

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.

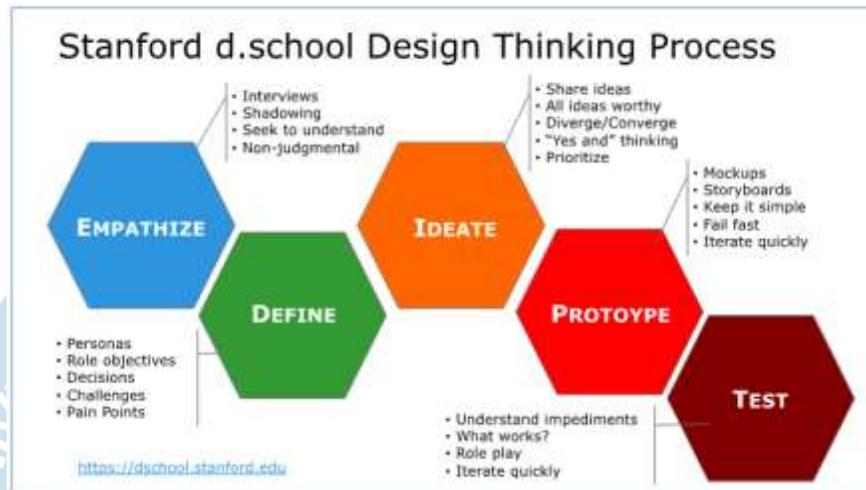
3. *Tangibility*, membuat *prototype* untuk melakukan percobaan dan mempelajari respon yang terjadi berdasarkan hasil identifikasi.

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)

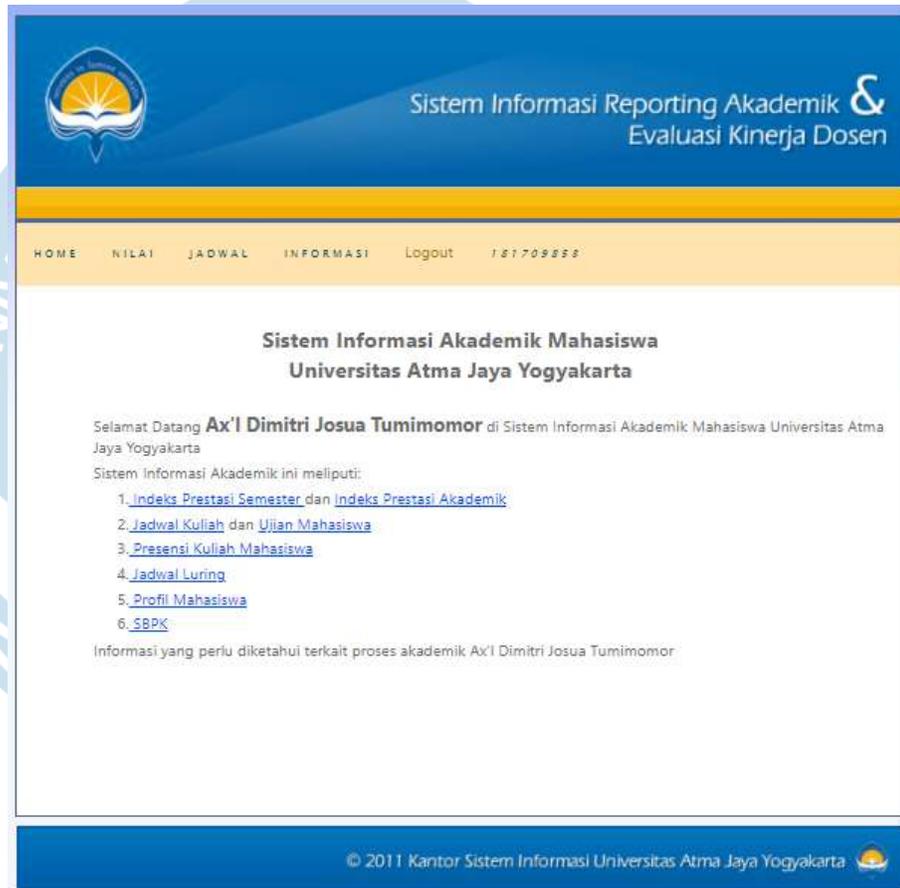
Sistem Akademik Atma Jaya (SIATMA) merupakan salah satu website akademik yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta. SIATMA dikembangkan dan dikelola oleh Kantor Sistem Informasi Atma Jaya Yogyakarta. Melalui SIATMA, mahasiswa UAJY dapat melihat perkembangan akademik selama masa perkuliahan 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	SIFO02603	3	A-
2	Manajemen Aset Teknologi Informasi	SIFO04603	3	A-
3	Manajemen Rantai Pasok	SIFO07603	3	B-
4	Teknologi Informasi dan Perilaku Manusia	SIFO12603	3	A
5	Analisis Media Sosial	SIFO13603	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	SIFO01102	2	A-
11	Logika Informatika	SIFO02102	2	A-
12	Pengantar Organisasi Bisnis	SIFO03103	3	A
13	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi	SIFO04103	3	B
14	Pemodelan Proses Bisnis	SIFO05103	3	B+
15	Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis	SIFO01203	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.

