

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Peneliti menggunakan beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian ini, penelitian yang pertama yang dilakukan oleh Elda [5] yang bertujuan untuk melakukan perancangan ulang *user interface* dari situs *e-learning* Amikom Center yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam kegiatan belajar mengajar. *Design Thinking* menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini. Hasilnya adalah menghadirkan solusi pada website Amikom Center guna memberikan pengalaman terbaik dalam seluruh kegiatan yang berlangsung dalam website *e-learning* Amikom Center. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Annisa et al [6] yang melakukan perancangan antarmuka pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum dengan tujuan untuk mengusulkan ide solusi yang dapat mendukung untuk menyelesaikan masalah yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rancangan antarmuka pengguna berdasarkan usulan ide solusi sudah sesuai dengan keinginan pengguna dan ide solusi yang dikembangkan sudah bisa mendukung untuk menyelesaikan masalah yang dialami oleh mahasiswa.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dara Adhelia et al. [7]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan jual beli ikan dengan mudah dan dapat meningkatkan perekonomian Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa sistem konsumen mendapatkan nilai 85 yang

termasuk dalam karakteristik tingkat *acceptability* tinggi, *grade scale* dengan nilai B, dan *adjective rating* yang dinilai *excellent*. Lalu untuk sistem penjual olahan mendapatkan nilai 85.5 dengan *acceptability* tinggi, *grade scale* dengan nilai B, dan *adjective rating* yang dinilai *excellent*. Sedangkan untuk sistem pembudidayanya mendapatkan nilai 84 dengan nilai *acceptability* tinggi, nilai *grade scale* B, dan *adjective rating* tinggi. Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Muh. Azmi et al. [8]. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi, menilai, dan mengetahui kekurangan yang ada pada *user experience* pada aplikasi *GrabFood*. *Design Thinking* menjadi salah satu metode yang digunakan, pengumpulan datanya diperoleh dari metode wawancara kepada 5 orang responden. Hasil dari penelitian ini terdapat peningkatan efisiensi berkisar dari 33.1 sampai 67.4 persen dan aspek kepuasan pengguna berkisar dari 3.3 sampai dengan 25.9 persen yang diperoleh dari evaluasi berupa *prototype* aplikasi *GrabFood*.

Sedikit berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Gusti et al. [9] memiliki tujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang pengolahan sampah plastik dan juga mempermudah masyarakat dengan *prototype* berbasis android ini dalam menjual ataupun menyumbangkan sampah plastiknya kepada yang membutuhkan. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pengujian yang dijalankan mendapatkan hasil *good* dan *excellent*.

Perbandingan dan ringkasan penelitian sebelumnya diuraikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya

| No | Peneliti | Tahun | Tujuan | Metode | Hasil |
|----|-----------------------------|-------|-----------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| 1 | Elda Chandra Shirvanadi [5] | 2021 | Melakukan perancangan ulang | Metode Pendekatan | Sebuah rancangan <i>design user</i> |

| | | | | | |
|---|--|------|--|--|---|
| | | | user interface dari situs e-learning Amikom Center untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam kegiatan belajar mengajar | <i>Design Thinking</i> | <i>interface</i> dari Amikom Center. |
| 2 | Annisa Muryidah, Iismiarta Aknuranda, dan Hanifah Muslimah Az-Ahra [6] | 2019 | Melakukan desain antarmuka SIPP untuk menyelesaikan masalah yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya | Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i> | Perancangan antarmuka pengguna berdasarkan ide solusi yang diajukan sudah sesuai dengan keinginan pengguna dan ide solusi yang dikembangkan sudah dapat mendukung pemecahan masalah yang dialami siswa. |
| 3 | Dara Adhelia Rusanty, Herman Tolle, dan Lufti Fanani [7] | 2019 | Mempermudah masyarakat dalam melakukan jual beli ikan dengan mudah dan dapat meningkatkan perekonomian Indonesia | Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i> | Ditemukan bahwa sistem konsumen mendapatkan nilai 85, sistem penjual olahan mendapatkan nilai 85,5, dan sistem pembudidaya mendapatkan nilai 84. |
| 4 | Muhammad Azmi, Agi Putra Kharisma, dan Muhammad Aminul Akbar | 2019 | Melakukan evaluasi, menilai, dan mengetahui kekurangan yang ada pada user experience pada | Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i> | Terdapat peningkatan efisiensi berkisar dari 33,1 sampai 67,4 persen dan aspek kepuasan |

| | | | | | |
|---|---|------|---|------------------------|--|
| | [8] | | aplikasi GrabFood | | pengguna berkisar dari 3,3 sampai dengan 25,9 persen. |
| 5 | Gusti Karnawan, Septi Andryana, dan Ratih Titi Komalasari [9] | 2021 | Mengedukasi masyarakat tentang pengolahan sampah plastik dan juga mempermudah masyarakat dengan prototype berbasis android. | <i>Design Thinking</i> | Pengujian yang dijalankan mendapatkan hasil <i>good</i> dan <i>excellent</i> . |

