

Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk Application

Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/ UX Pada Aplikasi Ngajiyuk

Fattya Ariani¹, Andi Taufik^{*2}, Atifah Arsanti³,

Vol.6 No.2. Desember 2022

Information System Study Program^{1,2,3} Faculty of Information Technology^{1,2,3} Universitas Nusa Mandiri^{1,2,3}

fattya.fty@nusamandiri.ac.id, a.taufik30@gmail.com, atifah.tifa@gmail.com³

Received: August 30, 2022 **Revised:** October 12, 2022 **Accepted:** October 27, 2022. **Issue Period:** Vol.6 No.2 (2022), Pp. 425-440

Abstrak: Belajar di rumah pada masa wabah covid sedikit banyak menjadi kendala bagi anak, sehingga orang tua dituntut untuk turut serta dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan belajar Al-Qur"an .Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media baru yang memudahkan guru untuk menilai dan menerima pembayaran secara mudah dengan perancangan tampilan User Interface dan User Experience aplikasi belajar mengaji yang memudahkan dan menarik untuk murid, guru, dan orang tua dengan mengunakan metode design thinking yang memiliki beberapa proses yaitu emphasize, define, ideate, prototype, dan test pada pengguna. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan perancangan tampilan aplikasi NgajiYuk ini menarik minat belajar mengaji anak-anak, membantu mempermudah guru untuk memberikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian pembelajaran, dan memudahkan orang tua memantau hasil belajar anak-anak.

Kata kunci: Perancangan, Mengaji, Design Thinking, User Interface dan User Experience

Abstract:Learning at home during the Covid outbreak has more or less become an obstacle for children, so parents are required to participate in the learning process, one of which is by learning the Qur'an. The purpose of this study is to create new media that makes it easier for teachers to assess and receive payments easily by designing the User Interface display and User Experience of the study application that makes it easy and interesting for students, teachers, and parents by using metode design thinking which has several processes, namely emphasize, define, ideate, prototype, and test on the user. Based on the results of research that has been carried out, it can be concluded that the design of the appearance of the NgajiYuk application attracts interest in learning to study children, helps make iteasier for teachers to provide learning materials and conduct learning assessments, and makes it easier for parents to monitor children's learning outcomes



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, <u>jisicom2017@gmail.com</u>

Keywords: Design, Review, Design Thinking, User Interface and User Experience

Vol.6 No.2. Desember 2022

I. PENDAHULUAN

Selama masa Pandemi (Covid-19) hingga saat ini, semua aktivitas harus dilakukan dari rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan beribadah dari rumah. Agar dapat memutuskan mata rantai Covid-19 dengan mengurangi aktivitas di luar rumah. Dendan terjadinya pandemic tersebut Taman Pendidikan Al Quran (TPA) di sekitar kita yang menyediakan pembelajaran Al Quran untuk masyarakat pun menjadi kendala dalam melakukan belajar secara langsung.

Semua pembelajaran saat ini dilakukan di rumah, mulai dari playgroup hingga kuliah dan belajar mengajar di rumah, sehingga untuk pembelajaran Al-Qur'an dilanjutkan pembelajaran dilakukan secara online. Dalam penelitian ini, penulis mengajukan pertanyaan tentang efektivitas pembelajaran membaca Al Quran online agar proses belajar mengajar dapat dilanjutkan online walaupun masa pandemi berakhir dikarenakan sudah terbiasanya masyarakat dan anak - anak dengan semua kegiatan yang dilakukan di rumah [2].

Belajar di rumah pada masa wabah covid sedikit banyak menjadi kendala bagi anak, sehingga orang tua dituntut untuk turut serta dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan belajar Al-Qur'an. Di masa pandemi, orang tua sangat mendukung anaknya saat belajar Al-Qur'an, diantaranya 1) mendampingi anak saat belajar mengaji, 2) memberikan nasehat dan motivasi, 3) memberikan hadiah atau reward sebagai bentuk apresiasi, dan 4) memilih metode yang menyenangkan dan media yang beragam agar anak tidak bosan, 5) Ciptakan kondisi rumah yang efektif dan nyaman. [1].

Dengan perkembangan teknologi yang ada, aplikasi berbasis Android dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran Al-Qur'an. Dengan adanya aplikasi belajar Al Quran berbasis android ini semakin memudahkan dalam belajar Al Quran dari anak-anak hingga orang dewasa [3]. Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencangkup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi [4]

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface and User Experience*, yang merupakan presentasi visual dalam bentuk situs web dalam aplikasi atau alat pemasaran digital yang meningkatkan bisnis atau merek milik perusahaan [5].

Dengan adanya masalah tersebut penelitian ini bertujuan memberikan solusi dengan tampilan aplikasi mengaji berbasis android yang memudahkan dan menyenangkan untuk anak – anak belajar mengaji, memudahkan guru melakukan penilaian serta orang tua yang bisa mudah memantau kemajuan belajar mengaji anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode design thinking untuk perancangan tampilan *user experience* (UX) dan *optimasi user interface* (UI) yaitu ada lima tahapan dari metode *design thinking Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test.* Berbagai tahapan pendekatan design thinking menuntut desainer untuk mampu menganalisis masalah, mengungkapkan ide, mencoba membuat prototipe, dan mengumpulkan umpan balik terkait media yang dibuat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengusulkan gaya berpikir desain dalam desain yang dapat diterapkan secara bertahap dan mudah dipahami, sehingga karya visual dapat diimplementasikan secara akurat dalam media apa pun. Dengan memahami metode design thinking, desainer akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang karakteristik dan proses penciptaan, sehingga penciptaan karya memiliki kualitas, inovasi, objektivitas yang lebih tinggi, dan dapat diterima oleh khalayak banyak [6].

