



**PEMBUATAN FRONTEND PADA PROYEK PENGEMBANGAN  
WEBSITE SEKOLAH DI INAGATA TECHNOSMITH**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh:**

**MUHAMMAD FERDIYAN SYAH**

**17410100081**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**PEMBUATAN FRONTEND PADA PROYEK PENGEMBANGAN  
WEBSITE SEKOLAH DI INAGATA TECHNOSMITH**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik



**Disusun oleh:**

**Nama : Muhammad Ferdiyan Syah**

**NIM : 17410100081**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Prodi : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PEMBUATAN FRONTEND PADA PROYEK PENGEMBANGAN  
WEBSITE SEKOLAH DI INAGATA TECHINOSMITH**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Muhammad Ferdiyan Syah**

NIM: 17410100081

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 7 Juli 2022

Disetujui :

Dosen Pembimbing

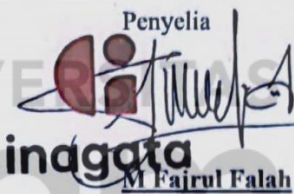


Digitally signed  
by Julianto  
Date: 2022.08.04  
13:28:42 +07'00'

**Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.**

NIDN. 0722108601

Penyelia

  
**M. Fairul Falah**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Digitally signed by Anjik Sukmaaji  
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas  
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem  
Informasi, email=anjik@dinamika.ac.id,  
c=US  
Date: 2022.08.05 11:15:28 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader version:  
2022.001.20169

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

NIDN. 0731057301

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya:

Nama : Muhammad Ferdiyan Syah  
NIM : 17410100081  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PEMBUATAN FRONTEND PADA PROYEK  
PENGEMBANGAN WEBSITE SEKOLAH DI  
INAGATA TECHNOSMITH**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 5 Juli 2022



Muhammad Ferdiyan Syah  
NIM : 17410100081

## ABSTRAK

Inagata Technosmith merupakan salah satu perusahaan startup IT yang berkembang cukup pesat dan menjadi salah satu perusahaan startup terkemuka di kota Malang. Karena cukup banyak sekolah yang kesulitan dalam membuat *website* profil sekolah, maka perusahaan ingin mengembangkan sebuah produk *website template* sekolah yang bertujuan untuk membantu lembaga pendidikan atau sekolah dalam mempromosikan profil sekolah tanpa harus menyewa *programmer* untuk membangun sebuah *website*. Kendala yang dihadapi saat ini yaitu perusahaan membutuhkan desain *user interface* (UI) *website* yang nantinya digunakan sebagai *template* pada pemilihan *websitenya*. Berdasarkan permasalahan yang ada penulis memberikan solusi berupa pembuatan desain UI *website* sekolah yang selanjutnya diterjemahkan kedalam bentuk kode program sehingga menjadi sebuah *frontend website* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang digabung dengan metode pengujian desain UI yaitu *System Usability Scaling* (SUS). Hasil pengujian menggunakan SUS mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80.125 dengan indikator *adjective ratings excellent* dan berada dalam tingkat penerimaan (*acceptability ranges*) *acceptable*. Hal ini berarti desain UI *website* sekolah ini dapat diterima oleh responden karena mudah dimengerti dalam hal penggunaan atau pengoperasian *websitenya*.

**Kata Kunci:** *Desain User Interface, Frontend, Website Sekolah, SUS.*

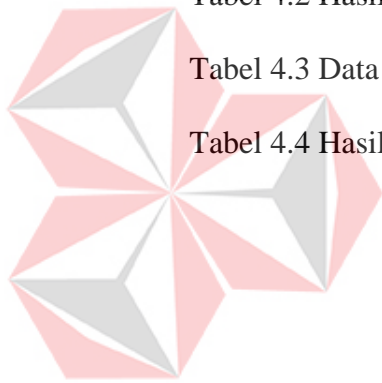
## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	4
2.1. Deskripsi Perusahaan.....	4
2.2. Identitas Perusahaan .....	4
2.3. Sejarah Perusahaan .....	5
2.4. Visi.....	6
2.5. Misi.....	6
2.6. Struktur Organisasi .....	6
2.7. Tugas dan Tanggung Jawab .....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1. Website.....	11
3.2. Profil .....	13
3.3. Wireframe .....	14

3.4. Prototype.....	14
3.5. <i>User Interface</i> .....	15
3.6. <i>Frontend</i> .....	16
3.7. <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	17
3.8. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	19
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN</b> .....	24
4.1. <i>Understand Context of Use</i> .....	24
4.2. <i>Specify User Requirements</i> .....	25
4.2.1. Analisis Kebutuhan Informasi .....	25
4.2.2. <i>Sitemap</i> .....	26
4.3. <i>Design Solutions</i> .....	26
4.3.1. <i>Wireframe</i> .....	26
4.3.2. <i>Prototype</i> .....	31
4.4. <i>Pembuatan Frontend Website</i> .....	47
4.5. <i>Evaluate Against Requirements</i> .....	50
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	52
5.1. Kesimpulan.....	52
5.2. Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	54

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pernyataan Kuesioner SUS .....	19
Tabel 3.2 Pernyataan Kuesioner SUS Lanjutan .....	20
Tabel 3.3 Skor Penilaian .....	20
Tabel 3.4 Contoh Hasil Skor Responden .....	21
Tabel 3.5 Contoh Hasil Skor Responden Lanjutan .....	22
Tabel 3.6 Contoh hasil perhitungan skor SUS .....	22
Tabel 4.1 <i>User Persona</i> .....	24
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Informasi .....	25
Tabel 4.3 Data Skor Responden menggunakan SUS .....	50
Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata menggunakan SUS .....	51

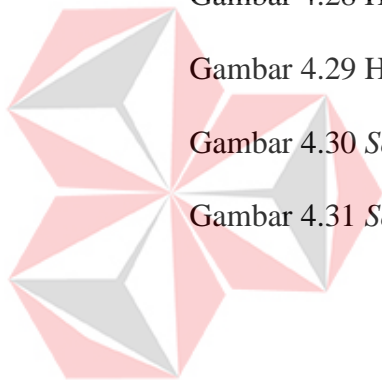


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 PT Ina Gata Persada .....	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Inagata Technosmith .....	6
Gambar 3.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	18
Gambar 3.2 Skala SUS.....	23
Gambar 4.1 <i>Sitemap website</i> sekolah.....	26
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Beranda .....	27
Gambar 4.3 <i>Wireframe</i> Tentang.....	28
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Galeri.....	28
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Artikel .....	29
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Detail Artikel.....	30
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Kontak.....	30
Gambar 4.8 <i>Hero Section Desktop View</i> .....	31
Gambar 4.9 <i>Hero Section Mobile View</i> .....	32
Gambar 4.10 <i>Footer Section Desktop View</i> .....	32
Gambar 4.11 <i>Footer Section Mobile View</i> .....	33
Gambar 4.12 <i>Features Section Desktop View</i> .....	34
Gambar 4.13 <i>Features Section Mobile View</i> .....	34
Gambar 4.14 Komponen Tentang Kami Halaman Beranda ( <i>Dekstop View</i> ).....	35
Gambar 4.15 Komponen Tentang Kami Halaman Beranda ( <i>Mobile View</i> ) .....	36
Gambar 4.16 Komponen Galeri dan Artikel Halaman Beranda ( <i>Desktop View</i> ) .	37
Gambar 4.17 Komponen Galeri dan Artikel Halaman Beranda ( <i>Mobile View</i> ) ...	38
Gambar 4.18 Profil Singkat Halaman Tentang ( <i>Desktop View</i> ) .....	39

Gambar 4. 19 Profil Singkat Halaman Tentang ( <i>Mobile View</i> ).....	39
Gambar 4. 20 Galeri Guru dan Video Halaman Tentang ( <i>Desktop View</i> ).....	40
Gambar 4.21 Galeri Guru dan Video Halaman Tentang ( <i>Mobile View</i> ).....	40
Gambar 4.22 Kumpulan Foto Sekolah Halaman Galeri ( <i>Desktop View</i> ).....	41
Gambar 4.23 Kumpulan Foto Sekolah Halaman Galeri ( <i>Mobile View</i> ) .....	42
Gambar 4.24 Kumpulan Artikel Sekolah Halaman Artikel ( <i>Desktop View</i> ) .....	43
Gambar 4.25 Kumpulan Artikel Sekolah Halaman Artikel ( <i>Mobile View</i> ).....	43
Gambar 4.26 Halaman Kontak ( <i>Desktop View</i> ).....	44
Gambar 4.27 Halaman Kontak ( <i>Mobile View</i> ).....	45
Gambar 4.28 Halaman Detail Artikel ( <i>Desktop View</i> ).....	46
Gambar 4.29 Halaman Detail Artikel ( <i>Mobile View</i> ) .....	47
Gambar 4.30 <i>Source Code</i> Komponen <i>Hero</i> .....	48
Gambar 4.31 <i>Source Code</i> Komponen <i>Footer</i> .....	49



UNIVERSITAS  
Dinamika

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

PT. Ina Gata Persada atau lebih dikenal dengan nama Inagata Technosmith merupakan salah satu perusahaan startup dibidang IT yang berfokus pada bidang web dan *mobile development*. Didukung oleh tim yang memiliki kreativitas, keahlian dan pengalaman yang banyak di bidang teknologi informasi, perusahaan ini telah meluncurkan berbagai layanan dan produk digital dengan pengalaman kurang lebih selama 7 tahun. Inagata Technosmith adalah perusahaan desain produk digital berkualitas yang menawarkan layanan pengembangan produk digital berupa pembuatan aplikasi *mobile*, aplikasi berbasis website, desain ilustrasi serta desain *user interface/user experience* yang dapat diandalkan dalam penyelesaian masalah setiap kliennya. Dengan demikian perusahaan memercayai bahwa teknologi merupakan media interaksi berpengaruh besar yang dapat memberdayakan masyarakat dan menciptakan kehidupan yang lebih baik di masa depan.

Pendidikan merupakan satu hal penting bagi setiap manusia dalam hal pengembangan diri baik itu dalam hal pengetahuan, pembangunan karakter dan keterampilan setiap individu. Maka dari itu, pemerintah membangun sekolah sebagai wadah rakyatnya untuk media pengembangan diri. Semua orang tentunya membutuhkan informasi yang jelas terkait pendidikan, baik itu orang tua maupun peserta didik itu sendiri. Namun saat ini yang dirasakan adalah sulitnya untuk menemukan informasi tentang sekolah, sehingga permasalahan ini menjadikan kendala bagi sebagian lembaga pendidikan yang kurang mengerti terkait *online*

*branding*. Tidak berhenti sampai di situ, masalah lain terjadi pada setiap lembaga pendidikan yang ingin mempromosikan diri ke dunia maya. Pada kasus ini, pihak lembaga pendidikan masih harus menyewa seorang *programmer* untuk membuatkan *website* profil sekolah.