2.2 Dasar Teori

2.2.1 User Interface

User Interface (antarmuka pengguna) merupakan elemen grafis yang dikumpulkan untuk menjadi sarana berinteraksi dan mengendalikan fungsi dari sebuah sistem. *User Interface* merupakan antarmuka pengguna yang menyediakan *input* sehingga memungkinkan pengguna untuk mengendalikan sistem dan *output* yang memungkinkan pengguna untuk dapat mendapatkan umpan balik dari sistem [10]. *User Interface* merupakan semua yang terlihat dilayar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard*, *mouse*, ataupun secara langsung (*touchscreen*). Dengan demikian dapat dikatakan *user interface* merupakan mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak membentuk pengalaman berkomputer [11]. *User Interface* memiliki beberapa elemen, antara lain seperti gambar, tulisan, bentuk, dan warna. *User Interface* berlaku pada perangkat *desktop*, seluler, dan konten. *User Interface* dapat dikatakan sebagai jembatan yang menghubungkan pengguna dengan kebutuhan serta keinginan dari pengguna dengan melakukan interaksi dengan sistem.

Melalui *User Interface* sistem dapat dijalankan oleh pengguna sesuai dengan fungsi yang telah ditentukan.

2.2.2 User Experience

User Experience atau pengalaman pengguna berpusat kepada preferensi pengguna, pemahaman, respon psikologis yang dapat berupa fisik maupun emosi sebelum menggunakan produk, sedang menggunakan produk, dan setelah menggunakan produk [12]. *User experience* merupakan pengalaman yang diciptakan oleh sistem untuk dapat digunakan oleh pengguna secara langsung atau nyata [13]. *User Experience* berfokus kepada interaksi pengguna dengan tampilan sistem (*user interface*) yang menghasilkan penilaian berdasarkan dari pengalaman pengguna saat menggunakan sebuah sistem ataupun aplikasi. *User Experience* merupakan keseluruhan proses yang dilewati oleh pengguna disaat berinteraksi dengan sistem sehingga tidak termasuk kedalam bagian dari tampilan grafis dari *user interface*. Agar dapat menciptakan *user experience* yang baik dapat dilakukan dengan memastikan kebutuhan yang disiapkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Apabila *user experience* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna maka akan tercipta kesederhanaan dan keanggunan dari produk sehingga pengguna menjadi senang untuk memiliki produk (*joy to own*) dan senang untuk menggunakan produk (*joy to use*) [14]. Selain itu, perancangan *user experience* yang melibatkan pengguna dapat meningkatkan tingkat keberhasilan dalam penyampaian tujuan bisnis ataupun tujuan dari pengguna saat menggunakan produk.

2.2.3 Design Thinking

Menurut *interaction design foundation*, *design thinking* merupakan proses iteratif yang berusaha memahami pengguna, menjawab asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat pemahaman awal. *Design thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah serta menekankan pada pendekatan sisi pengguna [15]. Selain itu, *design thinking* dinilai praktis untuk digunakan dalam tujuan untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks dengan mencari informasi mengenai kebutuhan dari pengguna yang terlibat. *Design Thinking* merupakan metode pendekatan yang berpusat kepada manusia untuk menghadirkan inovasi yang baru. *Design thinking* mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan menggabungkannya dengan kemampuan teknologi yang sesuai, tujuannya agar dapat menjadi produk bisnis yang baik dikarenakan memberikan kelayakan dan solusi efektif bagi suatu permasalahan. *Design thinking* tidak hanya menciptakan sebuah produk melainkan menekankan bahwa suatu desain layak nya sebuah tim dengan tiga nilai utama [16], yaitu :

1. *Many Eyes*, dalam desain yang akan dibuat dilakukannya kolaborasi dengan berbagai macam keahlian untuk mencapai hasil yang diinginkan seperti teknik, komunikasi, etnografi, dan lainnya. Perbedaan pandangan ini dapat menjadi sebuah keunikan yang dapat memberikan sudut pandang yang luas.
2. *Customer View Point*, dalam merancang desain harus memiliki kemampuan untuk merespon dan memahami sudut pandang pengguna mengenai suatu hal atau suatu

permasalahan yang ada serta memahami reaksi dan harapan pengguna mengenai hal tersebut.