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah tampilan aplikasi pembelajaran mengaji untuk anak usia dini pada smartphone berbasis Android yang menyajikan pembelajaran mengaji yang menarik perhatian anak-anak dalam bentuk teks, gambar, dan elemen suara. Dalam aplikasi ini juga terdapat hafalan Al Quran, doa harian, penilaian siswa dalam belajar ngaji dan pembayaran mengaji yang memudahkan orang tua mudah melakukan transaksi untuk pembayaran mengaji.

II. METODE DAN MATERI

2.1 Tahapan Penelitian



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

Vol.6 No.2. Desember 2022

Pada penelitian ini untuk perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode design thinking berikut tahapan pada perancangannya :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Secara lengkap tahap-tahap yang dilakukan di dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada Tahapan ini mencari tahu masalah apa yang bisa diberikan solusi di dalam penelitian ini dan pengumpulan data untuk bisa lanjut ke tahap analisis dari data yang sudah ada.

2. Rumusan Masalah

Pada tahapan ini setelah permasalahan apa yang mau diteliti sudah ditemukan, dilanjut dengan menganalisa untuk rumusan masalah bagaimana menyelesaikan permasalahan yang terjadi dari data yang sudah dikumpulkan.

3. Mengembangkan Ide

Pada tahapan ini setelah data terkumpul di lanjut dengan pengembangan ide untuk di terapkan dan di kembangkan di dalam design untuk tampilan *User Interface (UI)* dan *User Experience(UX)*

4. Prototype

Pada Tahapan ini proses menerapkan ide *desain* untuk tampilan *User Interface (UI)* dan *User Experience(UX)* NgajiYuk

5. Hasil dan Kesimpulan

Hasil dari metode design thinking ini disajikan dalam bentuk prototype atau tampilan *UI* dan *UX* yang sudah di buat.

2.2 Metode Dan Analisis

()

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah design thinking. pemikiran desain adalah proses Emphasize, define, ideate, prototype, dan test pada pengguna. Menggunakan design thinking dalam

DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.940

Vol.6 No.2, Desember 2022



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, <u>jisicom2017@gmail.com</u>

pengembangan perangkat lunak dapat mengurangi kesalahan pada perangkat lunak dan memudahkan untuk diimplementasikan ke dalam produk jadi setelah fase prototipe selesai [7].

1. Empathize (Memahami Kebutuhan User)

Tahap *Empathize* (empati) merupakan inti dari proses di mana masalah muncul dan harus ditangani dengan cara yang berpusat pada manusia, metode *Empathize* digunakan untuk memahami masalah. pengalaman pengguna sehingga peneliti dapat merasakan dan menemukan solusi dari masalah tersebut, Hal-hal yang dapat dilakukan dalam metode Emphasize adalah tahap observasi, wawancara, dan pengumpulan data.

- Define (Analisis Kebutuhan User) Define adalah tahapan menganalisis masalah dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proyek Proses empati. Proses menganalisis dan memahami wawasan yang diperoleh melalui penelitian Tekankan bahwa tujuannya adalah untuk mengidentifikasi pernyataan masalah utama dalam penelitian
- 3. *Ideate* (Solusi Kebutuhan User) Pada tahap ini, yaitu proses transisi dari mengajukan masalah ke mendapatkan solusi masalah, proses ideation berfokus pada memperoleh ide atau hasil ide sebagai dasar Desain prototipe
- 4. Prototype

Pada tahap ini, merupakan tahap desain awal dari produk yang diproduksi, prototype digunakan untuk Perhatikan kesalahan dan dapatkan kemungkinan baru. Dalam pelaksanaannya, secara bertahap Prototipe, desain awal akan diuji langsung ke pengguna untuk mendapatkan tanggapan Tingkatkan desain dengan tepat sesuai kebutuhan

5. Test

Tahap tes ini untuk mengumpulkan berbagai tanggapan pengguna dari pengguna Berbagai desain akhir dikembangkan selama proses pembuatan prototipe

III. PEMBAHASA DAN HASIL

Pembahasan di jelaskan berdasarakan metode design thingking

3.1 Empathize (Memahami Kebutuhan User)

Hasil dari mengidentifikasi masalah pada tahapan empathize dengan melakukan observasi, wawancara, dan pengumpulan data berupa dokumen sebagai berikut:

A. Hasil pengumpulan dokumen



Gambar 2. Dokumen Raport Nilai Siswa





Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

Vol.6 No.2, Desember 2022



Gambar 3. Kartu Nilai Hafalan



Gambar 4. Dokumen Formulir Pendaftaran

Ser	(Princ)	-Deca		N R	attus San	ntri Ac	TROAL	a.rc			
Orang Tun	West 1		NES		and and			INFAQ		Pat	wet.
natur	Treased	Infag	Infog Panaf	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			Ava]Ib		Majalah		
	24400.000	100.000	B. Que	10	171	7/2/102	\$1.000	3000		10105	
	26 11		4		entetus .	4/14	44.000	5000		Canal and	-
vidage.		ST ONA	-			ach-	11.000	alate .		*****	3
	1554 / Lever	3.5 4806	3		fuctors	2/20	MLDOO	SCUD		- Y proved	1. A
		35.000		-	ktaither		10000	2000		1 1 1 1 2 1	(3) ·
-	B. C. Ball	10.000	3	24 25		8/10	10.000	3000		the states	20
and a	to to take	22.000	4			27	34.000			and the second	-
		CC varies	-4		Contractory of		Sector.	31001		a water	1.0
-	4.9. Set 1	Sec. 20	4	San Jan	NUMPS	20/22	12.000	36300		Contraction of the	
		-		1.0	ALLONG T	3/2	82000	Sak		22552.0	2
-			Rendfillion	8		152	32000			OIP	1
****	and 10		1		A	- 13			_	No. of Concession, Name	
				- 12			70000000				20.
			Bass Minre Sets 11.3		e 1		10000			1000	8.2
				100	-		Statistics in statist				
				- LA -	00000						

Gambar 5. Dokumen Kartu Pembayaran Ngaji

Dari dokumen tersebut maka dilakukan analisa kebutuhan user.

B. Hasil Wawancara

	D	I L
INO	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana Proses Pendaftaran masuk TPA?	Orang tua membeli dan mengisi formulir dari TPA dan diserahkan kembali dengan formulir yang sudah diisi beserta dokumen KK dan Akte Kelahiran
2	Apa saja kegiatan selama murid belajar di TPA?	Belajar Shalat,membaca Iqro atau Al-Qur'an, hafalan, dan menulis bahasa arab
3	Bagaimana proses bisa lulus dari TPA	Mengikuti tes/ujian, dan MTB (Munaqosah Tulis Bersama)
4	Penilaian apa saja yang bisa menentukan murid lulus dari TPA?	Dalam membaca Iqro atau Al-Qur'an <i>tajwid</i> nya harus bagus dan jelas, hafalan surat-surat pendek, dan hafalan ayat-ayat pilihan.
5	Metode apa yang digunakan TPA dalam mengajar?	Metode Iqro





Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

Vol.6 No.2, Desember 2022

6	Apakah ada tingkatan kelas atau	Ada 2 level :
	level pada TPA?	Level A(untuk tingkatan yang sudah membaca Iqro)
		Level B (untuk tingkatan yang sudah membaca Al-Qur'an)
7	Berapa banyak Jumlah murid?	59 Santri
8	Berapa jumlah guru TPA?	5 Ustadzah
9	Bagaimana metode pembayaran mengaji	Pembayaran Ngaji bulanan
10	Berapa lama pembelajaran berlangsung	4 hari dalam 1 minggu(senin-kamis), selama 1 jam (15.30-16.30)

Table 1 Hasil Wawancara

C. Empathy Map

Setelah mendapatkan hasil dari masing-masing user, langkah selanjutnya yaitu membuat *empathy map* sebagai salah satu cara memahami masing- masing kebutuhan pengguna. Berikut ini adalah hasil *empathy map* dari masing-masing user:

1) Kepala Unit TPA



Gambar 6. Empathy Map Kepala Unit TPA



Vol.6 No.2, Desember 2022 Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

2) Wali Murid



Gambar 7. Empathy Map Wali Murid

3.2 Define (Analisis Kebutuhan User)

Dari hasil *define* yang disimpulkan dari informasi yang sudah dikumpulkan pada tahap pertama *Empathize* dengan mendefinisikan masalah dari teknik point of view berikut hasil pendefinisian pada tahapan *Empathiz*

	Table 1. Point of vi	ew
User	Kebutuhan	Insight
Pemilik/Pengurus TK/TPA	 Membuat jadwal pembayaran dari setiap peserta didik agar melakukan pembayaran tepat waktu Memastikan teori pembelajaran tepat sasaran dan dapat mudah dipahami peserta didik selama belajar dari rumah 	 Mengubah pembayaran manual dan pencatatan transaksi menjadi <i>cashless</i> (digital) Setiap pelajaran dapat di scan menggunakan <i>gadget</i> wali murid
Wali Murid	Mudah dalam memantau	Menggunakan aplikasi mobile agar dapat
	perkembangan anak dalam belajar	pemberitahuan secara realtime

Langkah selanjutnya penulis membuat *How Might We* sebagai pernyataan atas kebutuhan pengguna yang nantinya akan digunakan sebagai pengembangan ide pada saat membuat fitur pada aplikasi. Berikut adalah hasil *How Might We* yang telah penulis dapatkan:



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

Vol.6 No.2. Desember 2022



Gambar 8. How Might We

Berikut merupakan hasil *How-Might We* yang penulis dapatkan:

- a. Membuat fitur Authentication yaitu login, pendaftaran dan lupa password
- b. Membuat fitur materi pembelajaran
- c. Membuat fitur pembayaran ngaji dengan cashless (digital)
- d. Membuat fitur penilaian dalam bentuk hasil pencapain berupa poin
- 3.3 Ideate (Solusi Kebutuhan User)

Hasil dari tahapan *ideate* ini adalah solusi pada permasalahan yang ada yaitu:



Gambar 9. Solution Idea

Setelah menentukan solusi, penulis melakukan pengelompokan sesuai kriteria yang dibutuhkan ke dalam *affinity diagram*. Berikut adalah hasil dari *affinity diagram* yang penulis buat:



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, <u>jisicom2017@gmail.com</u>

Vol.6 No.2, Desember 2022



Gambar 10. Affinity Diagram

3.4 Prototype

Hasil akhir dari penelitian ini untuk memecahkan masalah dengan adanya solusi dari hasil gambar prototype. Pembuatan prototype menggunakan software editting figma. Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja [8]

a. Tampilan Halaman *Login*

	— ,	<	্য	*	-
		Daftar	<u>n</u>		
Masuk		Email		Lupa P	assword
		6.117.001			
Email		Password		Email	
Email		Paysword	R	Empil	
Password		Ulangi Passw	ord		
Password	Ø	Ulangi Pasa	word R	6	
	Lupa password?				
	Masuk		Dafter		Lupa Password
©	Login dengan Google	G	Daftar dengan Google		Kembali ke halaman Login
0	Login dengan Facebook	0	Daftar dengan Facebook		
	Belum nurve akun? Daftar (Esio)		Sudah punya akun? Leata disiai		

Gambar 11. Halaman login

Pada tampilan login aplikasi NgajiYuk:

1) Tampilan halaman masuk adalah tampilan dimana pengguna yang sudah memiliki akun bisa langsung masuk dengan input *email* dan *password* lalu lanjut klik masuk, tetapi jika pengguna belum punya akun

DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.940



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

bisa klik daftar disini yang ada di bawah tampilan aplikasi masuk maka akan diarahkan ke halaman daftar.

Vol.6 No.2. Desember 2022

- Pada halaman daftar pengguna bisa input email dan password yang ingin di daftarkan, dan bisa juga mendaftar akun dengan akun google atau facebook yang sudah di miliki agar terkoneksi dengan akun aplikasi NgajiYuk.
- 3) Jika pengguna lupa password saat login, pengguna bisa mengklik lupa password yang ada di halaman masuk maka pengguna akan di arahkan ke halaman lupa password, cukup dengan menginput email yang terdaftar dan klik lupa password maka nanti akan ada notif ke email yang terdaftar untuk ganti passwordnya, jika sudah berhasil maka bisa kembali ke halaman login dengan input email dan password yang sudah di ganti

John Doe johndoe@email.com Logout	Uboh profil	-	
Tipe komu Fast Learner ^o	A	Upload foto p	rofil
		Nama lengkap	
Pembayaran bulanan		John Doe	
		Kota lahir	
Svarat & ketentuan		Bekasi	
		Tanggal Lahir	
		9 Mei 1999	≞ ~
rentang aplikasi		Jenis Kelamin	
		Perempuan	~

b. Halaman Akun (Profil)

Gambar 11. Halaman Akun

- 1) Pada tampilan halaman akun ini berfungsi untuk menampilkan informasi data pengguna serta pengguna bisa merubah informasi pengguna di halaman ubah profil.
- 2) Pada Tampilan ubah profil pengguna bisa merubah data diri serta foto profil pengguna.
- c. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran

Materi Pembelajarar	
Teori praktek ibadah Berskhir besok	95%
Bacaan tadarus Al-Qur'an 10 hari lagi	46%
Hafalan surat pendek 24 hori logi	22%
Praktek amalan sholat	Belum dimulai
Do'a dan adab harian	Belum dimulai
	Q 8

Gambar 12. Halaman Materi Pembelajaran



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, <u>jisicom2017@gmail.com</u>

Vol.6 No.2. Desember 2022

d. Tampilan Halaman Detail Materi Pembelajaran

Pada tampilan halaman detail pembelajaran ini berfungsi menjelaskan isi setiap materi pembelajaran dari teori, hafalan, dan hingga *quiz* untuk penilain hasil penguasaan setiap materi.

Tour protects itsolable Simple 30 Seguented 1922. Their ison kais. Way have 1920. Contrary to papadar hallet, Larene Ispanis in set simply robust has 1, the second is a pain of diseased Latin Robust AcChinete, a Latin pathemise and Hampelen System Categori to papadar ballet, Larene Ispanis and simple robust has 1, the second latin second latin Robust AcChinete, a Latin pathemise and simple robust has 1, the second latin Contrary to papadar ballet, Larene Ispanis Robust AcChinete, a Latin pathemise and Latin Robust AcChinete, a Latin pathemise and the simple System Categori to System Robust AcChinete, a Latin pathemise and the simple System Categori to System Robust AcChinete, a Latin pathemise and the simple System Categori to System Robust AcChinete, a Latin pathemise and Hampelen System Categori to System Robust AcChinete, a Latin pathemise and Hampelen System Categori to System Robust AcChinete, a Latin pathemise and Hampelen System Categori to System Robust AcChinete, a Latin pathemise and Hampelen System Categori to System Robust AcChinete, a Latin pathemise and Hampelen System Robust AcChineter, a Latin pathemise and Hampelen System Categori to System Robust AcChineter, a Latin pathemise and Hampelen System Robu
Sample Stephenker 2023, Theri dan kai, 2014 jawan Effer Sample and Effer Sample Sample Sam
Calch james Trim Control to perform the set of the set of the set of the instrument of the set of the set of the set of the set of the instrument from 45 CC, making it over 2000 years old. Richard McClanocc, a Lotin professor and Hampdon-Sydner Calchenge in Virgues Control to peoplar ballet, Caren tipson is not simply instrument from 45 C. making it over 2000 years old. Richard McClanocc, a Lotin professor and Hampdon-Sydner Calchenge in Virgues
Contrary to popular belief, Loren (sum) is not already motion like. It has not six is piece of taskalat Latin Interdum from 45 BC, making III over 2000 years old. Richard McClinock, a Latin professor at Hampden-Sydne College in Virginia. Contrary to popular belief. Loren (sum) is not simply random task. It has notes in a piece of daskalat Latin Instrume from 45 BC, making it over 2000 years old. Richard McClinock, a Latin professor at Hampden-Sydne College in Virginia.
Contrary to popular belief, Lorem Ipsum is not simply random text. If has roots in a piece of classical Latin Richard McClintack, a Latin professor at Hampden-Sydney College in Virginia.
Contrary to popular belief. Lorem Ipsum is not simply random text. It has roots in a piece of classical Latin literature from 45 BC, making it aver 2000 years old. Richard McClintack, a Latin professor at Hampden-Sydney College in Virginia.
Contrary to popular belief, Lorem Ipsum is not simply random text. It has roots in a piece of classical Latin literature from 45 BC.
Halaman 1 dari 5 halaman