Melihat kondisi tersebut, Inagata Technosmith memunculkan ide atau peluang untuk menyelesaikan masalah tersebut. Perusahaan mengembangkan sebuah produk *website template* sekolah yang bertujuan untuk membantu lembaga pendidikan atau sekolah dalam mempromosikan profil sekolah tanpa harus menyewa *programmer* untuk membangun sebuah *website*. Kondisi proyek saat ini masih membangun *content management systemnya* saja, sehingga diperlukan desain *user interface* (UI) *website* yang nantinya digunakan sebagai *template* pada pemilihan *websitenya*.

Dengan kondisi yang terjadi saat ini, maka perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Solusinya yaitu diperlukan adanya pembuatan desain UI *website* sekolah yang selanjutnya diterjemahkan kedalam bentuk kode program sehingga menjadi sebuah *frontend website*. Desain tersebut dibuat dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan *frontend website* yang akan dibangun menggunakan konsep *responsive design* agar website tersebut dapat mudah dipahami dan mudah dilihat di berbagai perangkat komputer dan *gadget* lainnya.

### 1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana melakukan pembuatan *frontend website* pada proyek pengembangan website sekolah di Inagata Technosmith.

### 1.3.Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dibuatlah batasan masalah agar pembahasan masalah tidak melebar. Batasan masalah yang dimuat sebagai berikut:

- a. *Frontend website* yang dibangun tidak termasuk desain admin *content management systemnya*.
- b. *Slicing* desain *website* yang dilakukan hanya pada satu *template* saja.
- c. Model *wireframe* dan *Hi-Fi* yang akan dibuat sebelumnya sudah didapatkan.
- d. *User persona* yang terlibat pada proyek ini adalah guru, siswa dan wali murid.

### 1.4.Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, tujuan dari kerja praktik ini adalah menghasilkan produk frontend berupa template website pada proyek pengembangan website sekolah di Inagata Technosmith.

### 1.5.Manfaat

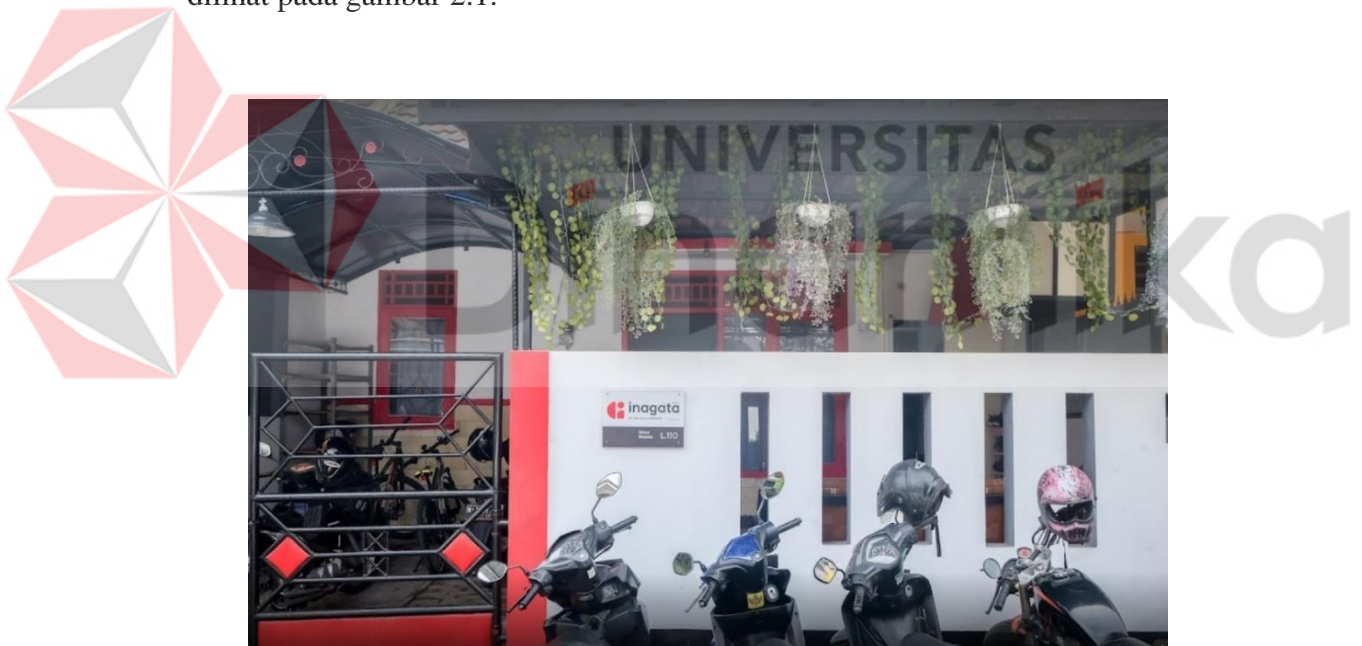
Manfaat yang didapat dengan adanya pembangunan *frontend website* ini adalah dapat membantu Inagata Technosmith menyelesaikan proyeknya dan membantu memudahkan lembaga pendidikan atau sekolah dalam pembuatan *website* sekolah tanpa harus pesan ke *programmer* atau *software house*.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM INSTANSI**

#### **2.1. Deskripsi Perusahaan**

PT Ina Gata Persada merupakan perusahaan IT yang bergerak di bidang pengembangan web dan mobile dengan memanfaatkan teknologi terkini dan canggih. Perusahaan sangat terbuka untuk berkolaborasi bersama dan membantu menyelesaikan masalah klien melalui produk digital yang menarik dan tentunya berkualitas. Untuk gambaran lebih jelasnya bagaimana bentuk perusahaan dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 PT Ina Gata Persada

#### **2.2. Identitas Perusahaan**

- a. Nama Instansi : PT Ina Gata Persada
- b. Alamat : Perumahan Griyashanta Blok L.110, Mojolangu,  
Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142

- c. No. Telepon : +62 81333666937
- d. Website : hub.inagata.com
- e. Email : hub@inagata.com

### 2.3. Sejarah Perusahaan

Inagata Technosmith berdiri pada tahun 2014, dimana pada awal berdiri perusahaan ini memiliki fokus terhadap pengembangan *game*. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, pada tahun 2015 perusahaan memperluas bidang usahanya menjadi empat bidang utama, yaitu pengembangan aplikasi web, pengembangan aplikasi *mobile*, desain UI/UX, dan pengembangan *game*. Selanjutnya di tahun ketiga yakni 2016 perusahaan menghilangkan divisi pengembangan *game* hingga menjadi fokus 3 bidang utama dan menambah tim untuk dibagi menjadi dua bagian, yaitu tim proyek dan tim produk untuk memajukan produksi.

Inagata Technosmith selalu meningkatkan pelayanannya, menganalisa berbagai kebutuhan klien, dan mewujudkan kebutuhan klien sesuai dengan teknologi terkini. Kesuksesan perusahaan tidak terlepas tentunya dari usaha seluruh tim, terutama CEO sekaligus *founder* perusahaan itu sendiri, Bapak M. Miftahul Huda yang selain aktif dalam banyak komunitas di Malang, beliau juga memiliki ketegasan, gigih dan konsisten dalam memimpin perusahaan. Hingga saat ini perusahaan telah memiliki beberapa mitra kerja sama, antara lain SMA Laboratorium UM Malang, Universitas Brawijaya, Yayasan Pendidikan Telkom, Universitas Darussalam Gontor, Universitas Muhammadiyah Malang, PENS Sky Venture, Stasion (Komunitas Startup Singo Edan Malang), Inkubator Kreasi dan

Inovasi Telematika Semarang, Arema FC, Malang Creative Fusion, Universitas Malang, PT. PJB Services, Kema - Creative Hub, Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang) PUPR, dan PT. Santos Jaya Abadi.

## 2.4. Visi

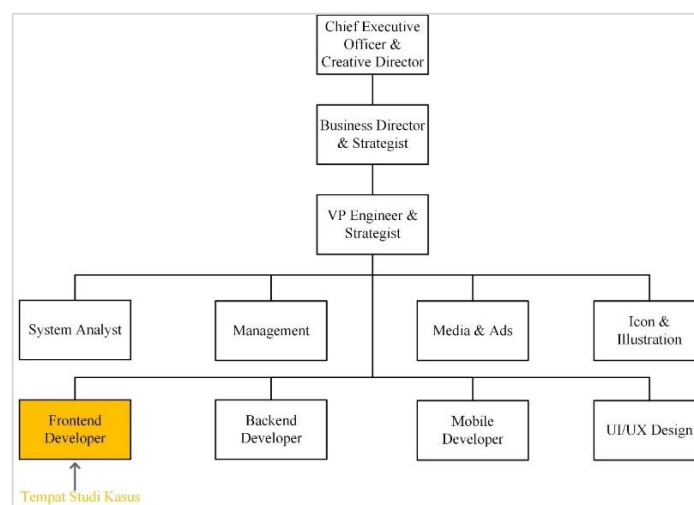
Menjadi perusahaan dan partner terbaik dalam mengembangkan teknologi informasi dalam dunia luas melalui teknologi terkini dan canggih.

## 2.5. Misi

Menjadi perusahaan terbaik dalam menciptakan produk dengan menggunakan teknologi canggih dan menjadi partner terpercaya yang memperhatikan kualitas layanan dengan menjunjung tinggi nilai-nilai tim yang kredibel, komunikasi yang efektif dan *quality assurance*.

## 2.6. Struktur Organisasi

Adapun struktur Organisasi pada Inagata Technosmith adalah seperti pada gambar 2.2 berikut ini.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Inagata Technosmith

## 2.7. Tugas dan Tanggung Jawab

Berdasarkan model struktur organisasi perusahaan di atas, maka dapat diuraikan tugas dan tanggung jawab masing-masing jabatan sebagai berikut:

### a. *Chief Executive Officer (CEO) & Creative Director*

CEO merupakan posisi tertinggi yang ada di sebuah perusahaan. Orang yang berada di posisi ini pasti memiliki keahlian yang mumpuni dalam memimpin perusahaan. Tugas dan tanggung jawabnya yang utama adalah bagaimana menangani operasional dan kelangsungan hidup perusahaan itu sendiri. Mulai dari menentukan visi strategis yang ada di perusahaan, mengamati kompetitor serta dapat mengayomi anggotanya agar memiliki budaya kerja positif. Disamping itu CEO di Inagata Technosmith ini juga berperan sebagai *Creative Director* yang artinya pemimpin disini juga bertugas sebagai penentuan konsep kreatif terhadap apa yang tengah dikerjakan perusahaan, mengawasi pekerjaan dan membuat laporan kinerja perusahaan.