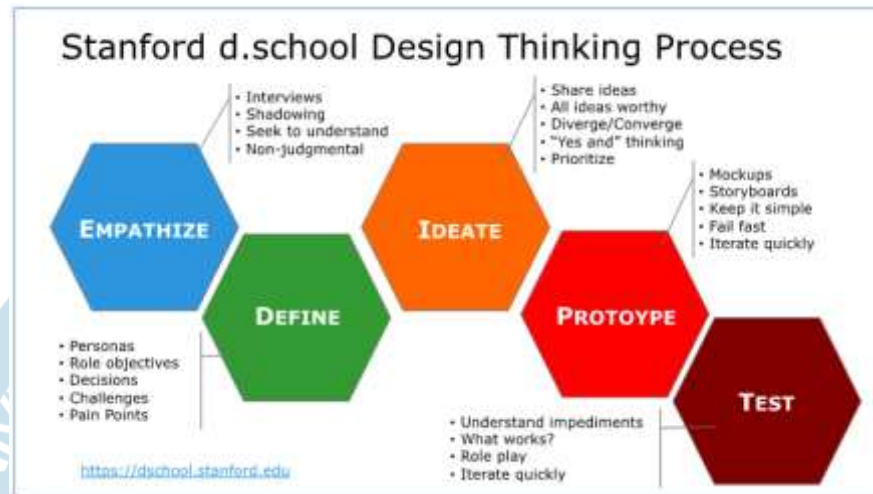
3. *Tangibility*, membuat *prototype* untuk melakukan percobaan dan mempelajari respon yang terjadi berdasarkan hasil identifikasi.

Design Thinking memiliki proses yang bersifat berulang dengan tujuan agar dapat memahami pengguna, menantang asumsi, serta dapat mengkaji ulang permasalahan yang ada dengan tujuan dapat mendapatkan strategi alternatif dan mendapatkan solusi. Menurut Kelley & Brown [16] *design thinking* memiliki beberapa elemen penting yaitu:

1. *People Centered*, kebutuhan dan kepentingan pengguna menjadi hal yang utama dan perlu diperhatikan.
2. *Highly Creative*, agar perancangan tidak kaku, maka diperlukan kreativitas yang luas dan tinggi.
3. *Hands On*, dalam perancangan desain diperlukannya percobaan nyata tidak hanya dalam bentuk ide atau gagasan saja.
4. *Iterative*, proses perancangan merupakan proses yang memiliki tahapan yang berulang dengan tujuan agar melakukan improvisasi dan menghasilkan produk yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan *customer*.

Dalam metode *design thinking* menggabungkan kebutuhan *user* dengan teknologi yang sesuai sehingga mampu menyelesaikan masalah dan mampu menjadi sesuatu yang dapat berhasil dalam suatu bisnis. Terdapat beberapa tahapan yang dibutuhkan untuk

menghasilkan produk yang sesuai yang ditunjukkan pada Gambar 2.1 merupakan tahapan proses dari metode *Design Thinking*.



Gambar 2. 1 Tahapan *Design Thinking* [18]

a. *Empathize*

Pada tahap *emphathize*, akan dilakukannya pengumpulan informasi mengenai pengalaman penggunaan *website* oleh pengguna dan apa saja yang menjadi permasalahan pengguna. Pada tahap ini, dapat dilakukan wawancara, dan observasi dengan pengguna agar mendapatkan informasi yang *valid* dan sesuai. Penguji akan menempatkan diri sebagai pengguna agar dapat memahami kebutuhan pengguna.

b. *Define*

Setelah mengumpulkan informasi dari tahap *empathize*, informasi yang sudah diperoleh dianalisis dan disintesis ke dalam beberapa permasalahan inti yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini, persona pengguna dapat dibuat agar dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya. Penguji akan membuat *list* kebutuhan pengguna

dan menggunakan pengetahuan mengenai kondisi yang sedang terjadi.

c. *Ideate*

Ideate merupakan tahap pembuatan ide dan asumsi untuk menciptakan inovasi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Pada tahap ini, penting untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin agar menjadi opsi untuk pengelompokan ide manakah yang akan diutamakan agar dapat memecahkan masalah yang ada. Salah satu metode yang dapat dilakukan yaitu melakukan kegiatan *brainstorming*.

d. *Prototype*

Pada tahap ini *user interface* mulai dirancang setelah melakukan analisis dari rancangan ide yang telah dibuat. Setelah merancang *user interface* yang diolah menjadi *prototype* maka akan menghasilkan tampilan antarmuka produk sementara yang berbentuk *mockup user interface*.

e. *Testing*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana dilakukan *testing* dan evaluasi terhadap produk kepada calon pengguna. Dari pengujian dan evaluasi akan mendapatkan *feedback* yang digunakan untuk dilakukan perubahan dan penyempurnaan produk.

