

Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design

Fitria Risya^{1*}, Yulisa Gardenia², Muryan Awaludin³, Yoke Lucia Renica Rehatalanit⁴

^{1,2}Manajemen Informatika, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Indonesia

^{3,4}Sistem Informasi, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Indonesia

frisyda@gmail.com, yulisagardenia@gmail.com, muryanawaludin1@gmail.com, yoke@unsurya.ac.id

Article Info

Article history:

Received December 20, 2024

Accepted December 25, 2024

Published January 2, 2025

Kata Kunci:

User Interface
User Experience
Metode UCD
Pengujian SUS
Website Sekolah

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital saat ini mendorong sekolah untuk memiliki *platform online* yang informatif dan fungsional berbentuk website sebagai media komunikasi, sumber informasi, dan layanan yang menghubungkan sekolah dengan siswa, orang tua, dan masyarakat tidak terkecuali pada sekolah SMK Al-Muhajirin yang saat ini belum memiliki website sekolah dan hanya menggunakan media sosial untuk berbagi informasi dengan masyarakat. Penelitian ini bertujuan merancang desain antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) website sekolah dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) untuk menyediakan informasi yang mudah diakses kepada siswa, guru, dan masyarakat sekitar mengenai sekolah serta memperkenalkan sekolah ke publik melalui platform website. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang sudah tervalidasi dari sisi pengguna menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil pengujian SUS menunjukkan nilai 80 mengindikasikan bahwa desain UI/UX yang dirancang dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Corresponding Author:

Fitria Risya,
Prodi Manajemen Informatika,
Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma,
Email: *frisyda@mail.com

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital saat ini mendorong sekolah untuk memiliki *platform online* yang informatif dan fungsional berbentuk website. Website adalah situs yang dapat diakses oleh pengguna internet dari seluruh dunia (Hikmah Alim & Komarudin, 2023). Website sekolah mempunyai peran yang krusial sebagai media komunikasi, sumber informasi, dan layanan yang menghubungkan sekolah dengan siswa, orang tua, dan masyarakat (Windasari, 2022). Website sekolah juga dapat digunakan sebagai bahan promosi dan branding bahwa sekolah memiliki teknologi informasi yang baik (Windasari, 2022).

SMK Al-Muhajirin adalah salah satu sekolah swasta yang berdiri sejak tahun 1997 terakreditasi A dan berlokasi di kota Depok. Sekolah memiliki beberapa jurusan diantaranya Teknik Komputer dan Jaringan, Desain Komunikasi Visual serta Bisnis dan Manajemen. Saat ini sekolah belum memiliki website sekolah sehingga informasi terkait kegiatan akademik, pengumuman, serta informasi penting yang terbaru dan lain-lain tidak dapat diakses mudah oleh siswa, orang tua dan masyarakat umum. Tentunya hal ini dapat mengurangi kualitas pelayanan dan branding sekolah berbasis teknologi

informasi di mata masyarakat. Berdasarkan permasalahan diatas kebutuhan pembuatan website sekolah menjadi sangat penting untuk SMK Al-Muhajirin, oleh karena itu penulis merancang sebuah tampilan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website sekolah dengan metode *User-Centered Design* (UCD) yang disesuaikan dengan kebutuhan portal informasi pada SMK Al-Muhajirin agar selanjutnya dapat dikembangkan menjadi sebuah Sistem Informasi berbasis website yang dapat diakses secara online.

2. METODE

2.1. Metode *User-Centered Design*

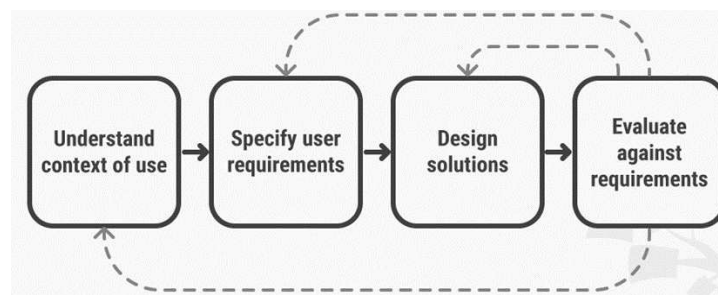
Metode yang digunakan penulis dalam merancang tampilan UI/UX adalah metode *User-Centered Design* (UCD), metode ini melibatkan para pengguna di setiap tahap pengembangannya, sehingga mereka dapat memberikan masukan mengenai antarmuka aplikasi dan hasil akhir yang diharapkan dari desain aplikasi (Ernawati & Dwi Indriyanti, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat metode *User-Centered Design* (UCD) dalam perancangan desain UI/UX adalah penelitian oleh Solichuddin(2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi” memaparkan bahwa metode UCD sangat membantu dalam menganalisis kebutuhan pengguna secara umum karena melibatkan pengguna dari tahapan awal hingga tahap pengujian menggunakan metode *Heuristic Evaluation* sehingga dapat membantu penulis untuk merancang tampilan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Solichuddin & Wahyuni, 2021) .