### b. *Business Director & Strategist*

*Business Director & Strategist* pada perusahaan ini bertugas untuk memastikan seluruh karyawannya bisa bekerja sesuai dengan tujuan yang dicapai. Tugas lain yang dilakukan adalah berkaitan dengan manajemen strategi perusahaan seperti merancang strategi bisnis perusahaan agar dapat mencapai tujuan, menjalin hubungan baik dengan rekan internal maupun eksternal, mengatur cara kerja karyawan agar maksimal dan memastikan bahwa perusahaan cukup memiliki sumber daya dalam mengerjakan strategi bisnis yang ada.

c. *VP Engineer & Strategist*

Jabatan ini biasa dikenal dengan nama *Chief Technology Officer* yang merupakan pengurus teknis pengembangan produk. Tugas dan tanggung jawab yang dimiliki merencanakan pengembangan produk, membangun budaya positif terhadap tim dan memastikan bahwa eksekusi pengembangan produk dapat berjalan dengan baik dan tepat waktu.

d. *Backend Developer*

*Backend developer* merupakan divisi yang bertanggung jawab dalam pengembangan aplikasi. Divisi ini bertugas untuk merancang logika pemrograman sebuah aplikasi dan *database* aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman agar fungsi atau modul di sistem aplikasi tersebut dapat berjalan.

e. *Frontend Developer*

*Frontend Developer* merupakan divisi yang bertanggung jawab dalam pengembangan aplikasi dari sisi tampilan. Fokus utama divisi ini adalah memastikan bahwa setiap bagian dari aplikasi yang ditampilkan dapat dimengerti dan berinteraksi langsung dengan pengguna. Divisi ini menerjemahkan hasil desain yang dibuat tim UI/UX ke dalam bahasa pemrograman sehingga dapat diolah langsung oleh *server* komputer.

f. *Mobile Developer*

*Mobile app developer* merupakan divisi yang bertanggung jawab dalam pengembangan aplikasi yang berbasis *mobile*. Divisi ini berkolaborasi dengan tim pengembang lain untuk mengembangkan aplikasi khusus perangkat seluler. Tugas dan tanggung jawabnya meliputi membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman khusus *mobile*, mengatur tampilan, mengatur fungsi-fungsi aplikasi

yang ada di dalamnya sampai mengatur *deploy* aplikasi agar dapat diunduh oleh semua pengguna perangkat seluler.

*g. UI/UX Design*

Secara umum, *user experience designer & user interface design* merupakan dua bidang berbeda secara tugas, namun sangat berdampingan dan dapat dilakukan secara bersamaan. Tugas dari *UI/UX designer* adalah bertanggung jawab dalam menganalisis, meningkatkan produktivitas sebuah aplikasi *mobile* atau *website* dengan cara membuat rancangan produk yang bermanfaat dan membangun sebuah tampilan antarmuka aplikasi *mobile* atau *website* (UI) yang interaktif berdasarkan prinsip UX sehingga mudah digunakan dan dapat memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna atau *user*. Fokus utama bagi *UI/UX designer* adalah menciptakan kepuasan *user* terhadap aplikasi yang diterjemahkan dalam UI yang menarik dan mudah diterima oleh *user*.

*h. System Analyst*

Analisis sistem merupakan bidang yang bertanggung jawab dalam identifikasi masalah yang terdapat pada sistem yang sedang dikembangkan. Hal ini mencakup analisa data, mengumpulkan data dan membuat hipotesis terhadap data yang sudah didapat. Selanjutnya data yang sudah siap akan dikirim ke stakeholder untuk diproses lagi sebagai kebutuhan bisnis.

*i. Management*

*Management* merupakan bidang yang memiliki tanggung jawab untuk mengondisikan semua kegiatan yang berkaitan dengan segala aktivitas para pekerja maupun anak magang selama jam kerja. Kontrol ini termasuk dalam segi operasional, waktu hingga aspek sosial lingkungan perusahaan.

*j. Media & Ads*

Media merupakan bidang yang bertanggung jawab dalam mengelola konten dalam bentuk tulisan, gambar, maupun video sebagai media promosi produk, jasa, ataupun berita melalui *platform* digital atau fisik yang dikemas secara menarik tentunya sesuai dengan target pembaca.

*k. Icon & Illustration*

*Bidang* ini bertanggung jawab untuk membuat aset visual yang dibutuhkan untuk pengembangan produk aplikasi ataupun keperluan personal untuk dijual ke platform aset digital. Dalam pembagian tugas, *icon designer* memiliki bagian khusus untuk mendesain *icon* saja, sedangkan *illustrator* khusus memiliki bagian untuk kebutuhan aset ilustrasi.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1. Website

Menurut Wulandari (2018), *website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi atau data dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, video yang dapat bersifat statis maupun dinamis dan dihubungkan dengan jaringan. Pada sejarahnya, website pertama yang dibuat di dunia ini muncul sekitar tahun 1980 dalam proyek *World Wide Web* (W3) oleh Tim Berners Lee yang akhirnya diluncurkan online pada 6 Agustus 1991. Model website yang diluncurkan waktu itu masih kuno dan sangat berbeda sekali jika dibandingkan dengan website-website yang ada sekarang. Halaman yang ditampilkan hanya mengandung tulisan dan *hyperlink* saja.

Terdapat beberapa unsur website yang menjadikan sebuah halaman ini bisa diakses dan menampilkan berbagai macam konten di dalamnya, sebagai berikut.

##### a. Domain

Domain merupakan sebuah identitas atau alamat yang dimiliki oleh sebuah website. Wujud sebenarnya dari domain ini adalah sebuah alamat IP dari sebuah website, dikarenakan alamat IP mengandung karakter angka yang cukup sulit diingat bagi pengguna, maka terciptalah penamaan yang disebut domain.

##### b. Hosting

*Hosting* merupakan sebuah *server* atau tempat *website* itu sendiri disimpan. Singkatnya jika sebuah halaman *website* ini dapat diakses dan diberi

domain atau alamat khusus yang dapat diingat oleh pengguna, *website* ini harus di *upload* ke komputer *server* dulu dan diberi alamat khusus agar selanjutnya dapat diakses di internet.

#### c. Konten *Website*

Konten merupakan tema yang dimiliki oleh suatu *website*. Tema yang ada saat ini bermacam-macam, diantaranya adalah konten *website personal*, *website* ini berisi seputar aktivitas ataupun hobi dari pemilik *website* itu sendiri. Pemilik *website* biasanya membagikan semua pikiran yang ingin dituangkan pada sebuah *website*. Tema lain yaitu *website e-commerce*, *website company profile*, *website community* seperti kaskus, *website* berita, dan *website gallery*.

#### d. Bahasa Pemrograman

Peran bahasa pemrograman dalam *website* ini adalah sebagai alat pembangun dari *website* dan alat konfigurasi *website* ketika di dalam *server*. Dalam membuat *website* diperlukan paham akan bahasa pemrograman karena dalam hal kustomisasi seperti pemberian warna, tata letak maupun penentuan halaman *website* kita di *server* diperlukan bahasa khusus komputer yang hanya bisa dimengerti dan diterjemahkan oleh komputer itu sendiri. Bahasa pemrograman yang dimaksud adalah *Hypertext Markup Language* (HTML) sebagai kerangka utama dari sebuah *website* dan *Cascading Style Sheet* (CSS) sebagai pengaturan tata letak. Seiring berjalannya waktu, banyak teknologi pemrograman baru yang dimunculkan sehingga jika orang ingin membuat *website* tidak perlu dibutuhkan keahlian khusus pemrograman. Orang-orang dapat menggunakan *website Content Management System* (CMS) sebagai media pembuatan *website*. Jadi pada CMS ini

orang hanya perlu untuk mengisi konten *website* saja dan mengatur gaya *website* tanpa perlu menyentuh wujud asli bahasa pembangun *website* itu sendiri.

#### e. Tampilan *Website*

Informasi dalam sebuah *website* merupakan hal penting, tapi ada yang lebih penting yaitu tampilan konten itu sendiri. Sebagai pemilik *website* harus teliti dalam mengatur tampilan halaman *website*. Contohnya jika halaman tersebut ditampilkan di layar besar bagaimana penyesuaian tata letak kontennya dan juga pada layar kecilpun *website* tersebut harus menyesuaikan diri dan isi yang ditampilkan harus mudah dipahami pengguna. Istilah ini biasa disebut dengan *user friendly*.

### 3.2. Profil

Profil menurut Sri Mulyani dalam Anggriawan (2016) merupakan pandangan sisi, garis besar, atau biografi dari diri seseorang atau kelompok yang memiliki usia yang sama. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan profil adalah gambaran tentang wujud sekolah yang dapat dijadikan sebagai media informasi kepada pengunjung *website*. Kumpulan informasi yang berkaitan dengan profil suatu sekolah adalah sebagai berikut.

- a. Visi dan misi sekolah
- b. Foto bangunan sekolah
- c. Penjelasan singkat terkait sekolah
- d. Kontak dan alamat sekolah
- e. Keunggulan yang ditawarkan sekolah
- f. Kegiatan sekolah

### 3.3. Wireframe

Menurut Hendriyani dalam Febriantono & Taufiqqurrachman (2021) *wireframe* atau *mockup* merupakan rancangan atau gambaran rangka awal suatu desain web ataupun aplikasi android yang dibuat dengan cara manual menggunakan perangkat lunak edit gambar. *Wireframe* digunakan di dalam mendesain sebuah tampilan aplikasi karena konsep ini mempermudah perancangan selanjutnya pada suatu aplikasi seperti menentukan kombinasi warna berdasarkan konten yang sudah di gambarkan sebelumnya.

Hal-hal penting yang harus diperhatikan saat merancang *wireframe* aplikasi yaitu *designer* harus tau apa saja isi yang ada di dalam halaman aplikasi nantinya, isi yang harus menonjol, kemana user diarahkan, bagaimana user bisa berinteraksi dengan aplikasi dan bagaimana isi tersebut terorganisir oleh halaman yang sedang ditampilkan.

### 3.4. Prototype

*Prototype* merupakan simulasi desain terhadap suatu UI yang sudah dibuat sebelumnya. Pada proses ini ditampilkan bagaimana seorang *user* dapat berinteraksi dengan aplikasi yang akan digunakan. Konsep ini memungkinkan seorang *designer* UI untuk menguji *user journey* serta menemukan berbagai kendala yang ada pada produk aplikasi sebelum dapat di *publish*. Pengertian lain dari *prototype* itu sendiri adalah sebuah rancangan awal suatu produk yang akan dibuat dengan tujuan untuk mendeteksi kesalahan dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru (Marhendra, Waspada, & Nilotama, 2021). *Tools* yang

digunakan untuk membuat *prototype* aplikasi adalah Figma, Adobe XD, Invision, dan sebagainya.

### 3.5. User Interface

Menurut Cooper dan Alan dalam (Tafonao, Belasunda, & Rahmansyah, 2017) *user interface* (UI) merupakan sebuah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem. User interface dapat menerima informasi dari pengguna, dan memberikan informasi kepada pengguna yang bertujuan untuk membantu dalam mengarahkan alur navigasi sampai pengguna menemukan solusi masalah yang dicari. Singkatnya, tanpa adanya *user interface* pengguna tersebut akan kesulitan dalam menggunakan aplikasi dan muncul perasaan tidak nyaman dalam menggunakannya.

