

Nomor Daftar: 001/Adpend-Skripsi/PK.03.08/2024

**PERANCANGAN *USER INTERFACE EXPERIENCE* APLIKASI
ANDROID SISTEM MANAJEMEN PESERTA DIDIK JENJANG
PENDIDIKAN TINGGI (LAMAMAHASISWA)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Administrasi Pendidikan



Oleh

Fikri Cahya Muharram
NIM. 1905359

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

Fikri Cahya Muharram, 2024

**PERANCANGAN *USER INTERFACE EXPERIENCE* APLIKASI ANDROID SISTEM MANAJEMEN
PESERTA DIDIK JENJANG PENDIDIKAN TINGGI (LAMAMAHASISWA)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PERANCANGAN *USER INTERFACE EXPERIENCE* APLIKASI
ANDROID SISTEM MANAJEMEN PESERTA DIDIK JENJANG
PENDIDIKAN TINGGI (LAMAMAHASISWA)**

oleh
Fikri Cahya Muharram

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Administrasi Pendidikan

© Fikri Cahya Muharram 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

FIKRI CAHYA MUHARRAM

**PERANCANGAN *USER INTERFACE EXPERIENCE* APLIKASI
ANDROID SISTEM MANAJEMEN PESERTA DIDIK JENJANG
PENDIDIKAN TINGGI (LAMAM MAHASISWA)**

disetujui dan disahkan oleh:

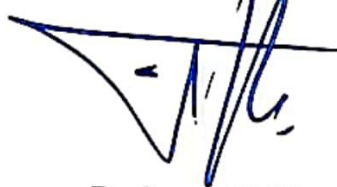
Pembimbing I



Elin Rosalin, M.Pd.

NIP. 19760616 200112 2 001

Pembimbing II



Dr. Sururi, M.Pd.

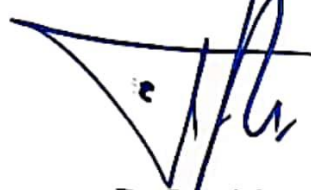
NIP. 19701109 199802 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Administrasi Pendidikan S-1,

Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Sururi, M.Pd.

NIP. 19701109 199802 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Perancangan User Interface Experience Aplikasi Android Sistem Manajemen Peserta Didik Jenjang Pendidikan Tinggi (Laman Mahasiswa)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Bandung, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Fikri Cahya Muharram

NIM. 1905359

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada sang maha pencipta Allah SWT, atas segala izin-Nya dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan *User Interface Experience* Aplikasi Android Sistem Manajemen Peserta Didik Jenjang Pendidikan Tinggi (Laman Mahasiswa)” dapat diselesaikan dengan baik. Solawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada nabi kita semua Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti dengan penuh menyadari bahwa skripsi ini terdapat kekurangan karena keterbatasan peneliti dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan kemampuan. Oleh karena itu, peneliti berharap mendapatkan kritik dan saran yang dapat membangun.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan Administrasi Pendidikan.

Bandung, Januari 2024

Peneliti,

Fikri Cahya Muharram

NIM. 1905359

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, islam, dan ikhsan serta kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan User Interface Experience Aplikasi Android Sistem Manajemen Peserta Didik Jenjang Pendidikan Tinggi (Laman Mahasiswa)”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat usaha dan kerja keras serta keterlibatan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, dorongan, dan bimbingan yang berharga. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Elin Rosalin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, serta motivasi dengan penuh kesabaran kepada peneliti, baik selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sururi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S-1 Administrasi Pendidikan dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, serta membantu kelancaran dalam perkuliahan hingga penelitian skripsi ini.
3. Seluruh bapak dan ibu dosen Program Studi S-1 Administrasi Pendidikan yang senantiasa memberikan bimbingan, ilmu, pengalaman, motivasi, dan arahan selama peneliti melaksanakan perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Pena Sopiana dan Ibu Melly Suziani, selaku staf Program Studi S-1 Administrasi Pendidikan yang telah membantu dalam memberikan pelayanan akademik dengan baik
5. Kedua orang tua, Ayah Dudu Dumadi, S.Pd. dan Ibu Eli Sosilowati, S.Pd. yang telah memberikan doa, dukungan moral dan moril, serta motivasi dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Bapak dan Mamah serta keluarga besar lainnya yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa untuk keberhasilan peneliti dalam berkuliah dan menyelesaikan skripsi ini.