Sistem Informasi Reporting Akademik & Evaluasi Kinerja Dosen

HOME NILAI JADWAL INFORMASI Logout 1217000000

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 :

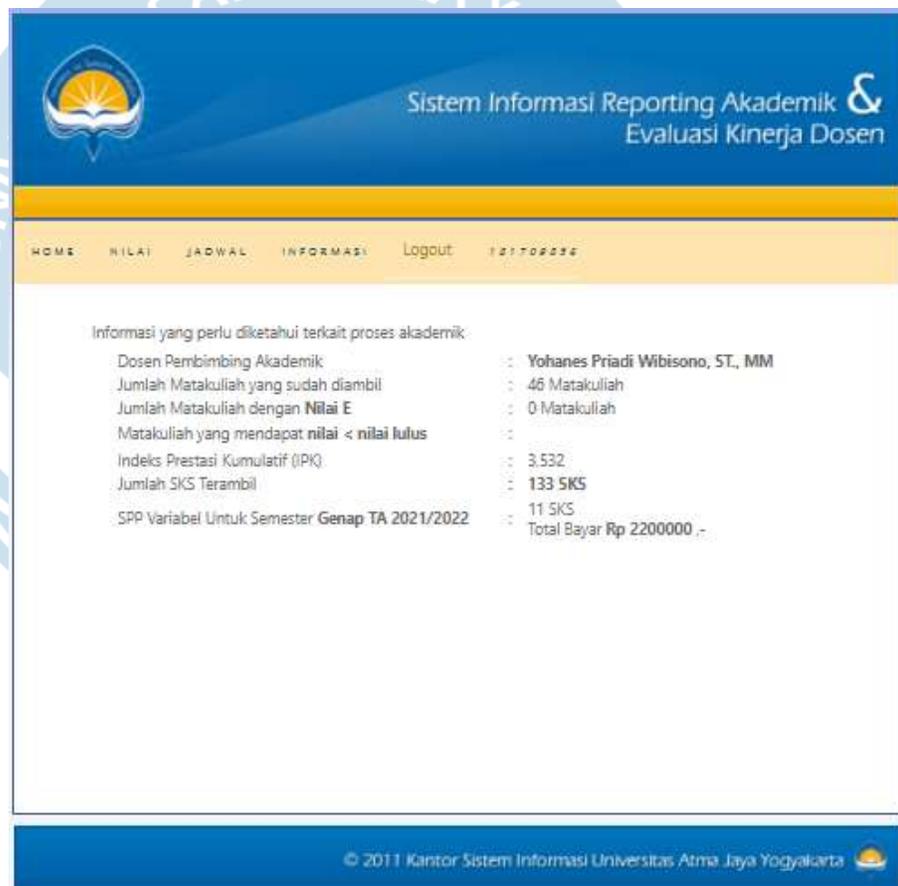
No	MATA KULIAH	KLS
1	Manajemen Rantai Pasok	B
2	Penulisan Proposal Tugas Akhir	B
3	Sistem Informasi Berbasis Web	A
4	Perencanaan Strategis Sistem Informasi	B
5	Projek Analisis dan Desain Sistem Informasi	C

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 "101709036". The main content area is white and contains a section titled "Informasi yang perlu diketahui terkait proses akademik". This section lists several academic statistics in two columns:

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 with the text "© 2011 Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta" and a small logo on the right.

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 Bayar	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