2.2.4 Usability Testing

Usability atau kegunaan berkaitan dengan setiap interaksi yang dilakukan oleh manusia dengan sistem, apakah sistem mudah untuk digunakan dan bagaimana *experience* saat menggunakan sistem

tersebut. *Usability* merupakan atribut kualitas yang menjadi tolak ukur kemudahan sebuah aplikasi disaat digunakan oleh pengguna [19]. *Usability* bisa didefinisikan sebagai pengukuran seberapa jauh suatu produk atau layanan dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang diharapkan yang meliputi aspek efektifitas, efisiensi, dan kepuasan. Sedangkan *testing* merupakan pengujian terhadap indikator penting dalam menilai keefektifan. *Usability* dapat diartikan sebagai parameter yang dapat menilai dan mengukur sejauh mana pengguna dapat berinteraksi dengan suatu sistem ataupun *website* secara efektif serta dapat mengoptimalkan kinerja pengguna [20]. Dalam sebuah sistem, *usability* terbagi kedalam 4 parameter kualitas yang diperlukan diantaranya adalah [21] :

- a. *Success Rate*, pada tahap ini pengukuran mengenai tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua tugas atau *flow* yang ada pada suatu sistem.
- b. *The Time a Task Requires*, pada tahap ini pengukuran waktu yang dibutuhkan oleh pengguna disaat menyelesaikan sebuah tugas atau *flow* pada suatu sistem.
- c. *Error Rate*, pada tahap ini dilakukan pengukuran tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna disaat menyelesaikan sebuah tugas atau *flow* pada suatu sistem.
- d. *User's Subjective Satisfaction*, pada tahap ini dilakukan pengukuran tingkat kepuasan dari pengguna disaat menyelesaikan sebuah tugas atau *flow* pada suatu sistem.

2.2.5 Simple Ease Question

Simple ease question (SEQ) merupakan metode pengujian yang dilakukan untuk mengukur kemudahan saat menyelesaikan suatu *task*

yang diberikan [22]. SEQ merupakan proses pengujian dengan versi yang berguna dan sederhana serta telah divalidasi secara eskperimental dan menunjukkan sebagai pengukuran yang dapat diandalkan, valid, dan sensitif [23]. Proses pengukuran SEQ menggunakan satu pertanyaan dengan skala Likert 1 sampai 7 dari pilihannya yaitu : sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah. Bentuk pertanyaan yang ditanyakan yaitu “Secara keseluruhan, seberapa sulit atau mudah anda mengerjakan tugas ini?” [24]. SEQ mengukur persepsi *usability* pengguna berdasarkan *task* yang telah dilakukan, dikarenakan *task* baru saja dilakukan maka jawaban yang diberikan oleh pengguna berguna dari pengalaman untuk tugas tertentu. Selain itu, SEQ hanya membutuhkan sedikit waktu dan upaya bagi pengguna untuk menjawab pertanyaan setelah melakukan *usability testing*, hal ini dikarenakan pertanyaan yang lebih banyak cenderung memberikan wawasan yang tidak signifikan sehingga waktu lainnya dapat digunakan untuk melakukan tugas dan tes tambahan [23].

2.2.6 Sistem Akademik Atma Jaya (SIATMA)

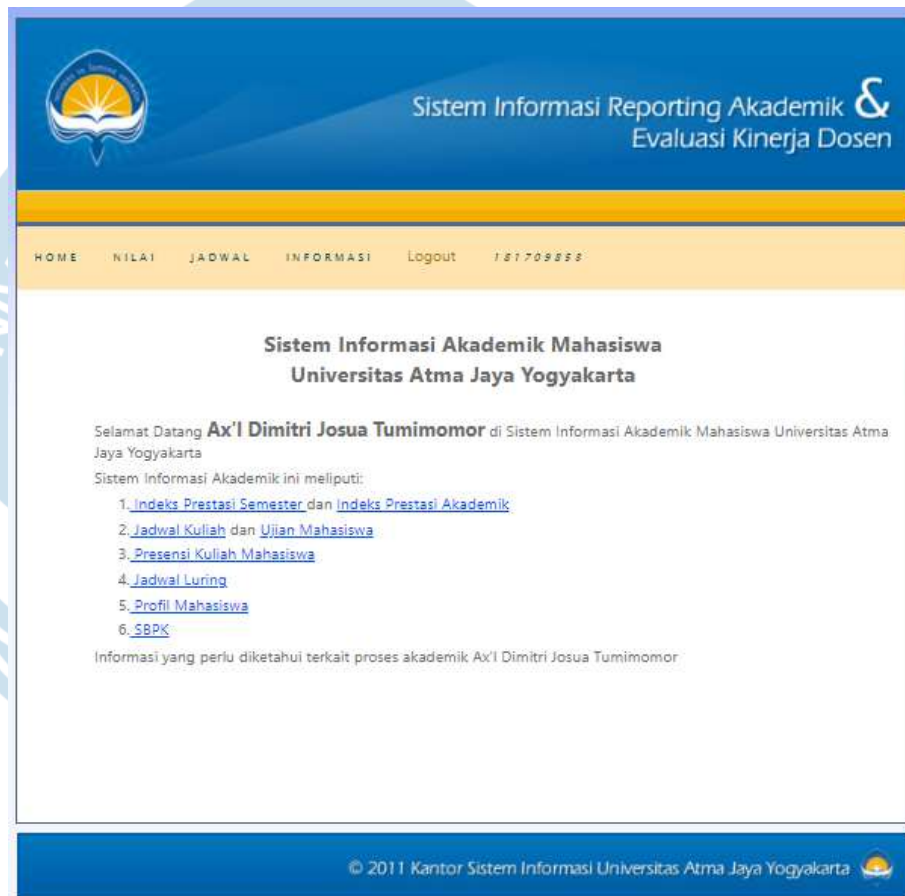
Sistem Akademik Atma Jaya (SIATMA) merupakan salah satu website akademik yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta. SIATMA dikembangkan dan dikelola oleh Kantor Sistem Informasi Atma Jaya Yogyakarta. Melalui SIATMA, mahasiswa UAJY dapat melihat perkembangan akademik selama masa perkuliahan berlangsung. SIATMA terakhir kali melakukan pembaruan secara antarmuka pada tahun 2011.