6. Sahabat-sahabat peneliti, Kevin Azhar Fauzi, M. Ricko Nugroho, Widi Riski Pebianti, dan Elsa Puji Lestari yang memberikan semangat, motivasi, masukan, dan meluangkan waktu untuk mendengarkan keluh kesah selama peneliti menjalankan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman dekat peneliti, Kang Aldi, Gugi, Adhwa, Syahwa, Alisa, Rifa, Teh Nandya, Teh Alya, dan Rasya yang memberi saran, masukan, diskusi, dan direpotkan selama masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini.
8. dr. Hendrik Budy, dr. Ulfah Kartikasari, Sp.P., dan dr. Andi Fatimah Yuniasari, Sp.KJ. yang telah membantu peneliti untuk tetap berusaha mendapatkan kesehatan fisik dan psikis selama peneliti menjalankan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
9. Ustadz Dr. (H.C.) Adi Hidayat, Lc, MA, Mas Bagus Muljadi, MSc, PhD, Kak Zhafira Aqyla Syadzya S., EdM, Mbak Rica Asrosa, MSc, PhD (Cand.), dan Mas Greget Kalla Buana, MSc yang telah memberikan motivasi secara tidak langsung selama peneliti menjalankan perkuliahan melalui perjuangan studi dan profesinya sehingga peneliti ingin segera menyelesaikan skripsi ini untuk melanjutkan kembali studi di masa yang akan datang.
10. Rekan-rekan Administrasi Pendidikan 2019 yang telah sama-sama berjuang dari awal perkuliahan hingga akhir dan memberikan bantuan baik kritik, saran, maupun pendapat.
11. Seluruh pihak yang membantu dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, just being me at all time.*

Peneliti berterima kasih atas doa, bantuan dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas dengan kebaikan, kesehatan, rezeki dan pahala yang berlipat ganda.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk menciptakan rancangan aplikasi Android yang dapat digunakan dalam sistem manajemen peserta didik di tingkat pendidikan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan melalui pendekatan pemikiran desain yang berfokus pada pemahaman dan pemenuhan kebutuhan manusia. Partisipan penelitian ini adalah lima mahasiswa pada tahap *empathize* dan sepuluh mahasiswa pada tahap *test* yang merupakan mahasiswa S-1 Administrasi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan aplikasi ini dapat menjawab beberapa permasalahan utama mahasiswa dan pengujian usability rancangan ini memperlihatkan hasil dengan nilai 100% untuk efektivitas, 0,037 *goals/second* untuk efisiensi, dan 79 untuk kepuasan pengguna yang termasuk dalam kategori A-, dikategorikan dalam klasifikasi “*good*” atau baik dan “*acceptable*” atau dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci: Sistem Manajemen Peserta Didik, Pendidikan Tinggi, Antarmuka dan Pengalaman Pengguna

ABSTRACT

This research aims to design and develop user interface and user experience to create a design of Android application that can be used in the student management system at the higher education level. This research uses the research and development method through the design thinking approach which focuses on understanding and fulfilling human needs. The participants of this research were five students in the empathize stage and ten students in the test stage who were Bachelor of Educational Administration students, Universitas Pendidikan Indonesia. The results of the research showed that the design of this application can answer some of the main problems of students and the usability testing of this design showed results with a value of 100% for effectiveness, 0.037 goals/second for efficiency, and 79 for user satisfaction which is included in the A- category, categorized in the "good" and "acceptable" classification by users.

Keywords: *Student Management System, Higher Education, User Interface and Experience*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian	6
1.2.1 Rumusan Masalah	6
1.2.2 Batasan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Umum	7
1.3.2 Tujuan Khusus	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Akademik	8
1.4.2 Manfaat Empiris	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teoretis	12
2.1.1 Sistem Manajemen Peserta Didik pada Pendidikan Tinggi	12
2.1.2 Penerapan Sistem Manajemen Peserta Didik dalam Pendidikan Tinggi	14
2.1.3 Asesmen Potensi Akademik dan Non-Akademik	15
2.1.4 <i>User Interface Experience</i> dalam Perancangan Aplikasi Sistem Manajemen Peserta Didik	21
2.2 Penelitian Terdahulu	24