Terdapat beberapa karakteristik UI yang baik dalam dunia desain, antara lain sebagai berikut.

#### a. Memuaskan Pengguna

Dalam mendesain sebuah tampilan aplikasi diperlukan kreativitas dari desainer itu sendiri. Sehingga nanti desain yang dibangun memiliki layout yang bagus, berisi konten interaktif, dan yang sangat penting adalah kombinasi warna yang menarik. Istilah ini biasa disebut dengan *eye catching* dalam dunia desain. Selain itu desainer UI harus dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam produk yang akan dia sajikan. Poin pentingnya disini adalah memastikan bahwa desain UI yang sedang dibangun dapat memahami sekaligus menyelesaikan masalah pengguna sehingga tertarik menggunakan produknya.

#### b. Mudah diakses

Desain UI sebuah produk yang dibangun harus memiliki uraian target pengguna dengan jelas. Artinya desainer tersebut harus menggolongkan calon pengguna produknya dengan jelas dan spesifik. Jadi desainer nantinya dapat mengetahui dan mengukur sejauh mana kebutuhan dari pengguna yang bermacam-macam sehingga ditemukan aksesibilitas produk yang optimal.

#### c. Konsisten

Dalam mendesain UI sebuah produk harus serasi dengan bagian-bagian yang lain. Pada produk *website*, halaman desain utama dengan halaman lain harus dibuat kesamaan karena dalam perancangan UI harus menghindari ambigu desain sehingga muncul ketidakjelasan penyampaian informasi dari produk. Dengan kata lain, desainer UI harus konsisten dalam menggunakan layout yang serupa.

### 3.6. Frontend

Menurut Arhandi (2016), *frontend* merupakan segala sesuatu yang menghubungkan antara *user* dengan sistem *backend*. Biasanya merupakan sebuah *user interface* dimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem. Dapat diartikan bahwa *frontend* itu sendiri merupakan terjemahan dari desain *user interface* yang kemudian diterjemahkan dalam kode program sehingga dapat memenuhi fungsi *backend* dan akhirnya dapat digunakan oleh *end-user*.

Pada dunia *frontend development* tidak ada teknik khusus dalam menerjemahkan desain UI kedalam kode program. Tetapi pada posisi ini terdapat beberapa keahlian wajib yang harus dimiliki, seperti paham dengan macam-macam bahasa pemrograman seperti HTML, CSS dan *javascript*. Ketiga bahasa ini

merupakan bahasa dasar yang harus dipahami oleh *frontend developer* karena jika sewaktu-waktu muncul teknologi pengembangan baru tidak akan kesulitan beradaptasi dalam hal *slicing website*. Keahlian selanjutnya yaitu mengerti dengan *version control system* (VCS). System ini digunakan untuk mengelola berbagai perubahan yang terjadi pada pengelolaan proyek. Hal ini akan mempermudah *frontend developer* untuk mengerjakan proyeknya. Keahlian terakhir adalah *testing/debugging*. Tujuannya adalah untuk menemukan berbagai macam error terhadap kode program yang sudah dibuat agar nantinya dapat dihilangkan dan membuat *website* menjadi lebih optimal.

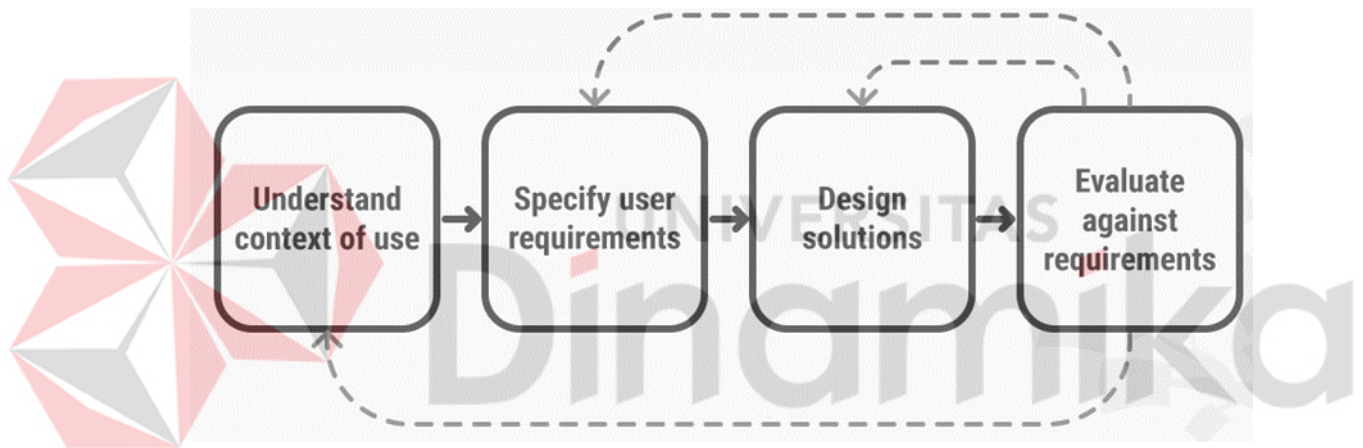
### 3.7. User Centered Design (UCD)

Menurut Saputri, Fadhli, & Surya (2017) UCD merupakan sebuah pendekatan pengembangan system interaktif yang secara khusus fokus untuk membuat sistem yang berguna, artinya proses desain antarmuka yang memiliki fokus terhadap tujuan kegunaan, karakter pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja di dalam desainnya. Tujuan dari UCD sendiri adalah menghasilkan produk yang sesuai dengan pengguna, produk yang mempunyai *usability* tinggi sehingga pengguna akan merasa terwakili dan terbantu dengan produk yang dibuat serta pengguna akan menggunakan produk yang telah dibuat (Fajri, Kharisma, & Dewi, 2017). Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan UCD adalah sebagai berikut.

- a. Fokus pada pengguna, artinya kita harus benar-benar paham dengan user yang akan menjadi pengguna produk akhir.

- b. Perancangan yang dilakukan harus terintegrasi, artinya desain yang dirancang harus berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada setiap iterasi.
- c. Mengutamakan pengalaman penggunaan, artinya dari awal sampai akhir harus berlanjut pada pengujian pengguna.
- d. Perancangan interaktif, artinya melibatkan *client* dalam pembuatan dan perancangan desain.

Secara umum terdapat 4 tahap yang ada pada proses UCD, Tahapan-tahapannya dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Tahapan *User Centered Design*

a. *Understand Context of Use*

Pada tahap awal perancangan harus paham kegunaan sebenarnya dari sistem yang akan dibangun. Misalnya seperti siapa saja yang akan menggunakan aplikasi tersebut dan mengapa harus menggunakan aplikasi tersebut.

b. *Specify User Requirements*

Tahap selanjutnya yaitu memaksimalkan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user dalam menggunakan produk dan tujuan yang akan dicapai.

### c. *Design Solutions*

Pada tahap ini dilakukan perancangan solusi desain terhadap kebutuhan pengguna yang telah diuraikan di tahap sebelumnya. Pada bagian ini dimulai dari menggambarkan *storyboard*, *wireframe* sampai *High Fidelity* atau desain jadinya.

### d. *Evaluation Against Requirements*

Tahap terakhir ini melibatkan calon pengguna pada produk yang sudah dirancang sebelumnya, evaluasi dilakukan mulai dari proses pertama sampai proses terakhir.

## 3.8. *System Usability Scale (SUS)*

Menurut Kaban, Brata, & Brata (2020) SUS merupakan metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur cepat dan handal. Metode ini digunakan untuk menilai kegunaan berbagai produk dan layanan. Peneliti biasanya menggunakan SUS untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang kegunaan apakah layak atau tidak.

Metode ini biasanya dipakai karena responden dapat dengan cepat menyelesaikan pertanyaan yang ada karena hanya terdapat 10 pernyataan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut tercantum pada tabel 3.1 dan tabel 3.2 seperti berikut.

Tabel 3.1 Pernyataan Kuesioner SUS

No	Pernyataan	Skor
1	Saya akan menggunakan aplikasi ini lagi	1 s/d 5
2	Saya merasa aplikasi ini sulit digunakan	1 s/d 5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan	1 s/d 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk menggunakan sistem ini	1 s/d 5

Tabel 3.2 Pernyataan Kuesioner SUS Lanjutan

No	Pernyataan	Skor
5	Saya merasa fitur yang ada pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya	1 s/d 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam aplikasi ini	1 s/d 5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini secara cepat	1 s/d 5
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	1 s/d 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
10	Saya perlu membiasakan diri dulu sebelum menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5

Adapun keterangan skor penilaian untuk setiap tingkatannya terdapat pada

tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3 Skor Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Setelah megumpulkan data dari responden, data tersebut selanjutnya dihitung. Terdapat beberapa aturan dalam SUS untuk perhitungan skor. Berikut aturan-aturan saat perhitungan skor pada data responden.

- Setiap pernyataan bernomor ganjil, skor setiap pernyataan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurangi 1.
- Setiap pernyataan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi dengan skor pernyataan yang didapat dari pengguna.

- c. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pernyataan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-rata dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi menjadi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan Rumus:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor SUS

$n$  = Jumlah responden

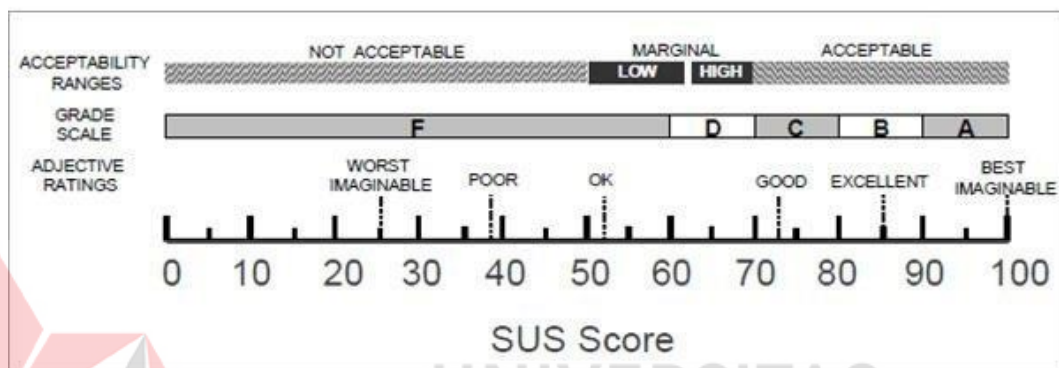
Untuk contoh hasil skor responden dapat dilihat pada tabel 3.4 dan tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.4 Contoh Hasil Skor Responden

No	Responden	Skor Asli (Data Contoh)									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1
2	Responden 2	5	3	5	3	5	3	5	3	3	3
3	Responden 3	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
4	Responden 4	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3
5	Responden 5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
6	Responden 6	4	2	4	2	5	1	5	2	5	2
7	Responden 7	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
8	Responden 8	5	2	5	2	5	3	5	2	3	2
9	Responden 9	4	2	4	2	5	3	5	2	4	2
10	Responden 10	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
11	Responden 11	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
12	Responden 12	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
13	Responden 13	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
14	Responden 14	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2



Hasil akhir atau rata-rata skor yang didapatkan dari contoh tabel di atas adalah 78. Nilai ini merupakan nilai SUS yang digunakan sebagai acuan layak atau tidaknya obyek penelitian yang telah dilakukan survey melalui kuesioner tersebut. Untuk melihat layak atau tidaknya nilai SUS yang diperoleh kita bisa melihat skala SUS yang terdapat pada gambar 3.2 di bawah ini.