Gambar 13. Halaman Detail Materi Pembelajaran

e. Tampilan Halaman Notifikasi

Pada tampilan halaman ini berfungsi menampilkan pemberitahuan aktifitas yang sudah dilakukan seperti *notifikasi* pencapain belajar,tagihan pembayaran,notif perubahan akun, dan lain-lain.

Notifikasi	1	Notifikasi	2	Notifikasi	2
Toesdaa	somus tefoh dibace	Tond	bi semus teleh dibaca	1	andai semua belum dibaca
Verifikasi email kamu Segera verifikasi email komu untuk mulai m apiikasi Ngajituk	34/03/2022 00 35 •	Verifikosi emoli komu Segera verifikosi emali komu untuk mula apikosi Ngajituk	14/02/2022 00:15 • menggunakan	Verifikasi emaili kamu Segera verifikasi reval kerva untuk opinas hogina	1402/00/10036 nalei menggarakan
Verifikasi namar handphane sukses Namer handphane komu berkasil diverifika	14032022 00 15 •	Verifikasi nomor handphone suksex Namor handphone komu berkasil diverifi	1402/022 00 15 ·	Verifikasi nonor handphore sak hamar handphore kana behasil d	en 14032022-0015 er/filesi
Verifikasi nomer handphone komu Segera verifikasi namar handphone komu u menggunakan apikasi Ngajifuk	1403/2022 00:12 •	Verifikasi nomer handphane kamu Segera verifikasi romar handphane kam menggunakan aphkasi hipojihuk	14532022 (0.13 s sintuit mulai	Verifikasi nomar handphane kan Segara verifikasi nomar handphane menggunakan tapikasi higaphak	u 1415/2022 IID 12 komu untuit muksi
Longkapi akunmu sekorang Longkapi data akun komu sekorang untuk n menggunukan aplikosi Najajituk	134020022 2359 •	Langkapi akurnu sekarang Langkapi akur akur kana kanyang unu menggunakan apikkat tappinuk	136320071359 k male	Langkapi okunnu sekenang Langkapi data okun keres tekenang menggunakan sekkani Nepijina	1363/3072 1349 umuk mului
€	o a		¢ 8	∆ ø €	e a

Gambar 14. Halaman Notifikasi

f. Tampilan Halaman Scan QR code

Pada tampilan halaman *Scan QR code* ini berfungsi mempermudah guru untuk memberikan materi pembelajaran atau kuis, dengan hanya memberikan gambar *QR code* kepada siswa, dan siswa bisa *scan* di mana saja maka akan muncul materi pembelajaran dan kuis yang diberikan, serta bisa di kerjakan di mana saja dan kapan saja sesuai batas waktu pembelajaran dan *quiz* selesai.



Gambar 15. Halaman Scan QR code



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

Vol.6 No.2. Desember 2022

g. Tampilan Halaman Dashboard

Pada tampilan halaman d*ashboard* ini berfungsi mempermudah pengguna karena menampilkan ringkasan tampilan atau menu-menu penting dalam aplikasi NgajiYuk serta menampilkan hasil pencapaian belajar.

Dashboard	
Poin kamu 2100	
Pencapalanmu saat ini	•
	Lihat pencapaian
Mulai belajar	Cek tagihan bulanan
Teori praktek ib	adah Lanjutkan
Do'a dan adab harian	Belum dimulai
	e ب

Gambar 16. Halaman Dashboard

h. Tampilan Halaman Pembayaran

Pada tampilan pembayaran ada beberapa halaman pada aplikasi NgajiYuk yaitu:

- 1) Tampilan halaman pembayaran ada tampilan tagihan bulanan untuk pembayaran mengaji setiap bulannya, tampilan ini memudahkan untuk orang tua bisa dengan mudah melakukan pembayaran mengaji di mana saja.
- 2) Pada tampilan pembayaran ini jika pengguna mau melakukan pembayaran bisa di lanjutkan dengan klik pilih metode pembayaran maka akan muncul rincian tagihan dan pilihan metode bayar.
- 3) Pada tampilan pembayaran ini jika pembayaran sudah berhasil maka akan muncul tampilan keterangan berhasil.