Berikut merupakan tampilan lama *antarmuka* dari *website* SIATMA per 1 Juni 2022 yang dapat digunakan sebagai perbandingan dengan hasil rancangan pada tahap *prototyping*. Gambar 2.2 merupakan tampilan *antarmuka* halaman *login* dari *website* SIATMA yang berisikan *text field* untuk *username* dan *password* untuk dapat menggunakan seluruh fungsi *website* SIATMA. Terdapat juga kode verifikasi yang harus diisi oleh pengguna untuk dapat melakukan *login*.



Gambar 2. 2 Halaman Login SIATMA

Gambar 2.3 merupakan tampilan antarmuka halaman *home* dari website SIATMA. Pada halaman ini, berisi navigasi umum yang seringkali dicari oleh mahasiswa seperti pengecekan IPK dan IPS, jadwal kuliah dan ujian, presensi kuliah, jadwal luring, profil mahasiswa, dan SBPK.



Gambar 2. 3 Halaman Home SIATMA

Gambar 2.4 merupakan tampilan antarmuka halaman profil mahasiswa pada website SIATMA. Halaman memiliki informasi mahasiswa yang melakukan *login* pada website SIATMA. Informasi yang ditampilkan antara lain adalah foto mahasiswa, nomor induk mahasiswa (NPM), nama mahasiswa, angkatan, fakultas, status mahasiswa, tempat tanggal lahir, alamat di jogja, agama, asal sma, nama orang tua, dan alamat orang tua.

UNIVERSITAS ATMA JAYA

Sistem Informasi Reporting Akademik & Evaluasi Kinerja Dosen

HOME NILAI JADWAL INFORMASI Logout: 181709853

PROFIL MAHASISWA

| | |
|--------------------------|---|
| NPM | : 181709853 |
| Nama Mahasiswa | : Ax'I Dimitri Josua Tumimomor |
| Angkatan | : 2018 |
| Fakultas / Program Studi | : Teknologi Industri / Sistem Informasi |
| Status Mahasiswa | : A |

| | |
|-----------------------|---|
| Tempat, Tanggal Lahir | : Manado, 14 Oct 00 |
| Alamat di Jogja | : Jl, Nakula Blok H no 10, KAB, SUKOHARJO, Jawa Tengah |
| Agama | : PROTESTAN |
| Asal SMA | : SMAS Kristen Kalam Kudus Sukoharjo, Jawa Tengah |
| Nama Orang Tua | : Tony Jager Tumimomor |
| Alamat Orang Tua | : Jl, Nakula Blok H No 10, Telukan, Grogol, KAB, SUKOHARJO, Jawa Tengah 57552 |

© 2011 Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Gambar 2. 4 Halaman Profil Mahasiswa SIATMA

Gambar 2.5 merupakan halaman antarmuka perubahan *password* pada *website* SIATMA. Pada halaman ini berisikan informasi mengenai ketentuan *password* yang harus dipenuhi sehingga proses penggantian *password* dapat dilakukan oleh mahasiswa.

Ganti Password

Perhatian!
Password harus berisikan :
- minimal 8 karakter
- kombinasi Huruf kapital dan huruf kecil,
- terdapat angka
- terdapat minimal satu tanda baca berikut !@#\$%^&*()?.,;

Password Lama :

Password Baru :
Panjang minimum 8 karakter

Re Password Baru :

Show Password

Perhatian! penggantian password akan juga mengubah password seluruh sistem internal kampus (tidak termasuk email student dan ms teams)

© 2011 Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Gambar 2. 5 Halaman Ganti Password SIATMA

Gambar 2.6 merupakan halaman antarmuka kartu hasil studi mahasiswa yang berisi informasi mengenai mata kuliah yang sedang ditempuh beserta nilai dan bobot dari mata kuliah tersebut. Selain itu terdapat juga informasi mengenai jumlah SKS yang ditempuh oleh mahasiswa. Mahasiswa juga dapat memilih semester tertentu untuk melakukan pengecekan nilai.