Gambar 3.2 Skala SUS

Jika dilihat pada gambar 3.2, *adjective rating* merupakan aspek pengukuran rating pada *website* (Aisyah, Saputra, Rozanda, & Ahsyar, 2021), sedangkan untuk perhitungan skor akhir yang didapatkan adalah 78, maka termasuk dalam golongan “Good”. *Grade scale* merupakan aspek dalam penentuan tingkat kualitas pada *website* (Aisyah, Saputra, Rozanda, & Ahsyar, 2021), dengan skor SUS 78 maka termasuk dalam *grade C*. *Acceptability ranges* merupakan aspek dalam penentuan tingkat penerimaan pada *website* (Aisyah, Saputra, Rozanda, & Ahsyar, 2021), sehingga skor 78 termasuk dalam kategori *high* yang dimana *website* sudah dapat diterima dengan tingkat penerimaan tinggi.

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Penelitian yang dilakukan penulis yaitu menggunakan *User Centered Design* (UCD). Metode ini digunakan sebagai landasan dalam membangun desain *website* dengan terstruktur.

#### 4.1. Understand Context of Use

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi siapa saja pengguna yang akan menggunakan produk. Berdasarkan hasil analisis, maka dapat ditemukan *user persona* untuk desain antarmuka yang akan dibangun, yaitu semua pengguna *internet* atau pengunjung *website* sekolah dengan rincian seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 *User Persona*

No	<i>User Persona</i>	Deskripsi	Tujuan
1.	Siswa-siswi SD	Umur 7 – 13 tahun, dapat mengoperasikan komputer/ <i>smartphone</i> .	Mencari informasi terkait sekolah yang akan ditempati maupun melihat informasi lanjut terkait perkembangan sekolahnya.
2.	Siswa-siswi SMP	Umur 13-15 tahun, dapat mengoperasikan komputer/ <i>smartphone</i> .	
3.	Siswa-siswi SMA/MA/SMK	Umur 15-18 tahun, dapat mengoperasikan komputer/ <i>smartphone</i> .	
4.	Guru SD, SMP, SMA/MA/SMK	Umur 30-39 tahun	Mengetahui perkembangan sekolah dan mengevaluasi progress sekolah.
5.	Wali Murid siswa-siswi SD-SMA/MA/SMK	Umur 28-65 tahun, dapat mengoperasikan <i>smartphone</i> .	Mengetahui informasi sekolah dan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada di sekolah sebagai penunjang pendidikan anak.

#### 4.2. Specify User Requirements

Tahapan ini merupakan hasil dari tahapan identifikasi *user persona*. Berdasarkan hasil identifikasi pengguna yang sudah ditentukan sebelumnya maka dapat dilakukan identifikasi kebutuhan informasi terhadap desain antarmuka yang akan dibangun.

##### 4.2.1. Analisis Kebutuhan Informasi

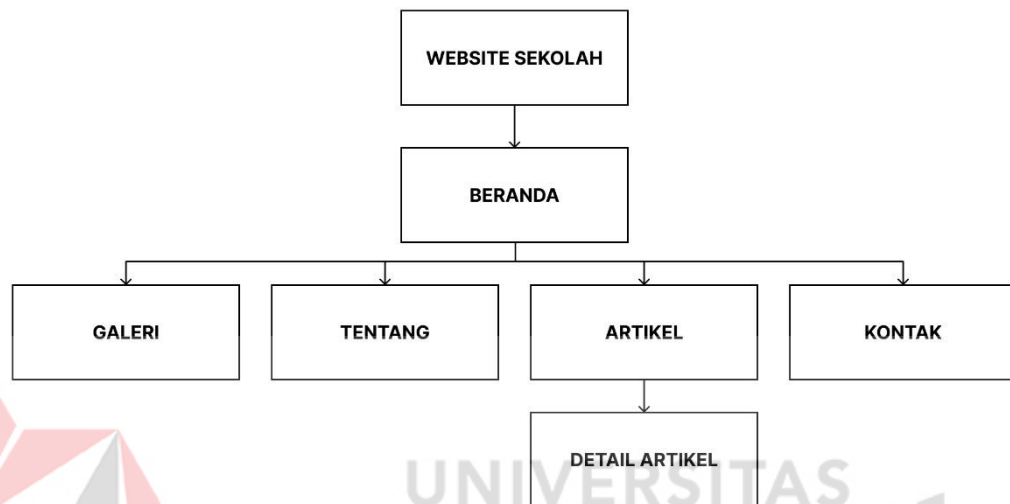
Hasil dari kebutuhan informasi yang didapat setelah menganalisis daftar pengguna desain antarmuka yang dibuat adalah seperti pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Informasi

No	Kebutuhan Informasi	Keterangan	Hasil Desain
1.	Alamat dan kontak sekolah	Halaman yang menampilkan informasi terkait letak sekolah, kontak sekolah dan form pesan atau saran untuk sekolah	Halaman kontak
2.	Artikel sekolah	Halaman yang menampilkan kumpulan artikel/wacana sekolah yang dapat dibaca oleh seluruh pengunjung <i>website</i> .	Halaman artikel dan detail artikel.
3.	Galeri sekolah	Halaman yang berisikan kumpulan gambar terkait aktivitas sekolah.	Halaman galeri.
4.	Tentang sekolah	Halaman yang menampilkan tentang profil sekolah, keunggulan sekolah, dan pengenalan guru serta staf yang ada di sekolah.	Halaman tentang.
5.	Beranda	Halaman utama yang berfungsi sebagai sajian utama <i>website</i> ketika pertama dibuka yang menyajikan informasi rangkuman dari halaman-halaman lain.	Halaman beranda

#### 4.2.2. Sitemap

Pada tahap ini penulis membuat *sitemap* dengan tujuan memperjelas daftar dan alur halaman yang akan diterapkan. *Sitemap* yang dibuat dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Sitemap website sekolah

#### 4.3. Design Solutions

Pada tahap ini penulis membangun desain antarmuka sebagai solusi dari sistem yang sedang di analisis.

##### 4.3.1. Wireframe

Pada tahap ini penulis membuat rancangan awal sebuah desain aplikasi dalam peletakan komponen-komponen *website* agar pada saat *prototyping* mudah dalam pemberian warna dan hasilnya dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini penulis sudah disediakan desain *wireframe* langsung dari perusahaan tempat studi kasus.

### A. Wireframe Beranda

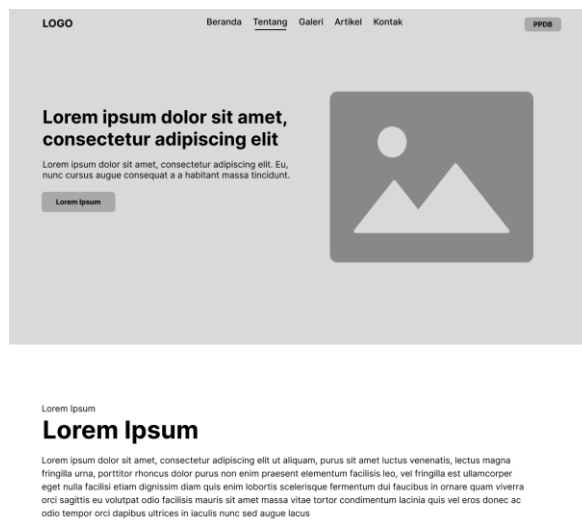
*Wireframe* beranda merupakan halaman utama *website* yang ditampilkan pertama kali saat diakses oleh pengguna. Konsep dari halaman ini adalah menyajikan semua rangkuman informasi dari halaman-halaman lain. Hasil dari pembuatan *wireframe* beranda dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Wireframe* Beranda

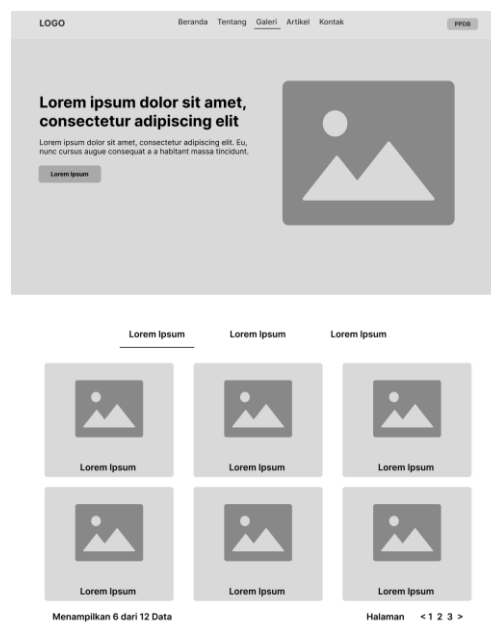
### B. Wireframe Tentang

*Wireframe* tentang menyajikan semua informasi terkait profil dan keunggulan sekolah. Model peletakan konten pada *website* ini dibuat ringkas tetapi masih dapat dibaca dengan baik. Hasil dari pembuatan *wireframe* tentang dapat dilihat pada gambar 4.3.

Gambar 4.3 *Wireframe* Tentang

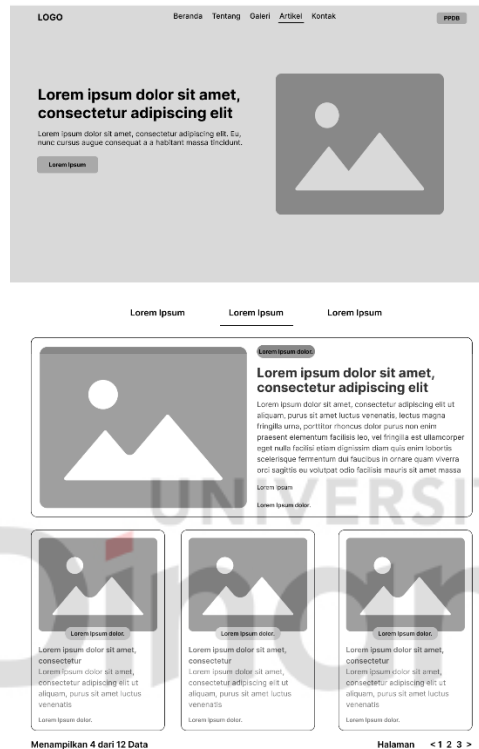
### C. *Wireframe* Galeri

*Wireframe* galeri menyajikan konten visual berupa kumpulan gambar yang dibuat model kategori. Hasil dari pembuatan *wireframe* galeri dapat dilihat pada gambar 4.4.