Gambar 17. Halaman Pembayaran Mengaji

3.5 Testing

Pada tahapan testing ini dilakukan pengujian hasil prototipe yang sudah dibuat menggunakan *System Usability Scale (SUS)* Pengukuran dengan metode usability testing dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik dan System Usability Scale mempunyai 10 pernyataan sebagai alat pengujian dan tidak memerlukan jumlah sampel yang banyak [9]. dengan memberikan kuesioner dan membagikan link pengujian prototipe ke 10 guru dan 10 wali murid untuk mengetahui hasil seberapa membantu tampilan prototipe ini untuk belajar mengaji anak TPA.





Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

Vol.6 No.2, Desember 2022

Berikut 10 pertanyaan yang sudah di buat untuk di berikan ke responden :

Kode	Pertanyaan	Skor
P1	Saya rasa tampilan ini membantu untuk belajar	1-5
P2	Saya rasa tampilan ini rumit untuk digunakan	1-5
P3	Saya rasa tampilan ini mudah untuk digunakan	1-5
P4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk menggunakan tampilan ini	1-5
P5	Saya rasa fitur-fitur tampilan ini memudahkan	1-5
P6	Saya merasa ada banyak hal yang kurang dari tampilan aplikasi ini	1-5
P7	Saya merasa tampilan ini membingungkan	1-5
P8	Saya merasa terbantu dengan tampilan aplikasi ini	1-5
P9	Saya rasa tampilan membantu untuk anak-anak belajar mengaji	1-5
P10	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan tampilan ini	1-5

Keterangan Pilihan skala:

1: Sangat Tidak Setuju

2: Tidak Setuju

3: Netral

4: Setuju

5: Sangat Setuju

Hasil tanggapan kemudian dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan skor *System Usability Scale (SUS)*. Dengan didapatkan skor rata-rata dari setiap responden dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden. Berikut adalah rumus untuk menghitung skor sus:

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

<u> </u>		
\overline{x} =	skor rata-rata	
$\sum x =$	jumlah skor SUS	
n =	jumlah responden	L

Gambar 18. Rumus SUS

Aturan menghitung SUS:

CC

- 1. Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor untuk setiap pertanyaan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurangi dengan 1.
- 2. Untuk setiap soal bernomor genap, skor akhir adalah nilai 5 dikurangi skor soal yang diperoleh dari pengguna.
- 3. Skor SUS diperoleh dari penjumlahan skor setiap soal dikalikan 2,5

Berikut hasil dari perhitungan System Usability Scale (SUS)

Tabel 3.	Hasil	Perhitungan	SUS
----------	-------	-------------	-----

	P1 F	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	(Jumlah x 2.5)
--	------	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	--------	----------------

DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.940



Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id , jisicom2017@gmail.com

Vol.6 No.2. Desember 2022

$ \begin{array}{r} 4 \\ $	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{c} 3 \\ 4 \\ 3 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\$		$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$			0 0 2 1 0 1 0 3 0 0 0 0	27 29 26 26 28 28 29 30 28 27 30	08 73 65 65 70 70 70 70 73 75 70 68 75
$ \begin{array}{r} 4 & 2 \\ 4 & 2 \\ 4 &$	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{c} 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4$	$\begin{array}{c} 3 \\ 4 \\ 3 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\$		$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$			0 0 2 1 0 1 0 3 0 0	27 29 26 26 28 28 29 30 28 27	68 73 65 65 70 70 70 70 73 75 70 68
$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{c} 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\$	$\begin{array}{c} 3 \\ 4 \\ 3 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\$		$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{c} 0 \\ 2 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \\ 2 \\ 0 \\ 2 \\ \end{array}$	$ \frac{4}{4} $ $ \frac{4}{3} $ $ \frac{4}{4} $ $ \frac{4}{3} $ $ \frac{4}{4} $ $ \frac{4}{4} $ $ \frac{4}{4} $ $ \frac{4}{4} $	0 0 2 1 0 1 0 3 0	27 29 26 26 28 28 29 30 28	08 73 65 65 70 70 70 70 73 75 70
$ \begin{array}{c} 4 & 2 \\ 4 & 2 \\ 4 & 2 \\ $	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$		$ \frac{4}{3} \frac{3}{2} \frac{2}{4} \frac{4}{4} \frac{4}{4} $	$\begin{array}{c} 0 \\ 2 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0$	$\begin{array}{c c} 0 & 0 \\ \hline 2 & 0 \\ \hline 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 \\ \hline 1 & 0 \\ \hline 2 & 1 \\ \hline 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 \\ \hline \end{array}$	4 4 3 4 4 4 4 3 4	0 0 2 1 0 1 0 3	27 29 26 26 28 28 28 29 30	08 73 65 65 70 70 70 70 73 75
$\begin{array}{c c} 4 & 2 \\ \hline 3 & 2 \\ \hline 4 & 2 \\ \hline \end{array}$	4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2	$\begin{array}{c} 4 \\ 2 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 1 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4$	$\begin{array}{c} 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4$		$ \frac{4}{3} \frac{2}{2} \frac{4}{4} \frac{1}{2} \frac{1}{4} \frac{1}{4} $	$\begin{array}{c} 0 \\ 0 \\ 2 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ \end{array}$	$\begin{array}{c} 0 \\ 2 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \\ 2 \\ \end{array}$	4 4 3 4 4 4 4 3	0 0 2 1 0 1 0 0	27 29 26 26 28 28 28 29	68 73 65 65 70 70 70 70 73
$\begin{array}{c c} 4 & 2 \\ \hline 3 & 2 \\ \hline 4 & 2 \\ \hline \end{array}$	4 4 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2	4 4 2 4 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	$\begin{array}{c} 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\$	$ \frac{3}{4} $ $ \frac{3}{4} $ $ \frac{3}{4} $ $ \frac{3}{4} $ $ \frac{4}{4} $ $ \frac{3}{4} $	4 3 3 2 4 4 2		0 2 0 0 0 0 1 0 0	4 4 3 4 4 4 4	0 0 2 1 0 1	27 29 26 26 28 28 28	68 73 65 65 70 70 70
$\begin{array}{c} 4 \\ \hline 4 \\ \hline 4 \\ \hline 4 \\ \hline 3 \\ \hline 4 \\ \hline \end{array}$	4 4 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2	4 4 2 4 3 4 4 4 4 4	$\begin{array}{c} 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 3 \\ 4 \end{array}$	$\begin{array}{c} 3 \\ 3 \\ 4 \\ 3 \\ 3 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\ 4 \\$	$\begin{array}{c} 4 \\ 3 \\ 3 \\ 2 \\ 4 \\ 4 \end{array}$	$ \begin{array}{c} 0 & 0 \\ 2 & 2 \\ 0 & 0 \\ 1 & 0 \\ 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{array} $	$\begin{array}{c} 0 \\ 2 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 1 \\ \end{array}$	4 4 3 4 4	0 0 2 1 0	27 29 26 26 26 28 28 28	68 73 65 65 70 70
$\begin{array}{c c} 4 & 4 \\ \hline 4 & 4 \\ \hline 4 & 4 \\ \hline 3 & 4 \\ \hline 4 & 4 \\ \hline 4 & 4 \\ \hline 4 & 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{c cccc} 4 & 2 \\ 4 & 2 \\ 4 & 2 \\ 4 & 4 \\ 4 & 4 \\ 4 & 4 \\ \end{array}$	4 4 2 4 3 4 4 4	4 4 4 4 4 4 4 1	$\begin{array}{c} 3 \\ 4 \\ 3 \\ 3 \\ 3 \end{array}$	$\frac{4}{3}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{4}{4}$	$\begin{array}{c} 0 \\ 2 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \\ 0 \end{array}$	$\begin{array}{c} 0 \\ 2 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ \end{array}$	4 4 3 4	0 0 2 1	27 29 26 26 28	73 65 65 70
$ \begin{array}{c} 4 \\ 4 \\ \hline 4 \\ \hline 4 \\ \hline 4 \\ \hline 3 \\ 4 \end{array} $	4 2 4 2 4 3 4 4	4 4 2 4 3 4 4 4	4 4 4 4 4 4	5 2 4 2 4 2 3 2	4 3 3 2	$\begin{array}{c} 0 \\ 2 \\ 0 \\ 1 \end{array}$	0 2 0 4 0 5	4 4 4 3	0 0 0 2	29 26 26	73 65 65
$\begin{array}{c} 4 \\ \hline \end{array}$	4 4 4 2 4 3	4 4 2 4 3 4	4 <u>:</u> 4 : 4 :	4 3 4 3	<u>3</u> 3	0 (2 2 0 (0 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4 4 4	0 0 0	29 26	73 65
$\frac{\frac{4}{4}}{4}$	4 4	4 4 2 4	4 : 4 ·	4 3	3	2 2	2 ·	4 4	0	29	73
4 4	4 4	4 4	4 :	5 4	4	0 1	0 4	4	0	21	00
4 4				2	4	0	0	4	0	27	<u> </u>
4	4 4	4 4	4 4	4 4	4	0 2	2	3	0	29	73
4	3 4	<u>ا</u>	4 4	4 4	4	2 (0 .	4	0	29	73
3 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4	0 0	0	4	1	28	70
4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4	0 2	2	4	0	30	75
4 4	4 4	1 4	4 4	4 3	3	0	1	4	0	28	70
4 4	4 4	1 :	3 4	4 4	4	0 0	0 .	4	0	27	68
4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4	0 2	2	3	0	29	73
4 4	4 2	2 .	4 4	4 4	4	0 2	2 .	4	0	28	70



Gambar 19. Score SUS

Berdasarkan data SUS *score, testing* berhasil bila hasil range minum 50 hasil testing cukup bagus, dan dari hasil perhitungan *System Usability Scale (SUS)* yang sudah dikumpulkan dari responden dengan nilai rata-rata 71 dapat disimpulkan tampilan Aplikasi NgajiYuk sudah memenuhi kebutuhan pengguna membantu proses belajar mengajar ngaji menjadi lebih mudah dan menarik untuk anak-anak.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan perancangan tampilan aplikasi NgajiYuk ini menarik minat belajar mengaji anak-anak, membantu mempermudah guru untuk memberikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian pembelajaran, dan memudahkan. Seta orang tau dapat melihat pembayaran.

REFERENASI

DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.940 **Ciptaan disebarluaskan di bawah** <u>Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional</u>.



