaan dari prototipe yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan dengan membagikan hasil rancangan secara langsung kepada pengguna sistem untuk dilakukan pengujian menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon pengguna terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Hasil kuesioner itu kemudian akan dilakukan perhitungan dengan menggunakan metode SUS. Evaluasi dilakukan terhadap 5 tester dengan respon yang berbeda. Respon dari setiap tester tersebut kemudian dilakukan perhitungan dengan menggunakan metode SUS dan kemudian dijumlahkan. Setelah dijumlahkan kemudian hasil penjumlahan skor tester dikalikan dengan 2.5. Hasil perkalian kemudian dijumlahkan dan dicari nilai rata-ratanya. Tabel 4 menunjukkan hasil akhir perhitungan metode SUS.

Tabel 4. Hasil akhir perhitungan metode SUS

Tester	Total	Total * 2.5
Tester 1	36	90
Tester 2	33	82.5
Tester 3	29	72.5
Tester 4	32	80
Tester 5	34	85
Mean (skor akhir)		82

Rata-rata yang diperoleh dari hasil perhitungan kemudian akan dibandingkan dengan skor SUS pada Gambar 2. Dari hasil perbandingan rata-rata perhitungan dengan skor metode SUS, rata-rata hasil perhitungan mendapatkan hasil *adjective ratings excellent*, *grade scale B*, dan *acceptability ranges* pada skala *acceptable*. Berdasarkan hasil tersebut, prototipe dalam penelitian ini berhasil masuk dalam kategori sempurna atau *excellent* pada iterasi pertama sehingga pengembangan prototipe dihentikan dengan alasan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian ini prototipe sistem informasi sekolah yang dikembangkan dengan menggunakan metode UCD. Berdasarkan hasil penelitian ini, metode UCD terbukti mampu digunakan untuk menghasilkan prototipe sistem informasi sekolah MTs Darul Manja dengan tingkat kegunaan yang tinggi. Selain itu, metode UCD berhasil memenuhi kebutuhan pengguna sebagai *end user* sistem informasi akademik. Hal ini terbukti dengan perolehan skor SUS 82 dengan *adjective ratings excellent*, *grade scale B*, dan *acceptability ranges* pada skala *acceptable*.

### REFERENSI

- Angellia, F., Cahya, W., & Louis, P. J. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Java Pada Rental Mobil XYZ. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 1(2), 80-88. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v1i2.175>
- Commissioning, E. (2023). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI / UX WEBSITE PADA CV SAMUDERA BIRU NUSANTARA DENGAN METODE USER CENTERED. 12(01), 1-9.
- Darmansah, & Raswini. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode

- 3 Prototype pada Pasar Wage. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(1), 340–350.
- Firmansyah, Y. -, Maulana, R., & Arivianti, D. (2019). Prototipe Sistem Informasi Pelelangan Barang Berbasis Web Sebagai Media Pengolah Informasi Data Pelelangan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(2), 134–140. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i2.6655>
- Ikhsandi, A., Iqbal, M., Akbar, J., & Efendi, Y. (2018). *Perancangan User Interface pada Website SMKN 1 Tambang Menggunakan Metode Design Thinking Application of Design Thinking Method in Website Design for SMKN 1 Tambang*. 147–155.
- Informatika, F. D., & Thinking, D. (2023). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI FORUM DISKUSI INFORMATIKA BERBASIS*. 6(1), 20–27.
- 11 Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan aplikasi Darurat Berbasis Android. *Jurnal Repositor*, 2(2), 201. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i2.221>
- 5 Krisnoanto, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi *E-learning* Berbasis Android ( Studi Kasus : SMAN 3 Sidoarjo ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 6495–6501.
- Mahardika, F., Nainggolan, A. R., & AMIN, M. AL. (2023). Desain UI dan UX dalam Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Extreme Programming. *Progresif: Jurnal Ilmiah Informatika*, 19(1), 105–116. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/progresif/article/view/1023>
- Naufal, M., Faruq, M. A. -, Aufan, H., Islam, U., & Walisongo, N. (2022). *Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism*. 4(1), 43–52.
- 10 Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Informatika)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- 6 Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v2i1.2196>
- 7 Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajaran E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287–298. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.633>
- Rena, I., Putra, D., & Indah, D. R. (n.d.). *Perancangan UI/UX Pada E-Rapor Sekolah Berbasis*. 2, 775–786.
- 13 Sari, R. M., Nugroho, I. M., & T, M. H. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(2), 121–130.
- 4 Supardianto, S., & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bidang TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), 74–83. <https://doi.org/10.30871/jaic.v4i1.2108>
- 8 Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., Putra, A. D., Sembangunan, U., & Budi, P. (2023). *Desain ui/ux prototipe pembelajaran berbasis game kosakata bahasa inggris dengan metode hcd ui/ux design of english vocabulary game-based learning prototype using the hcd method*. 6, 1–8.
- 2 Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroni An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 77–82. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>



# Jurnal

---

## ORIGINALITY REPORT

---

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	Submitted to Saint Leo University Student Paper	6%
2	teknologipintar.org Internet Source	1%
3	elibrary.bsi.ac.id Internet Source	1%
4	repository.upnvj.ac.id Internet Source	1%
5	dspace.uii.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to poltekim Student Paper	1%
7	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%
8	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1%
9	www.jurnalteknik.unisla.ac.id Internet Source	1%

---

10	<a href="http://journal.amikindonesia.ac.id">journal.amikindonesia.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://e-journal.undikma.ac.id">e-journal.undikma.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id">ojs.stmik-banjarbaru.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://ejournal-binainsani.ac.id">ejournal-binainsani.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://jurnal.bsi.ac.id">jurnal.bsi.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://ejurnal.umri.ac.id">ejurnal.umri.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://ijhim.stikesmhk.ac.id">ijhim.stikesmhk.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	1 %
18	<a href="http://jurnal.umt.ac.id">jurnal.umt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
20	Ranti Putri, Rika Widya, Yanti Yusman. "PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA",	<1 %

# Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2023

Publication

---

21	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
----	---	------

---

22	<a href="http://tunasbangsa.ac.id">tunasbangsa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
----	---	------

---

23	<a href="http://www.edukasimu.org">www.edukasimu.org</a> Internet Source	<1 %
----	---	------

---

24	<a href="http://docplayer.fi">docplayer.fi</a> Internet Source	<1 %
----	---	------

---

25	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
----	---	------

---

26	<a href="http://jurnal.polsri.ac.id">jurnal.polsri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
----	---	------

---

27	<a href="http://katalog.ukdw.ac.id">katalog.ukdw.ac.id</a> Internet Source	<1 %
----	---	------

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off