Gambar 4.4 *Wireframe* Galeri

### D. Wireframe Artikel

*Wireframe* artikel menyajikan konten visual campuran berupa kumpulan gambar yang dibuat model kategori dan di dalamnya berupa keterangan teks artikel tersebut. Hasil dari pembuatan *wireframe* artikel dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Wireframe Artikel

### E. Wireframe Detail Artikel

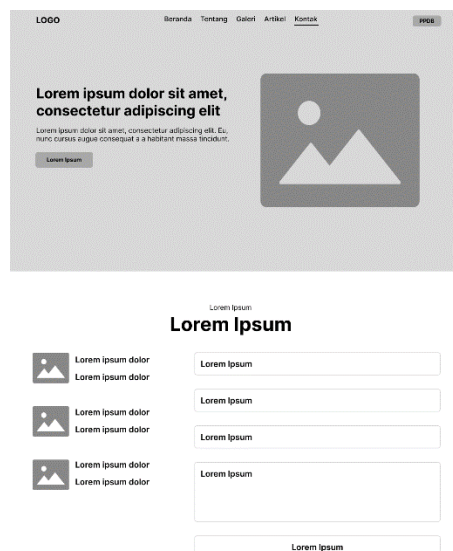
*Wireframe* detail artikel merupakan rancangan sub halaman dari artikel. Hasil dari pembuatan *wireframe* detail artikel dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Wireframe Detail Artikel

## F. Wireframe Kontak

Wireframe kontak menyajikan informasi terkait alamat dan kontak sebuah sekolah. Hasil dari pembuatan wireframe kontak dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Wireframe Kontak

### 4.3.2. Prototype

Tahapan ini merupakan tahap desain tingkat lanjut dari *wireframe* dimana rancangan semula yang dibuat dijadikan ke dalam desain utuh atau jadi. Pada tahapan ini penulis juga sudah disediakan desain *prototype website* sekolah dari perusahaan tempat studi kasus. Adapun *tools* yang dipakai untuk membuka *prototype* ini adalah *figma*.

#### A. Komponen Website Hero

Pada setiap konten *website* yang telah dibuat pasti terdapat *section* atau bagian yang digunakan berulang-ulang. Seperti contohnya pada komponen *hero website*. Komponen *hero* merupakan komponen yang dilihat pertama kali saat pengguna internet mengunjungi sebuah *website*. Bagian ini berfokus pada visual dan sedikit *typography* yang mempunyai tujuan menarik pembaca untuk menelusuri lebih dalam tentang *website* ini. Biasanya *hero section* ditampilkan dengan adanya navigasi *website* yang terdapat di bagian atas. Berikut ini adalah hasil *frontend* berdasarkan desain *hero section website* sekolah dalam ukuran layar *desktop* pada gambar 4.8 dan *mobile* pada gambar 4.9.



Gambar 4.8 Hero Section Desktop View

Gambar 4.9 *Hero Section Mobile View*

## B. Komponen Website Footer

Komponen *footer* merupakan komponen *website* yang berada di paling bawah halaman *website*. Fungsi dari *footer* ini adalah untuk menampilkan informasi kepemilikan atau hak cipta terhadap sebuah produk yang ditampilkan ataupun terhadap desain *website* yang ditampilkan. Selain itu terdapat *link* tambahan yang fungsinya sama dengan bagian navigasi dan *link* media sosial. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.10 yaitu tampilan *footer* versi *desktop* dan gambar 4.11 untuk *footer* versi *mobile*.

Gambar 4.10 *Footer Section Desktop View*



Gambar 4.11 *Footer Section Mobile View*

### C. Komponen Website Features

Komponen *website features* merupakan salah satu komponen *website* yang sering muncul pada tipe *website landing page* ataupun *product branding*. Komponen ini berisi kalimat yang tidak terlalu banyak namun dapat menarik pengunjung untuk menjelajahi lebih dalam tentang produk yang ditawarkan. Berikut ini hasil *frontend* komponen *features* pada gambar 4.12 dan gambar 4.13 adalah desain saat dibuka di perangkat *mobile*.



Gambar 4.12 *Features Section Desktop View*



Gambar 4.13 *Features Section Mobile View*

#### D. Halaman Beranda

Pada halaman beranda konten yang disajikan mencakup semua informasi yang ada pada setiap halaman *website*. Namun pada halaman ini informasi yang disajikan disingkat agar tampilan utama *website* tetap minimalis dan enak dipandang pengguna. Komponen yang digunakan disini antara lain terdapat *hero section*, *features* dan *footer section*. Sisanya merupakan bagian asli dari halaman beranda itu sendiri dan tidak terdapat di halaman *website* yang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.14 yaitu tampilan konten beranda versi *desktop* dan gambar 4.15 untuk konten beranda versi *mobile*.



Gambar 4.14 Komponen Tentang Kami Halaman Beranda (*Desktop View*)

## Tentang Kami

Sekolah kami merupakan sekolah informal yang dikelola untuk membantu anak mengembangkan bakat dan kemampuannya. Dengan memberikan kurikulum terbaik agar anak bisa memilih minatnya dan fokus mengembangkan minat tersebut. Sekolah ini didirikan sejak tahun 1989 dan terus berkembang hingga saat ini.



Gambar 4.15 Komponen Tentang Kami Halaman Beranda (*Mobile View*)

Sedangkan konten beranda lainnya yaitu ringkasan galeri dan artikel terdapat pada gambar 4.16 untuk *desktop view* dan gambar 4.17 untuk *mobile view*.

## Galeri

Dokumentasi Sekolah Kami

[Lihat Semua >](#)



## Artikel

[Semua](#)

[Berita](#)

[Kegiatan Sekolah](#)

[Lihat Semua >](#)



12 Desember 2021

### Gotong Royong di Sekolah, Bantu Anak Segera Kembali ke Sekolah

Jika anak kita ditanya apa mimpinya pasti jawabnya saya ingin kembali belajar di sekolah. Saya ingin bertemu dengan teman-teman...



12 Desember 2021

### Gotong Royong di Sekolah, Bantu Anak Segera Kembali ke Sekolah

Jika anak kita ditanya apa mimpinya pasti jawabnya saya ingin kembali belajar di sekolah. Saya ingin bertemu dengan teman-teman...



12 Desember 2021

### Gotong Royong di Sekolah, Bantu Anak Segera Kembali ke Sekolah

Jika anak kita ditanya apa mimpinya pasti jawabnya saya ingin kembali belajar di sekolah. Saya ingin bertemu dengan teman-teman...

Gambar 4.16 Komponen Galeri dan Artikel Halaman Beranda (Desktop View)

## Galeri

Dokumentasi Sekolah Kami

Lihat Semua >



## Artikel

Semua

Berita

Kegiatan Sekolah

Lihat Semua >



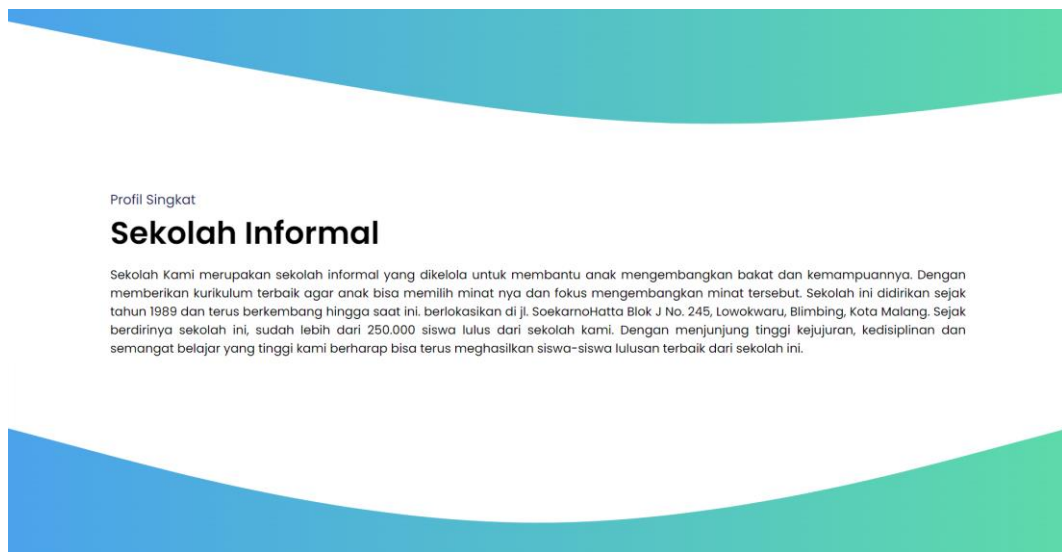
### Gotong Royong di Sekolah, Bantu Anak Segera Kembali ke Sekolah

Jika anak kita ditanya apa mimpinya pasti jawabnya saya ingin kembali belajar di sekolah. Saya ingin bertemu dengan teman-teman

Gambar 4.17 Komponen Galeri dan Artikel Halaman Beranda (*Mobile View*)

### E. Halaman Tentang

Pada bagian tentang menjelaskan terkait profil sekolah dengan menuliskan sejarah atau profil singkat sekolah, galeri guru dan *staff* sekolah, serta video profil sekolah agar terlihat lebih meyakinkan pengunjung *website*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.18 dan gambar 4.19 yaitu tampilan konten tentang versi *desktop* dan *mobile*.



Gambar 4.18 Profil Singkat Halaman Tentang (*Desktop View*)



Gambar 4. 19 Profil Singkat Halaman Tentang (*Mobile View*)

Konten lainnya yang terdapat pada halaman tentang yaitu galeri guru dan staf sekolah serta video profil dapat dilihat pada gambar 4.20 untuk ukuran *desktop* dan gambar 4.21 untuk ukuran *mobile*.