Penelitian kedua ditulis oleh Ernawati(2022) yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)” memaparkan bahwa *prototype* hasil desain UI/UX yang dibangun dengan metode UCD setelah dilakukan pengujian kepada 40 responden dengan metode SUS mendapatkan skor 80,125 yang berarti tampilan aplikasi yang dibangun sudah baik dan memenuhi kebutuhan pengguna(Ernawati & Dwi Indriyanti, 2022).

Penelitian ketiga ditulis oleh Hutabarat (2024) yang berjudul “*User-Centered Design* pada *User Interface* (UI) / *User Experience* (UX) *Prototyping* Aplikasi *E-Commerce*” memaparkan hasil *prototype* aplikasi *e-commerce* yang dibangun dengan metode UCD memberikan kontribusi signifikan dalam memastikan desain yang sesuai kebutuhan pengguna (Awaludin & Amelia, 2022). Fitur-fitur penting seperti pencatatan produk digital, tampilan informasi yang terstruktur, serta pencarian produk yang efektif menjadi elemen kunci dalam memastikan kemudahan dan kenyamanan pengguna (Hutabarat & Sudaryana, 2024).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu, pemilihan metode ini dirasa penulis cukup sesuai untuk merancang desain UI/UX pada website sekolah dikarenakan metode ini membuat proses pengembangan desain tampilan UI/UX menjadi lebih cepat dan efisien, mengurangi risiko kesalahan desain, dan memastikan bahwa hasil akhir benar-benar memenuhi ekspektasi pengguna. *Metode User-Centered Design* (UCD) melibatkan beberapa tahapan diantaranya yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Alur tahapan metode UCD

Berdasarkan gambar diatas tahapan dalam alur metode *User-Centered Design* (UCD) meliputi 4 tahapan (Hakim et al., 2022) diantaranya:

- a. *Understand context of use*
Pada tahap ini dilakukan penentuan user yang akan menggunakan sistem, karakteristik serta situasi yang akan dihadapi oleh user saat sistem digunakan.
- b. *Specify User Against Requirement*
Tahapan ini menentukan apa yang dibutuhkan oleh pengguna dari sistem. Kebutuhan ini akan menjadi langkah pertama dalam desain sistem yang akan dibuat.
- c. *Produce Design Solution*
Pada tahap ini, proses perancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan user dimulai. Setelah mengidentifikasi kebutuhan user di tahap sebelumnya, hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk merancang sistem yang akan dibuat.
- d. *Evaluate Against User Requirements*
Pada tahapan terakhir, dilakukan pengujian terhadap sistem yang sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan user.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Maulana & Cahyono, 2023), berikut adalah teknik pengumpulan data yang penulis lakukan pada penelitian ini:

- a. Wawancara
Peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah, Staf Sekolah bagian Informasi, guru dan siswa-siswi SMK Al-Muhajirin.
- b. Studi Pustaka
Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan (Nuryamin et al., 2022).

2.3. Pengujian System Usability Scale (SUS)

Usability adalah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk (Sriwulandari et al., 2014). Indikator yang terdapat pada *usability* juga berfungsi untuk menilai tingkat kepuasan pengguna saat memanfaatkan teknologi, aplikasi, atau produk tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks ini, ukuran keberhasilannya dapat dievaluasi berdasarkan seberapa efektif aplikasi atau teknologi tersebut dalam memberikan pengalaman layanan yang baik kepada penggunanya (Alvian Kosim et al., 2022).