Vol.6 No.2, Desember 2022

Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, <u>jisicom2017@gmail.com</u>

- A. S. Putra And F. R. Radita, "Paradigma Belajar Mengaji Secara Online Pada Masa Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)," *Mataazir: Jurnaladministrasi Dan Manajemen Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, Pp. 49-61, 2020.
- [2] S. Z. Hadi, T. Nur And N. Ulya, "Partisipasi Orang Tua Dalam Mendukung Belajar Mengaji Al-Qur'an Anak Di Masa Pandemi," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 5, Pp. 2705 - 2713, 2021.
- [3] M. N. Yati And N. Rochmawati, "Aplikasi Belajar Mengaji Berbasis Android," Jurnal Manajemen Informatika, Vol. 8, No. 2, Pp. 89-97, 2018.
- [4] N. Azis, G. Pribadi And M. S. Nurcahya, "Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, Vol. 4, No. 3, Pp. 1-5, 2020.
- [5] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan And A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," JURNAL DIGIT, Vol. 10, No. 2, P. 208~219, 2020.
- [6] Y. Yulius And M. E. P. Putra, "Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan," *Besaung Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, Vol. 6, No. 2, Pp. 111-116, 2021.
- [7] S. Y. Sutanto, F. Kurniawan, R. Rijaya And M. Firmansyah, "Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur," In *MDP Student Conference*, Palembang, 2022.
- [8] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri And S. D. Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol. 3, No. 1, Pp. 149-154, 2021.
- [9] N. Huda, "Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalampenilaian Website Rs Siloam Palembang," *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, Vol. 6, No. 1, Pp. 36-48, 2019.
- [10] V. Yasin, "Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek," Jakarta: Mitra Wacana Media, vol. 274, 2012.
- [11] M. Hasanudin, I. R. Immasari, and A. B. Yulianto, "Design of fleet inventory application system Perum DAMRI," J. Eng., Technol. Comput. (JETCom), vol. 1, no. 1, pp. 10–18, 2022, [Online]. Available: https://journal.binainternusa.org/index.php/jetcom/article/view/2
- [12] H. Heriyanto, V. Yasin, and A. B. Yulianto, "Vipos application development design," J. Eng., Technol. Comput. (JETCom), vol. 1, no. 1, pp. 19–31, 2022, [Online]. Available: https://journal.binainternusa.org/index.php/jetcom/article/view/3
- [13] H. Hamidah, V. Yasin, R. Hartawan, and A. Z. Sianipar, "Designing a warehouse management information system (Cases Study: PT. Fatijja Digital Indonesia)," J. Math. Technol., vol. 1, no. 2, pp. 91–103, 2022, [Online]. Available: https://journal.binainternusa.org/index.php/matech/article/view/75
- [14] F. H. Pratama, S. D. Putra, and V. Yasin, "IMPLEMENTATION OF SMARTHOME IN THE PROPERTY INDUSTRY (CASE IN SINGKIL HOUSING)," JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput., vol. 6, no. 1, pp. 280–291, 2022, doi: 10.52362/jisicom.v6i1.829.
- [15] V. Yasin, "Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek," Jakarta: Mitra Wacana Media, vol. 1, no. 1, pp. 1–332, 2012, [Online]. Available: https://www.mitrawacanamedia.com/rekayasa-perangkat-lunak-berorientasi-objek?search=Rekaya&category_id=0
- [16] Z. Azmi, M. Zarlis, and V. Yasin, "Perceptron Dengan Input Citra Untuk Pengenalan Huruf Rusia," Pros. SeNTIK STI&K, vol. 2, pp. 111–116, 2018, [Online]. Available: https://ejournal.jakstik.ac.id/files/journals/2/articles/sentik2018/3156/3156.pdf
- [17] R. Buaton, M. Zarlis, and V. Yasin, "Konsep Data Mining Dalam Implementasi," *Jakarta: Mitra Wacana Media*, vol. 1, 2021, [Online]. Available: https://www.mitrawacanamedia.com/Konsep-Data-Mining-dalam-Implementasi
- [18] M. Awaludin et al., "Optimization of Naïve Bayes Algorithm Parameters for Student Graduation Prediction at Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma," J. Inf. Syst. Informatics Comput., vol. 6, no. 1, pp. 91–106, 2022, doi: 10.52362/jisicom.v6i1.785.
- [19] V. Yasin, "Tools Rekayasa Perangkat Lunak dalam Membuat Pemodelan Desain Menggunakan Unified Modeling Language (UML)," *TRIDHARMADIMAS J. Pengabdi. Kpd. Masy. Jayakarta*, vol. 1, no. 2, pp. 139–150, 2021, doi:

DOI: 10.52362/jisicom.v6i2.940

Ο

CC



Vol.6 No.2, Desember 2022 Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <u>http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom</u> Email: <u>jisicom@stmikjayakarta.ac.id</u>, jisicom2017@gmail.com

https://doi.org/10.52362/tridharmadimas.v1i2.666.

[20] V. Yasin, M. Zarlis, O. S. Sitompul, and P. Sihombing, "Hierarchical Of Grid Partition (HGP) For Measuring The Similarity Of Data In Optimizing Data Accuracy," Webology, vol. 19, no. 2, pp. 1495–1514, 2022, [Online]. Available: https://www.webology.org/abstract.php?id=1369