## Guru & Staff Sekolah

Perkenalan Anggota Sekolah



**Jeannete Ong**  
Kepala Sekolah



**Lidya M.P.**  
Guru Matematika



**John Smith**  
Kepala Staff

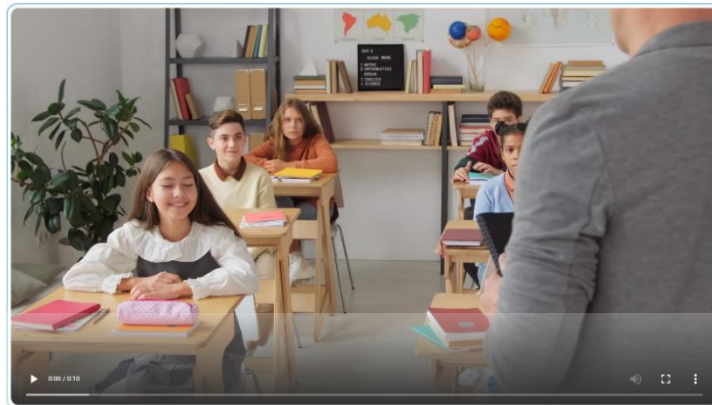


**William**  
Guru Fisika

Lihat Semua >

## Video Profil

Cuplikan Sekolah



Gambar 4. 20 Galeri Guru dan Video Halaman Tentang (*Desktop View*)

## Guru & Staff Sekolah

Perkenalan Anggota Sekolah



**Jeannete Ong**  
Kepala Sekolah

## Video Profil

Cuplikan Sekolah



Gambar 4.21 Galeri Guru dan Video Halaman Tentang (*Mobile View*)

## F. Halaman Galeri

Pada halaman ini konten yang ditampilkan cukup sederhana, yaitu hanya menampilkan kumpulan gambar dengan 3 kategori di dalamnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.22 yaitu tampilan konten galeri versi *desktop* dan gambar 4.23 untuk versi *mobile*.



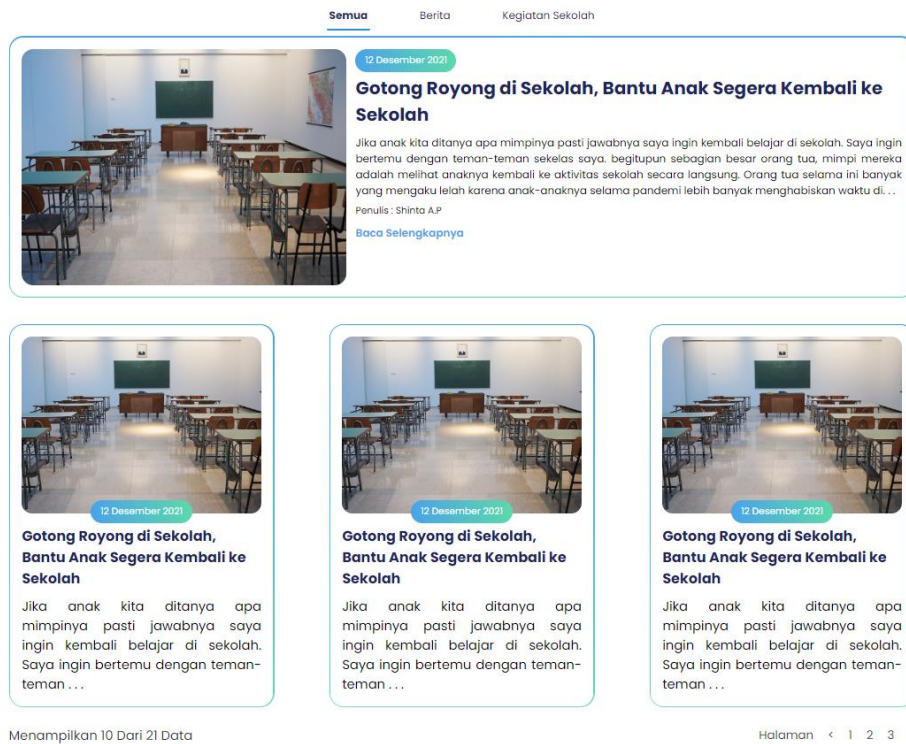
Gambar 4.22 Kumpulan Foto Sekolah Halaman Galeri (*Desktop View*)



Gambar 4.23 Kumpulan Foto Sekolah Halaman Galeri (*Mobile View*)

### G. Halaman Artikel

Konten yang disajikan pada halaman artikel mirip dengan halaman galeri. Pada halaman ini hanya menyediakan kumpulan galeri yang diberi menu berdasarkan tipe artikelnya. Hanya saja yang membedakan dengan halaman galeri adalah bentuk *grid* artikel yang ditampilkan. Terdapat *headline* artikel yang disajikan pertama kali sebelum kumpulan artikel sejajar berbentuk *grid*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.24 yaitu tampilan konten artikel versi *desktop* dan gambar 4.25 untuk versi *mobile*.


Gambar 4.24 Kumpulan Artikel Sekolah Halaman Artikel (*Desktop View*)Gambar 4.25 Kumpulan Artikel Sekolah Halaman Artikel (*Mobile View*)




## H. Halaman Kontak

Pada halaman ini berisi informasi alamat dan kontak sekolah. Selain itu halaman ini juga memudahkan pengunjung untuk menyampaikan pendapat maupun kritik terhadap kinerja *website* atau sekolah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.26 yaitu tampilan konten kontak versi *desktop* dan gambar 4.27 untuk versi *mobile*.

Dapatkan informasi lebih lengkap

### Kontak Kami




 (+62) 812 698 15172  
(0341) 545 987
   
 contact@sekolahanak.com  
info@sekolah.anak.com
   
 Jl. Soekarno hatta J-12  
Malang

UNIVERSITAS  
Dinamika


Gambar 4.26 Halaman Kontak (*Desktop View*)

Dapatkan informasi lebih lengkap


### Kontak Kami




(+62) 812 698 15172  
(0341) 545 987



contact@sekolahanak.com  
info@sekolahanak.com



Jl. Soekarno Hatta J-12  
Malang

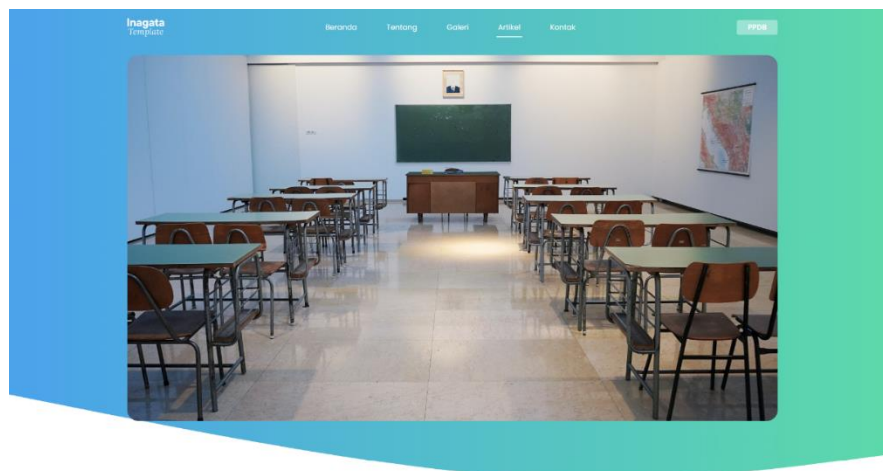


UNIVERSITAS  
Dinamika

Gambar 4.27 Halaman Kontak (*Mobile View*)

## I. Halaman Detail Artikel

Halaman detail artikel merupakan halaman lanjutan dari setiap konten artikel yang ditampilkan pada halaman utama dan artikel. Pada halaman ini setiap artikel yang ditampilkan dijelaskan secara lengkap dan disertai gambar pendukung cerita. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.28 yaitu tampilan konten detail artikel versi *desktop* dan gambar 4.29 untuk versi *mobile*.



12 Desember 2021

## Gotong Royong di Sekolah, Bantu Anak Segera Kembali ke Sekolah

Penulis: Shinta A.P

Jika anak kita ditanya apa mimpinya pasti jawabnya saya ingin kembali belajar di sekolah. Saya ingin bertemu dengan teman-teman sekelas saya, begitupun sebagian besar orang tua, mimpi mereka adalah melihat anaknya kembali ke aktivitas sekolah secara langsung. Orang tua selama ini banyak yang mengaku lelah karena anak-anaknya selama pandemi lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gawainya bukan hanya untuk belajar namun juga untuk bermain game. Belum lagi harus menemani dan membantu anak-anak belajar sementara pekerjaan di rumah tidaklah sedikit.

Namun perlahan demi perlahan sejak Oktober lalu, beberapa sekolah di Indonesia sudah mulai menerapkan Pembelajaran Tatap Muka atau PTM namun secara terbatas termasuk di Purwokarta kota saya tercinta. Seminggu sekali anak-anak bersekolah tentunya dengan pembatasan jarak ataupun waktu belajar yang mengalami pengurangan.

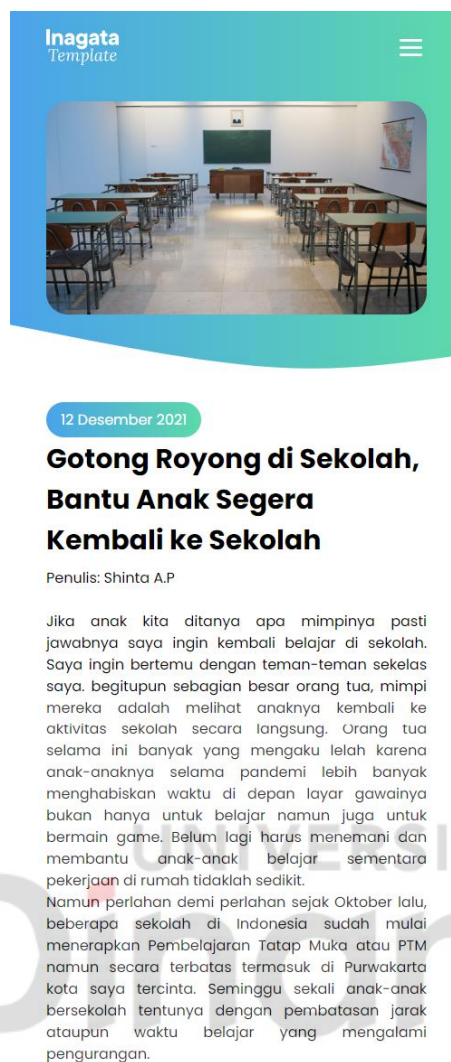
Sekolah tempat saya mengabdikan yaitu SMPN 8 Purwokarta baru di Januari tahun 2022 ini akan mulai melaksanakan pembelajaran tatap muka secara terbatas setelah memenuhi persyaratan yang ditentukan oleh Pemerintah Daerah dalam hal ini Dinas Pendidikan yang beberapa syaratnya antara lain tersedianya fasilitas kesehatan, siswa-siswi serta civitas sekolah yang sudah di vaksin dan beberapa persyaratan lainnya.

Karenanya untuk mewujudkan mimpi para siswa yang ingin kembali belajar di sekolah, di hari Jumat tanggal 7 Januari 2022 diselenggarakan kegiatan gotong royong membersihkan sekolah yang dilaksanakan oleh perwakilan orang tua siswa, perwakilan siswa, perwakilan OSIS dan tentunya dilaksanakan juga oleh segenap civitas sekolah baik itu Guru maupun Staff Tata Usaha.