System Usability Scale (SUS) adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai *usability* terhadap sebuah produk, aplikasi atau sistem (Brooke, 1995). *System Usability Scale (SUS)* dapat digunakan untuk mengevaluasi *prototype UI/UX* (Bahtiar & Gustalika, 2022). Metode *System Usability Scale (SUS)* dipilih karena sudah terbukti keakuratan dan konsistensinya, bahkan dengan jumlah responden yang cenderung sedikit (Amelia et al., 2024). Metode pengukuran SUS menggunakan kuesioner yang berisi 10 pertanyaan, di mana pertanyaan nomor ganjil menggambarkan sisi baik dari *usability*, sedangkan pertanyaan nomor genap menggambarkan sisi buruk. Responden memberikan penilaian terhadap seberapa besar mereka setuju dengan pernyataan-pernyataan tersebut menggunakan skala Likert yang berkisar dari 1 hingga 5 kemudian diolah dengan rumus dibawah ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil dari perhitungan SUS kemudian diubah menjadi nilai antara 1 hingga 100 untuk menilai tingkat kelayakan produk, seperti yang terlihat pada Gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. *System Usability Scale*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Implementasi metode *User-Centered Design* (UCD)

Dalam perancangan desain UI/UX yang penulis bangun menggunakan metode UCD yang memiliki beberapa tahapan dan disetiap tahapan terdapat hasil sebagai berikut:

a) *Understand context of use*

Pada tahap pertama, peneliti akan menentukan siapa yang akan memanfaatkan sistem dan menguraikan alasan serta situasi di mana mereka akan menggunakan produk tersebut. Langkah ini sangat krusial untuk memastikan bahwa pengguna menjadi fokus utama dalam proses perancangan. Berdasarkan hasil wawancara kepada 3 responden yang telah dilakukan, didapatkan hasil tujuan penggunaan dan keinginan pengguna terhadap aplikasi website sekolah yang akan dibangun. Responden mewakili beberapa kategori pengguna yaitu siswa, guru dan masyarakat umum. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Responden	Hasil Responden
Tujuan Pengguna	1	Dapat melihat informasi terkait PPDB, Berita terbaru, Sarana dan prasarana sekolah
	2	Dapat melihat kalender akademik, mengakses informasi terbaru, Jadwal Pelajaran dan nilai
	3	Dapat melihat informasi terkait prestasi, ekstrakurikuler, dan fitur <i>live chat</i> dengan admin
Pertanyaan	Responden	Hasil Responden
Keinginan Pengguna	1	Aplikasi dapat diakses melalui browser, baik melalui <i>device</i> telepon selular maupun laptop.
	2	Desain tampilan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan
	3	Aplikasi berbasis web dan memiliki fitur yang lengkap untuk menyediakan informasi tentang sekolah serta menyediakan fasilitas <i>chat</i> dengan admin sekolah

b) *Specify User Against Requirement*

Tahap berikutnya melibatkan penentuan kebutuhan pengguna agar dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna setelah tahap wawancara pada tahap pertama. Hasil yang didapatkan dari tahapan ini dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. *Specify User Against Requirement*

Kebutuhan	Spesifikasi
Halaman Beranda	Fungsi Halaman beranda memberikan gambaran umum tentang sekolah yang dapat dirinci dengan informasi berupa Pilihan Jurusan, Fasilitas Sekolah dan Prestasi Siswa/i
Halaman Profil	Fungsi Halaman profil memberikan informasi tentang profile sekolah berupa identitas sekolah, akreditasi, visi dan misi sekolah