2.2.1 Pentingnya SMPD dalam Pendidikan	24
2.2.2 Metodologi Pengembangan SMPD	28
2.2.3 Fitur-fitur SMPD Terdahulu	32
2.3 Kerangka Pikir Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian	36
3.1.1 Prosedur Penelitian	36
3.2 Partisipan Penelitian	41
3.3 Pengumpulan Data	41
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data	41
3.3.2 Instrumen Penelitian	42
3.4 Analisis Data	44
3.4.1 <i>Usability Metrics for Effectiveness</i>	44
3.4.2 <i>Usability Metrics for Efficiency</i>	45
3.4.3 <i>Usability Metrics for Satisfaction</i>	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Temuan Penelitian	48
4.1.1 Analisis Kompetitor	48
4.1.2 Masalah dan Kebutuhan Pengguna	50
4.1.3 Solusi Permasalahan Pengguna	51
4.1.4 Efektivitas, Efisiensi, dan Kepuasan Pengguna	57
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian	65
4.2.1 Solusi Permasalahan Sistem Manajemen Peserta Didik	65
4.2.2 Hasil Rancangan Aplikasi	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	70
5.1 Simpulan	70
5.2 Implikasi	71
5.3 Rekomendasi	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kecerdasan Majemuk dan Kegiatan Ekstrakurikuler	18
Tabel 3.1 Kisi-kisi Penelitian	42
Tabel 3.2 <i>System Usability Scale Score</i>	47
Tabel 4.1 Daftar Skenario dan Langkah Pengerjaan Tugas <i>Usability Testing</i>	57
Tabel 4.2 Hasil Penyelesaian Skenario Tugas oleh Tester (n_{ij})	60
Tabel 4.3 Waktu Pengerjaan Skenario Tugas oleh Tester (t_{ij})	61
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Skor <i>System Usability Scale</i>	63
Tabel 4.5 Daftar Rekomendasi Perbaikan Rancangan Aplikasi	64
Tabel 4.6 Permasalahan dan Solusi Penelitian	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Statistik Pengguna <i>Mobile Operating System</i> di Indonesia	1
Gambar 2.1	Model <i>Rapid Application Development</i>	28
Gambar 2.2	Model <i>Software Development Life Cycle</i>	30
Gambar 2.3	Model <i>Software Development Life Cycle Spiral</i>	31
Gambar 2.4	Model <i>Waterfall</i>	31
Gambar 2.5	Kerangka Pikir Penelitian	35
Gambar 3.1	Peta Jalan Penelitian Rancangan Sistem Manajemen Peserta Didik	36
Gambar 3.2	Alur <i>Design Thinking</i>	37
Gambar 4.1	Analisis Kompetitor	49
Gambar 4.2	<i>Empathy Map</i>	50
Gambar 4.3	Matriks Prioritas	52
Gambar 4.4	Arsitektur Informasi	53
Gambar 4.5	<i>User Task Flow</i>	54
Gambar 4.6	<i>Wireframes</i>	55
Gambar 4.7	<i>Hi-fi Mockup</i>	56
Gambar 4.8	Kode RC Prototipe Interaktif	57
Gambar 4.9	Notifikasi <i>Pop-up</i>	66
Gambar 4.9	Respons Tester dalam Poin 10 SUS	68
Gambar 4.10	Respons Tester dalam Poin 1 SUS	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN	82
LAMPIRAN 2 KISI-KISI DAN INSTRUMEN PENELITIAN	86
LAMPIRAN 3 PENGOLAHAN DATA PENELITIAN	95
LAMPIRAN 4 IMPLEMENTASI HASIL RANCANGAN.....	137
LAMPIRAN 5 CATATAN BIMBINGAN DAN RIWAYAT PENELITI	161