Kegiatan gotong royong membersihkan sekolah tersebut diadakan agar ketika anak kembali ke kelasnya, kelasnya sudah dalam keadaan bersih. Seperti yang dikatakan oleh perwakilan orang tua dari kelas 7 dan 9 yang mengatakan alasan ikut gotong royong membersihkan kelas anaknya agar anaknya dapat belajar dengan nyaman dan sehat karena lingkungan kelas maupun sekolahnya yang bersih. Selain itu mengingat salah satu syarat bisa diadakan pembelajaran tatap muka adalah lingkungan pembelajaran yang bersih dan sehat.

Selain membawa peralatan kebersihan masing-masing, ada pula orang tua yang membawa makanan untuk dikonsumsi setelah kelas selesai. Terjalin pula kerjasama yang baik antar orang tua padahal ada yang tidak kenal awalnya begitu juga anak-anak kelas 7 yang akhirnya bisa bertemu dengan teman kelasnya secara langsung setelah di semester ganjil ini hanya bertemu di pembelajaran online. Semuanya hadir demi mewujudkan pembelajaran tatap muka meskipun terbatas.

Gambar 4.28 Halaman Detail Artikel (*Desktop View*)

Gambar 4.29 Halaman Detail Artikel (*Mobile View*)

#### 4.4. Pembuatan *Frontend Website*

Pada tahapan ini dilakukan penerjemahan desain *website* ke dalam bentuk kode program agar menjadi satu *template website* sekolah yang siap dipublikasikan ke internet. *Tools* yang digunakan pada tahapan ini adalah *Visual Studio Code*. Berikut adalah contoh hasil kode program yang dibuat pada desain komponen *hero* dan komponen *footer* yang dapat dilihat pada gambar 4.30 dan gambar 4.31.

```

<!-- navigation -->
<nav class="navbar">
  <div class="logo">
    
  </div>
  <ul class="navbar-nav">
    <li>
      <a class="relative px-1" href="./index.html">Beranda</a>
    </li>
    <li><a class="relative px-1" href="./tentang.html">Tentang</a></li>
    <li><a class="relative px-1" href="./galeri.html">Galeri</a></li>
    <li><a class="relative px-1" href="./artikel.html">Artikel</a></li>
    <li>
      <a class="relative px-1 nav-active" href="./kontak.html">Kontak</a>
    </li>
    <li class="md:hidden"><a class="relative px-1" href="#">PPDB</a></li>
  </ul>
  <div id="ppdb">
    <a href="#" class="btn-tertiary hidden md:block">PPDB</a>
  </div>
  <div class="burger">
    <div class="line1"></div>
    <div class="line2"></div>
    <div class="line3"></div>
  </div>
</nav>

<!-- hero -->
<header class="hero overflow-hidden">
  <div
    class="container mx-auto lg:flex lg:flex-row-reverse lg:content-around
    lg:items-center"
  >
    <div class="right-content">
      
    </div>

    <div class="left-content">
      <h2 class="font-semibold text-white">Hubungi Kami</h2>

      <p class="text-white mt-3 mb-7">
        Kontak sekolah kami agar anda dapat terhubung dengan kami
      </p>
    </div>
  </div>
</header>

```

Gambar 4.30 Source Code Komponen Hero

```

<!-- footer -->
<footer class="footer">
  <div class="container mx-auto lg:flex lg:justify-between">
    <div class="left-content lg:w-1/2">
      <a href="./index.html">
        
      </a>
      <p class="mt-[24px] text-justify text-quaternary">
        Jelajahi semua pengetahuan dan ilmu yang berguna bersama kami, untuk
        kehidupan yang lebih bermanfaat
      </p>
    </div>
    <div class="right-content sm:flex sm:justify-between lg:w-[40%]">
      <div class="information">
        <h3 class="font-semibold text-quaternary">Informasi</h3>
        <a href="" class="block mt-[20px]">Artikel</a>
        <a href="" class="block mt-[20px]">Galeri</a>
      </div>

      <div class="about">
        <h3 class="font-semibold text-quaternary">Tentang</h3>
        <a href="" class="block mt-[20px]">Tentang Kami</a>
        <a href="" class="block mt-[20px]">Hubungi Kami</a>
      </div>

      <div class="follow-me">
        <h3 class="font-semibold text-quaternary">Ikuti Kami</h3>
        <a href="" class="block mt-[20px]"
          ><i class="fa-brands fa-facebook-f text-quaternary mr-4"></i>
            namasekolah</a>
        <a href="" class="block mt-[20px]"
          ><i class="fa-brands fa-twitter text-quaternary mr-4"></i>
            namasekolah</a>
        <a href="" class="block mt-[20px]"
          ><i class="fa-brands fa-instagram text-quaternary mr-4"></i>
            namasekolah</a>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="bg-[#fafafa]">
    <hr class="border-t-2 border-slate-400 opacity-25" />
    <p class="text-center py-8 text-[14px]">
      Copyright &copy; 2022. All rights reserved.
    </p>
  </div>
</div>


```

Gambar 4.31 Source Code Komponen Footer

#### 4.5. Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil desain yang sudah dibuat. Metode evaluasi yang dipakai pada penelitian ini adalah *System Usability Scale* (SUS). Evaluasi yang dipakai pada penelitian ini menggunakan metode SUS yang dimana penulis memberikan 10 pernyataan kepada calon pengguna aplikasi untuk menilai seberapa jauh desain dapat diterima. Dalam kuesioner yang telah dibagikan diperoleh hasil skor dari 20 responden yang meliputi 16 pelajar sd, smp, smk, 2 guru dan 2 wali murid dan disajikan dalam tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Data Skor Responden menggunakan SUS



No	NAMA	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3
2	Responden 2	5	2	5	1	5	1	5	2	4	1
3	Responden 3	4	2	4	2	4	3	3	2	4	2
4	Responden 4	4	1	4	1	4	3	4	2	5	2
5	Responden 5	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2
6	Responden 6	4	1	4	1	4	2	4	1	4	2
7	Responden 7	4	1	4	1	4	2	4	1	5	2
8	Responden 8	3	1	4	1	4	2	4	1	4	2
9	Responden 9	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
10	Responden 10	4	1	5	1	3	2	4	2	4	2
11	Responden 11	4	2	4	1	4	2	4	1	5	2
12	Responden 12	4	2	4	1	5	1	4	2	4	2
13	Responden 13	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
14	Responden 14	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
15	Responden 15	4	2	4	1	5	2	4	2	4	2
16	Responden 16	4	2	5	1	4	2	4	1	5	2
17	Responden 17	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
18	Responden 18	4	2	4	1	4	2	4	2	4	1
19	Responden 19	3	2	5	1	4	2	4	1	5	1
20	Responden 20	4	1	4	1	4	2	4	1	5	1

Dari tabel 4.3, dapat dihitung jumlah dari semua skor setiap responden dan dihitung hasil rata-rata keseluruhan nilai yang didapat dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata menggunakan SUS

NO	RESPONDEN	SKOR HASIL HITUNG										JUMLAH	NILAI
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	24	60
2	Responden 2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37	92.5
3	Responden 3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	28	70
4	Responden 4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	32	80
5	Responden 5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
6	Responden 6	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	33	82.5
7	Responden 7	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	34	85
8	Responden 8	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
9	Responden 9	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77.5
10	Responden 10	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	32	80
11	Responden 11	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33	82.5
12	Responden 12	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	33	82.5
13	Responden 13	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77.5
14	Responden 14	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77.5
15	Responden 15	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32	80
16	Responden 16	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	34	85
17	Responden 17	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77.5
18	Responden 18	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80
19	Responden 19	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	34	85
20	Responden 20	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	35	87.5
		SKOR RATA-RATA											80.125

Dari data gambar di atas dapat ditulis rata-rata terhadap 20 responden yang sudah menjawab kuesioner memiliki nilai sebesar 80.125. Berdasarkan skala SUS nilai rata-rata tersebut berada dalam indikator *adjective ranges excellent*, yang artinya desain *frontend website* ini mudah digunakan pengguna dan dapat diterima karena indikator *acceptability ranges* berada pada garis *acceptable* dan memiliki *grade scale B*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa desain *frontend website* yang dibuat secara *usability* dapat diterima pengguna atau layak dipakai.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembuatan *frontend website* sekolah dengan metode UCD adalah sebagai berikut.

1. Desain *frontend website* yang dibuat terdiri atas 6 halaman, yaitu halaman beranda sebagai halaman utama *website* ketika diakses, halaman tentang yang menyajikan informasi terkait profil sekolah, halaman galeri yang menyajikan konten visual berupa gambar, halaman artikel, halaman detail artikel, dan halaman kontak sebagai media informasi berupa alamat dan kontak sekolah serta *form* pesan atau saran pengunjung *website* yang ditujukan kepada sekolah.
2. Berdasarkan pengujian SUS didapatkan nilai rata-rata dari 20 responden sebesar 80.125 yang artinya desain *frontend website* ini mudah digunakan pengguna dan dapat diterima karena indikator *acceptability ranges* berada pada garis *acceptable*, memiliki indikator *adjective ranges excellent* dan memiliki *grade scale B*.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil desain *frontend website template* sekolah pada Inagata Technosmith maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan dengan adanya hasil desain *frontend website* ini perusahaan dapat benar-benar mengaplikasikan ke dalam proyek yang tengah dibangun.

2. Diharapkan hasil desain yang dibuat dapat diterima oleh seluruh pengguna media internet.
3. Diharapkan di lain waktu pihak perusahaan dapat melakukan pengembangan terhadap desain *frontend* yang telah dibuat untuk menjaga performa dan trend desain *website*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., & Ahsyar, T. K. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 8.
- Anggriawan, D. T. (2016). *Perancangan Video Company Profile CV Hensindo Media sebagai Media Promosi*. Surabaya: Repository Universitas Dinamika.
- Arhandi, P. P. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Perijinan Tenaga Kesehatan dengan menggunakan Metode Back End DAN Front End. *Teknologi Informasi*, 10.
- Fajri, D. K., Kharisma, A. P., & Dewi, R. K. (2017). Perancangan Website Unit Kegiatan Mahasiswa dengan Metodologi Users Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9.
- Febriantono, A., & Taufiqqurrachman. (2021). Sistem Informasi Manajemen Inventori pada Bengkel Pure Product Motor. *Visualika*, 17.
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10.
- Marhendra, A. N., Waspada, A. B., & Nilotama, S. L. (2021). Perancangan Identitas Visual Rebranding Citra Perusahaan Cemara Ceramics. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 20.
- Saputri, I. Y., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 10.
- Tafonao, J., Belasunda, R., & Rahmansyah, A. (2017). User Interface Aplikasi “Warta Digital” Berbasis Android untuk Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung. *Art & Design*, 7.
- Wulandari, T. A. (2018). Definisi Website. 5.