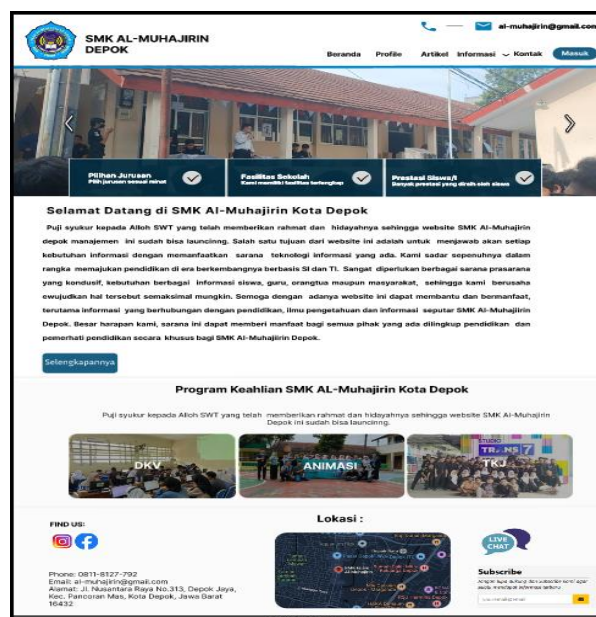
Halaman Artikel	Fungsi Halaman Artikel berisi konten informatif, edukatif, dan inspiratif yang relevan dengan komunitas sekolah dan perkembangan IPTEK.
Halaman Informasi	Fungsi Halaman Informasi berisi informasi terbaru terkait kegiatan akademik sekolah yang sesuai dengan kalender akademik sekolah
Halaman Masuk	Fungsi Halaman Masuk adalah fitur login untuk mengakses ruang guru, ruang siswa atau ruang admin dengan memasukkan user dan password yang sesuai maka user dapat mengakses menu yang ada di dalamnya
Halaman Ruang Siswa	Fungsi Halaman ruang siswa adalah penyediaan informasi khusus yang bersifat pribadi seperti data nilai dan informasi kelulusan. Serta memiliki fitur untuk mendownload materi yang diberikan oleh guru secara online.
Halaman Ruang Guru	Fungsi Halaman ruang guru sebagai halaman yang digunakan oleh guru untuk mengupload informasi penting untuk siswa, materi Pelajaran maupun nilai.
Halaman Admin	Fungsi Halaman Admin adalah mengelola, memantau, dan memastikan kelancaran operasional sistem di website. Admin dapat memvalidasi akun pengguna dan mengelola konten untuk halaman Artikel dan Halaman Informasi.
Menu Live Chat	Fungsi menu ini adalah menampilkan jendela komunikasi langsung dengan admin web. Dimana user baik siswa atau Masyarakat umum dapat memanfaatkan fitur menu tersebut untuk berkomunikasi dengan sekolah secara langsung.

c) *Produce Design Solution*

Pada tahap ini, peneliti akan merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dari website sekolah yang dibangun berupa *prototype* berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

1) Halaman Beranda

Halaman ini dapat diakses oleh masyarakat umum yang mencari informasi tentang sekolah SMK Al-Muhajirin. Pada halaman ini terdapat beberapa menu diantaranya Profile, Artikel, Informasi dan Kontak yang jika dipilih akan menampilkan halaman yang sesuai.



Gambar 3. Halaman Beranda

2) Halaman Login Siswa

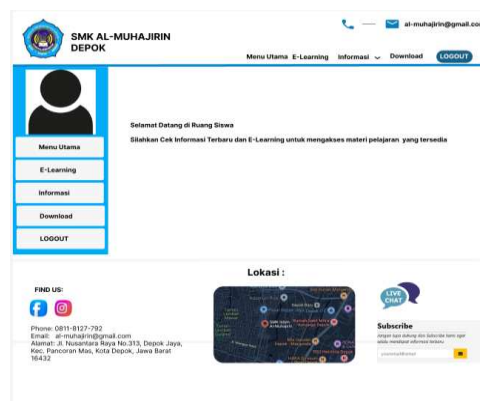
Pada halaman login siswa, siswa memasukkan username dan password. Jika berhasil maka akan masuk ke halaman ruang siswa. Jika siswa lupa password dapat menekan tombol Forget password dan password akan di reset ke email. Jika siswa belum memiliki akun dapat menekan tombol SIGN UP untuk registrasi akun yang nanti akan tampil halaman register setelah diisi data akun akan diverifikasi oleh admin.



Gambar 4. Halaman Login Siswa

3) Halaman Ruang Siswa

Pada halaman ruang siswa terdapat beberapa tombol menu diantaranya menu Utama, E-Learning, Informasi, Download dan Logout.



Gambar 5. Halaman Ruang Siswa

4) Halaman Login Guru

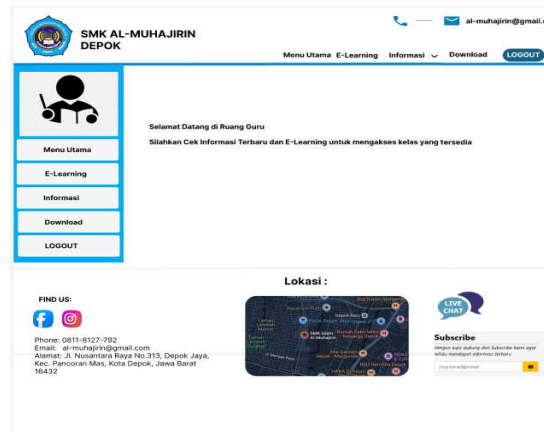
Pada halaman login guru, guru memasukkan username dan password. Jika berhasil maka akan masuk ke halaman ruang guru. Jika guru lupa password dapat menekan tombol Forget password dan password akan di reset ke email. Jika guru belum memiliki akun dapat menekan tombol SIGN UP untuk registrasi akun yang nanti akan tampil halaman register setelah diisi data akun akan diverifikasi oleh admin.