Sistem Informasi Reporting Akademik & Evaluasi Kinerja Dosen

HOME NILAI JADWAL INFORMASI Logout 181709853

KARTU HASIL STUDI MAHASISWA

Data nilai di perbaharui setiap 2 jam

Pilih Semester : **Genap TA 2021/2022**

Nama Mahasiswa : Ax'i Dimitri Josua Tumimomor
 NIM : 181709853
 Program Studi : Sistem Informasi
 Semester : Genap TA 2021/2022

| NO | MATAKULIAH | KODE | SKS | NILAI | BOBOT | REMEDI | REMEDI |
|----|-------------------|-----------|-----|-------|-------|--------|--------|
| 1 | Tugas Akhir | SIFO01808 | 8 | *** | *** | * | |
| 2 | Ujian Tugas Akhir | SIFO02803 | 3 | *** | *** | * | |

Jumlah SKS : 11 SKS
 IP Semester : 0
 Jatah Ambil : 21 SKS

Keterangan : R : Diperbolehkan Remedi
 * : Tidak diperbolehkan Remedi

© 2011 Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Gambar 2. 6 Halaman Kartu Hasil Studi Mahasiwa SIATMA

Pada Gambar 2.7 merupakan halaman antarmuka daftar hasil studi secara keseluruhan. Pada halaman ini berisikan informasi mengenai nilai mata kuliah yang telah ditempuh dari awal semester dimulai hingga semester yang sedang berjalan, selain itu terdapat juga informasi mengenai total SKS yang telah ditempuh beserta dengan nilai indeks prestasi kumulatif (IPK).

Sistem Informasi Reporting Akademik & Evaluasi Kinerja Dosen

HOME NILAI JADWAL INFORMASI Logout 181709853

Daftar Hasil Studi

Data nilai di perbaharui setiap 2 jam

Program Studi : Sistem Informasi
 Nama Mahasiswa : Ax'i Dimitri Josua Tumimomor
 Nomor Pokok Mahasiswa : 181709853
 Dosen Pembimbing Akademik : Yohanes Priadi Wibisono, ST., MM
 Konsentrasi Studi :
 Total SKS : 133
 IPK : 3,532

| NO | MATAKULIAH | KODE | SKS | NILAI |
|----|--|-----------|-----|-------|
| 1 | E-Bisnis | SIF002603 | 3 | A- |
| 2 | Manajemen Aset Teknologi Informasi | SIF004603 | 3 | A- |
| 3 | Manajemen Rantai Pasok | SIF007603 | 3 | B- |
| 4 | Teknologi Informasi dan Perilaku Manusia | SIF012603 | 3 | A |
| 5 | Analisis Media Sosial | SIF013603 | 3 | B+ |
| 6 | Pendidikan Agama | MKUN01002 | 2 | A |
| 7 | Pendidikan Pancasila | MKUN02002 | 2 | B |
| 8 | Pendidikan Kewarganegaraan | MKUN03002 | 2 | A |
| 9 | Bahasa Indonesia | MKUN04002 | 2 | A- |
| 10 | Bahasa Inggris Umum | SIF001102 | 2 | A- |
| 11 | Logika Informatika | SIF002102 | 2 | A- |
| 12 | Pengantar Organisasi Bisnis | SIF003103 | 3 | A |
| 13 | Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi | SIF004103 | 3 | B |
| 14 | Pemodelan Proses Bisnis | SIF005103 | 3 | B+ |
| 15 | Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis | SIF001203 | 3 | A |

Gambar 2. 7 Halaman Daftar Hasil Studi SIATMA

Gambar 2.8 merupakan tampilan antarmuka jadwal kuliah mahasiswa pada *website* SIATMA. Pada halaman ini berisikan informasi mengenai jadwal perkuliahan mahasiswa beserta dengan informasi kelas, lokasi, dan keterangan jam jadwal kuliah.