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Abildinova, G. M., Alzhaniv, A. K., Ospanova, N. N., Taybaldieva, Z., Baigojanova, D. S., & Pashovkin, N. O. (2016). Developing a Mobile Application "Educational Process Remote Management System" on the Android Operating System. *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(12), 5128-5145.
- Adam, S. & Magfirah, S. (2021). Implementation of Problem-Based Learning Model in TOEFL Preparation Program at Khairun University. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 4(4), 424-430. <https://doi.org/10.34050/elsjish.v4i4.18611>
- Adom, A. Y., Nyarko, I. K., & Som, G. N. K. (2016). Competitor Analysis in Strategic Management: Is it a Worthwhile Managerial Practice in Contemporary Times? *Journal of Resources Development and Management*, 24, 116-127.
- Akiike, A. & Ichikohji, T. (2021). What Are the Requirements for Design Thinking Articles? *Annals of Business Administrative Science*, 20(6), 197–209. <https://doi.org/10.7880/abas.0210930a>
- Al-Hunaiyyan, A., Alhajri, R., Alghannam, B., & Al-Shaher, A. (2021). Student Information System: Investigating User Experience (UX). *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(2), 80-87. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120210>
- Amelia, Simangunsong, A. S., Akmalia, R., Diastami, S. M., Halawa, S., & Tanjung, A. (2023). Manajemen Pembinaan Peserta Didik pada Lembaga Pendidikan. *Journal on Education*, 5(2), 3394-3403. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1016>
- Amua-Sekyi, E. T. (2016). Assessment, Student Learning and Classroom Practice: A Review. *Journal of Education and Practice*, 7(21), 1-6.
- Ananthi, P., Abinaya, G., Diwaan, C. S., Aarthi, K. V., & Vasundhara, B. (2022). Android Application for Student Management System Using Kotlin. *International Journal of Engineering Technology and Management Sciences*, 6(6), 88-91. <https://doi.org/10.46647/ijetms.2022.v06i06.013>

- Barrett, T. J., & Hegarty, M. (2016). Effects of interface and spatial ability on manipulation of virtual models in a STEM domain. *Computers in Human Behavior*, 65, 220–231. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.026>
- Bhanushali, R., Agarwal, C., Dongare, T., & Sharma, S. (2022). Student Management System. *International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology (IJRASET)*, 10(7), 422-428. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2022.45240>
- Boz, M. & Simsek, I. (2022). Analysis of Education Management Information Systems of The Ministry of National Education in Terms of Interoperability. *Journal of Qualitative Research in Education*, 32, 213-240. <https://doi.org/10.14689/enad.32.1702>
- Campese, C., Vanegas, C. A. L., & Costa, J. M. H. da. (2018). Benefits of the Empathy Map Method and the Satisfaction of a Company with Its Application in the Development of Concepts for a White Glue Tube. *Product Management & Development*, 16(2), 104–113. <https://doi.org/10.4322/pmd.2018.008>
- Chandrakala, G. C., Kalshety, G., Paddki, S., & Anuradha, T. (2017). Android Based Student Information System. *International Journal of Advanced Research in Computer and Communication Engineering*, 6(8), 379-382. <https://doi.org/10.17148/IJARCCE.2017.6863>
- Chen, J., Chen, C., Xing, Z., Xia, X., Zhu, L., Grundy, J., & Wang, J. (2020). Wireframe-based UI Design Search through Image Autoencoder. *ACM Transactions on Software Engineering and Methodology*, 29(3), 1–31. <https://doi.org/10.1145/3391613>
- Deepika, P. K. & Krishnakumar, C. (2021). Student Management System. *Nat. Volatiles & Essent. Oils*, 8(6), 6242-6251.
- Elvi, A. & Simanjuntak, W. (2018). The Effect of Test Preparation TOEFL Reading Tests. *Globish (An English-Indonesian journal for English, Education and Culture)*, 7(2), 82-91. <https://doi.org/10.31000/globish.v7i1.844>
- Espinoza-Poves, J. L., Miranda-Vílchez, W. A., & Chafloque-Céspedes, R. (2019). Los Estilos de Aprendizaje VARK en Estudiantes Universitarios de las