Gambar 6. Halaman Login Guru

5) Halaman Ruang Guru

Pada halaman ruang guru terdapat beberapa tombol menu diantaranya menu Utama, E-Learning, Informasi, Download dan Logout.



Gambar 7. Halaman Ruang Guru

6) Halaman Login Admin

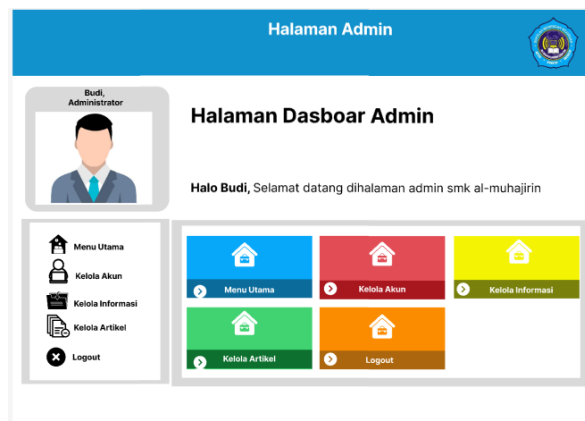
Pada halaman login admin, admin memasukkan username dan password. Jika berhasil maka akan masuk ke halaman ruang admin. Jika admin lupa password dapat menekan tombol Forget password dan password akan tereset ke email.



Gambar 8. Halaman Login Admin

7) Halaman Ruang Admin

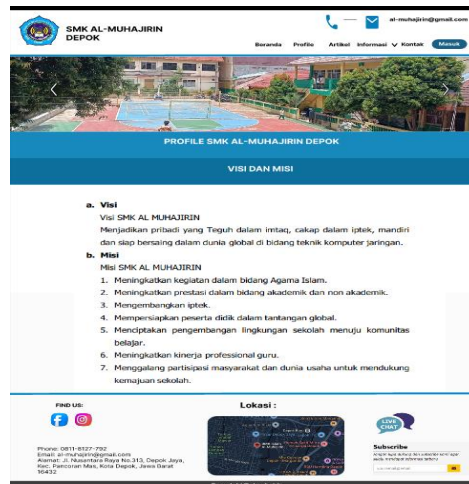
Pada halaman ruang admin terdapat beberapa tombol menu diantaranya Menu Utama, Kelola Akun, Kelola Artikel, Kelola Informasi dan Logout.



Gambar 9. Halaman Ruang Admin

8) Halaman Profil

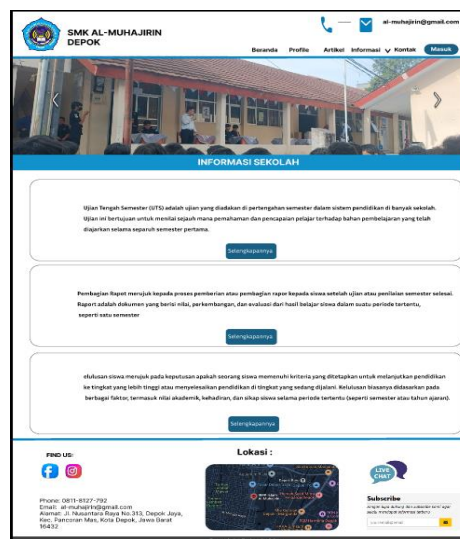
Pada halaman profil terdapat informasi tentang profile sekolah berupa identitas sekolah, akreditasi, visi dan misi sekolah



Gambar 10. Halaman Profil

9) Halaman Informasi

Halaman ini berisi informasi terbaru terkait kegiatan akademik sekolah yang sesuai dengan kalender akademik sekolah



Gambar 11. Halaman Informasi

d) Evaluate Against User Requirements

Pada tahap ini peneliti menyiapkan 10 pernyataan yang melibatkan 10 responden terdiri dari siswa, guru dan masyarakat umum berusia 17-45 tahun untuk menguji *prototype* tampilan desain UI/UX website sekolah. Daftar pernyataan untuk responden ada pada tabel 3. Hasil yang didapat dari responden kemudian dihitung dengan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk melihat hasil *prototype* yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum sesuai. Hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS) dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3. Daftar Pernyataan *System Usability Scale* (SUS)