**Jadwal Kuliah Mahasiswa
Semester Genap TA 2021/2022**

Pilih Semester :

| NO | KODE | MATA KULIAH | KLS | DOSEN PENGAMPU | RUANG | JADWAL 1 | JADWAL 2 | JADWAL 3 | JADWAL 4 |
|----|-----------|-------------------|-----|------------------------|----------------------------|-----------|----------|----------|----------|
| 1 | SIFO02803 | Ujian Tugas Akhir | A | Dosen Sistem Informasi | Lab RPB Timur | Sabtu - 1 | *** | *** | *** |
| 2 | SIFO01808 | Tugas Akhir | A | Dosen Sistem Informasi | Lab Rekayasa Proses Bisnis | Sabtu - 4 | *** | *** | *** |

Keterangan Jadwal Kuliah

| Sesi | Masuk | Keluar |
|------|-------|--------|
| 1 | 7:00 | 9:30 |
| 2 | 10:00 | 12:30 |
| 3 | 13:00 | 15:30 |
| 4 | 16:00 | 18:30 |
| 5 | 19:00 | 21:30 |
| 6 | 20:30 | 23:30 |

© 2011 Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Gambar 2. 8 Halaman Jadwal Kuliah Mahasiswa SIATMA

Gambar 2.9 merupakan halaman antarmuka presensi akademik mahasiswa pada *website* SIATMA. Pada halaman ini berisikan informasi mengenai mata kuliah yang sedang ditempuh pada semester tertentu beserta dengan kelas dan jumlah kehadiran mahasiswa secara detail. Pada halaman ini juga terdapat informasi mengenai keterangan mengenai kode singkatan yang ada yaitu H untuk hadir, I untuk ijin, dan S untuk sakit.

Sistem Informasi Reporting Akademik & Evaluasi Kinerja Dosen

HOME NILAI JADWAL INFORMASI Logout 121702222

Presensi Akademik Mahasiswa Semester Genap TA 2020/2021

Pilih Semester :

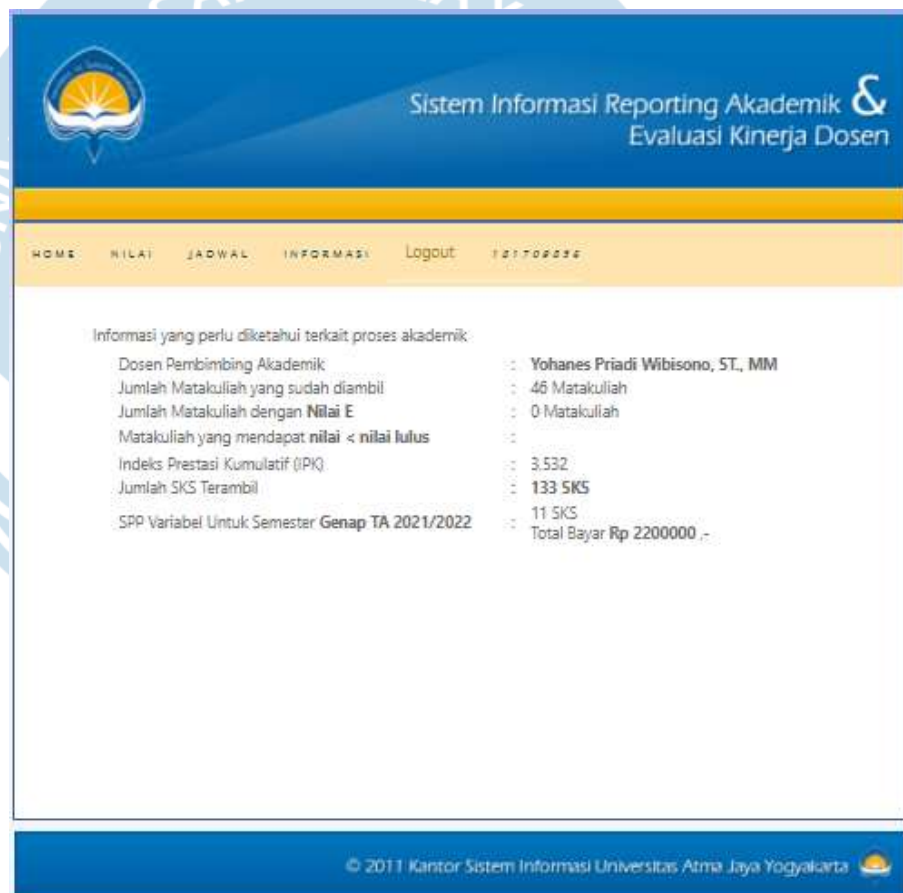
| No | MATA KULIAH | KLS |
|----|---|-----|
| 1 | Manajemen Rantai Pasok | B |
| 2 | Penulisan Proposal Tugas Akhir | B |
| 3 | Sistem Informasi Berbasis Web | A |
| 4 | Perencanaan Strategis Sistem Informasi | B |
| 5 | Projek Analisis dan Desain Sistem Informasi | C |

Keterangan : H = Hadir ; I = Ijin ; S = Sakit ; - = -

© 2011 Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Gambar 2. 9 Halaman Presensi Akademik Mahasiswa SIATMA

Gambar 2.10 menampilkan tampilan website SIATMA pada halaman info akademik mahasiswa. Pada halaman ini terdapat informasi akademik mahasiswa yang melakukan *login* pada *website* SIATMA. Informasi yang ditampilkan antara lain dosen pembimbing akademik, jumlah mata kuliah yang telah diambil, jumlah mata kuliah dengan nilai E, mata kuliah yang mendapat nilai < nilai lulus, IPK, jumlah SKS yang telah diambil, dan SPP variabel pada semester yang sedang ditempuh.