Kode	Pernyataan
P01	Saya akan sering mengakses website sekolah untuk mendapatkan informasi terbaru
P02	Saya merasa website ini kurang informatif
P03	Saya merasa website ini sangat informatif

P04	Saya merasa membutuhkan bantuan orang lain untuk mengakses website ini
P05	Saya merasa website ini mudah digunakan karena menu navigasi yang ada sangat jelas
P06	Saya kurang memahami fitur-fitur yang tersedia pada website sekolah
P07	Saya merasa tidak ada hambatan dalam mengakses website sekolah
P08	Saya merasa fitur-fitur yang tersedia belum memobilisasi kebutuhan akan informasi
P09	Saya merasa fitur-fitur yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan informasi yang ada di sekolah
P10	Saya perlu mendapatkan sosialisasi terlebih dahulu sebelum menggunakan website

Tabel 4. Hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS)

	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	SKOR SUS
R01	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	35
R02	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	34
R03	4	2	4	4	3	3	4	2	4	3	33
R04	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	35
R05	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33
R06	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	32
R07	3	2	4	3	2	3	2	2	2	2	25
R08	3	2	4	3	2	3	2	2	2	2	25
R09	4	2	4	4	4	2	4	3	4	3	34
R10	4	2	4	4	4	2	4	3	4	3	34
Total Skor SUS											320
Konversi Skor SUS (Total Skor / Jumlah Responden) x 2,5											80

Sesuai dengan hasil perhitungan SUS, diperoleh nilai 80 yang tergolong dalam kategori "Baik" dan berlabel grade "B". Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain UI/UX yang telah dibuat dinilai baik dan memenuhi kebutuhan penggunaanya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan UI/UX website sekolah menggunakan metode *User Centered Design* membuat proses pengembangan menjadi lebih efisien, mengurangi risiko kesalahan desain, dan menghasilkan desain yang dapat memenuhi ekspektasi pengguna
2. Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) didapatkan nilai 80 yang berada pada rating "Good" dan grade letter "B" yang berarti tampilan UI/UX website sekolah yang dirancang dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Rancangan tampilan UI/UX untuk website sekolah yang telah dibuat untuk selanjutnya dapat dikembangkan dalam bentuk sistem informasi berbasis website yang penyimpanan datanya sudah tersimpan kedalam database.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Amelia, K., Awaludin, M., & Gani, A. G. (2024). Pendekatan Design Thinking Dalam Merancang Ulang UI/UX Website SIAKAD Mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. *TEKINFO*, 22(2), 1–11. <https://doi.org/10.37817/tekinfo.v25i2>

- Awaludin, M., & Amelia, L. V. (2022). Penerapan Structural Equation Modeling (Sem) Dengan Lisrel Terhadap Perbedaan Tarif Penerbangan Pada Penumpang Domestik Di Bandara Halim Perdanakusuma. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 9(1). <https://doi.org/10.35968/jsi.v9i1.855>
- Bahtiar, A. R., & Gustalika, M. A. (2022). Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(1), 491. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3510>
- Brooke, J. (1995). *SUS: A quick and dirty usability scale*. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Ernawati, S., & Dwi Indriyanti, A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *JEISBI*, 03(4), 90–102.
- Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & Dzulkarnain, A. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Analysis and UI/UX Design of Roya La-Tansa Mart Website Using User-Centered Design (UCD) Method. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer*, 1, 67–77.
- Hikmah Alim, R., & Komarudin, O. (2023). PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA WEBSITE SMAN 5 KARAWANG DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5).
- Hutabarat, R. S., & Sudaryana, K. (2024). *User-Centered Design pada User Interface (UI) / User Experience (UX) Prototyping Aplikasi E-Commerce*. 89–99. <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i4.2781>
- Maulana, R., & Cahyono, Y. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Toko Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: Toko Usaha Baru). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(6). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Nuryamin, Y., Risyda, F., Mandiri, N., & Id, Y. C. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INVENTORY DENGAN MENGGUNAKAN METODE WATERFALL PADA SULTANA HIJAB. *Jurnal Sistem Informasi (JSI Unsurya)*, 9(1), 141–150.
- Sriwulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, B. (2014). Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing. *e-Proceeding of Engineering*, 1(1), 537–542.
- Windasari, A. F. (2022). PERAN WEBSITE SEBAGAI SARANA BRANDING SEKOLAH DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(2), 330–340.