The screenshot displays the SIATMA website interface. At the top, there is a blue header with the university logo on the left and the text "Sistem Informasi Reporting Akademik & Evaluasi Kinerja Dosen" on the right. Below the header is a yellow navigation bar with links for "HOME", "NILAI", "JADWAL", "INFORMASI", "Logout", and "12170926". The main content area is white and contains a section titled "Informasi yang perlu diketahui terkait proses akademik". This section lists several academic metrics with their corresponding values:

| | |
|--|-----------------------------------|
| Dosen Pembimbing Akademik | : Yohanes Priadi Wibisono, ST, MM |
| Jumlah Matakuliah yang sudah diambil | : 46 Matakuliah |
| Jumlah Matakuliah dengan Nilai E | : 0 Matakuliah |
| Matakuliah yang mendapat nilai < nilai lulus | : |
| Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) | : 3,532 |
| Jumlah SKS Terambil | : 133 SKS |
| SPP Variabel Untuk Semester Genap TA 2021/2022 | : 11 SKS |
| | : Total Bayar Rp 2200000 ,- |

At the bottom of the page, there is a blue footer containing the copyright notice "© 2011 Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta" and a small logo.

Gambar 2. 10 Halaman Info Akademik Mahasiswa SIATMA

Gambar 2.11 menampilkan histori pembayaran yang telah dilakukan oleh mahasiswa secara detail. Terdapat beberapa informasi yang ditampilkan pada halaman ini antara lain keterangan pembayaran, jumlah yang harus dibayar, jumlah yang sudah dibayar, kekurangan, jadwal bayar, dan catatan.

Sistem Informasi Reporting Akademik & Evaluasi Kinerja Dosen

HOME NILAI JADWAL INFORMASI Logout 121702252

Total Kekurangan : Rp 0

| Keterangan | Yang Harus Dibayar | Sudah Dibayar | Kekurangan | Jadwal Bayar | Catatan |
|---|--------------------|---------------|------------|--------------|---------|
| SPU Angsuran 4 Semester 2018/2019 Gasal | 4.500.000 | 4.500.000 | | 05 Nov 18 | Lunas |
| SPP Tetap Semester 2021/2022 Gasal | 3.000.000 | 3.000.000 | | 04 Aug 21 | Lunas |
| SPP Variabel Semester 2019/2020 Gasal | 4.800.000 | 4.800.000 | | 01 Sep 19 | Lunas |
| SPP Variabel Semester 2021/2022 Genap | 2.200.000 | 2.200.000 | | 12 Mar 22 | Lunas |
| SPU Angsuran 2 Semester 2017/2018 Genap | 11.450.000 | 11.450.000 | | 08 May 18 | Lunas |
| SPP Tetap Semester 2018/2019 Genap | 3.000.000 | 3.000.000 | | 10 Jan 19 | Lunas |
| SPP Tetap Semester 2019/2020 Gasal | 3.000.000 | 3.000.000 | | 18 Jul 19 | Lunas |
| SPP Tetap Semester 2019/2020 Genap | 3.000.000 | 3.000.000 | | 09 Jan 20 | Lunas |
| SPP Tetap Semester 2020/2021 Gasal | 2.400.000 | 2.400.000 | | 29 Jul 20 | Lunas |
| SPP Variabel Semester 2018/2019 Genap | 4.200.000 | 4.200.000 | | 24 Feb 19 | Lunas |
| SPP Variabel Semester 2019/2020 Genap | 4.800.000 | 4.800.000 | | 24 Feb 20 | Lunas |
| SPU Angsuran 3 Semester 2018/2019 Gasal | 9.000.000 | 9.000.000 | | 05 Sep 18 | Lunas |
| SPP Tetap Semester 2020/2021 Genap | 3.000.000 | 3.000.000 | | 21 Jan 21 | Lunas |
| SPP Tetap Semester 2021/2022 Genap | 3.450.000 | 3.450.000 | | 28 Jan 22 | Lunas |
| SPP Variabel Semester 2020/2021 Gasal | 4.800.000 | 4.800.000 | | 13 Sep 20 | Lunas |
| SPP Variabel Semester 2020/2021 Genap | 3.150.000 | 3.150.000 | | 07 Mar 21 | Lunas |
| SPP Variabel Semester 2021/2022 Gasal | | | | 19 Sep 21 | |
| SPU Angsuran 1 Semester 2017/2018 Genap | 3.000.000 | 3.000.000 | | 04 Apr 18 | Lunas |

Gambar 2. 11 Halaman Informasi Pembayaran SIATMA