- Escuelas de Negocios. *Propósitos Y Representaciones*, 7(2), 384–414.
<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.254>
- Fajar, M. K., Jatmiko, T., Ashadi, K., & Rusdiawan, A. (2022). Pengembangan Roadmap Penelitian Kepelatihan Olahraga untuk Menyiapkan Pelatih Fisik Berbasis IPTEK. *Jurnal Patriot*, 4(3), 182–189.
<https://doi.org/10.24036/patriot.v%vi%i.847>
- Faludi, J., Hoffenson, S., Kwok, S. Y., Saidani, M., Hallstedt, S. I., Telenko, C., & Martinez, V. (2020). A Research Roadmap for Sustainable Design Methods and Tools. *Sustainability (Switzerland)*, 12(19).
<https://doi.org/10.3390/su12198174>
- Fitria, T. N. (2021). An Analysis of the Students' Difficulties in TOEFL Prediction Test of Listening Section. *ENGLISHFRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 5(1), 95–110.
<http://dx.doi.org/10.29240/ef.v5i1.2212>
- Ghaznavi, N., Narafshan, M. H., & Tajadini, M. (2020). The Implementation of a Multiple Intelligences Teaching Approach: Classroom Engagement and Physically Disabled Learners. *Cogent Psychology*, 8(1), 1–20.
<https://doi.org/10.1080/23311908.2021.1880258>
- Girdayanto, T. M., Andry, J. F., Limawal, I. I., Debby, F., & Jubiko. (2022). Analisis User Interface pada Website Bukalapak dengan Metode Heuristic. *Jurnal Narada*, 9(1), 37–52. <https://doi.org/10.2241/narada.2022.v9.i1.003>
- Hashmi, K. & Fayyaz, H. N. (2022). Adolescence and Academic Well-being: Parents, Teachers, and Students' Perceptions. *Journal of Education and Educational Development*, 9(1), 27–47. <http://dx.doi.org/10.22555/joeed.v9i1.475>
- Hendriyati, P., Agustin, F., Rahardja, U., & Ramadhan, T. (2022). Management Information Systems on Integrated Student and Lecturer Data. *Aptisi Transactions on Management (ATM)*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.33050/atm>
- Hinderks, A., Domínguez Mayo, F. J., Thomaschewski, J., & Escalona, M. J. (2022). Approaches to Manage the User Experience Process in Agile Software Development: A Systematic Literature Review. *Information and Software Technology*, 150, 106957. <https://doi.org/10.1016/J.INFSOF.2022.106957>

- Huda, B. & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *Systematics: Scientific Journal of Information System and Informatics*, 1(2), 81–88. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Hulukati, W. & Djibran, M. R. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Bikotetik*, 2(1), 73-114. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Ikhwan, S., Mukhtar, M., & Wahyudi, M. (2019). Development of Information Systems Models Management for Students. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(7), 724-727. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i7.1775>
- Ilham, M. & Yuniarti. (2022). Implementation of Management Information Systems to Enhance Educational Quality (Case Study at SMPNegeri 11 Lhokseumawe). *IDARAH (Jurnal Pendidikan dan Kependidikan)*, 6(1), 15-26. <https://doi.org/10.47766/idarrah.v6i1>
- Irdiyansyah, I. & Gusnadi. (2018). Assessment and Evaluation Being Used in Classrooms by Foundation of Listening Lecturer. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 47-51. [10.33751/pedagog.v2i2.852](https://doi.org/10.33751/pedagog.v2i2.852)
- Kelelufna, V. P. & Masan, A. L. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA pada Materi Gelombang Bunyi Menggunakan Strategi Multiple Intelligences. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 7(2), 127-136. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol7issue2page127-136>
- Lv, Y., Li, X., & Gao, L. (2014). The Design and Implementation of Student Management Information System under the Campus Network Environment. *Advanced Materials Research*, 998–999, 1725–1728. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/amr.998-999.1725>
- Maharani, S. & Miftachudin. (2021). Revealing Teachers' Methods in Teaching Test of English as Foreign Language (TOEFL). *Journal of English Teaching and Learning Issues*, 4(2), 119-130. <https://doi.org/10.21043/jetli.v4i2.12204>
- Masalimova, A. R., Khvatova, M. A., Chikileva, L. S., Zvyagintseva, E. P., Stepanova, V. V., & Melnik, M. V. (2022). Distance Learning in Higher

- Education During Covid-19. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.822958>
- Mastra, K. N. L. & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design pada Website E-Commerce Laku6. *Jurnal Narada*, 5(1), 93–108.
- Mousavi, S. A., Arizavi, S., & Namdari, N. (2014). The Effect of Test Preparation on the Test Performance The Case of the IELTS and TOEFL iBT Reading Tests. *International Journal of English and Education*, 3(2), 10-22.
- Muntatsiroh, A. & Asmendri. (2023). Pentingnya Manajemen Peserta Didik untuk Meningkatkan Kualitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3083–3097. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11473>
- Nelson, L. J. (2020). The Theory of Emerging Adulthood 20 Years Later: A Look at Where It Has Taken Us, What We Know Now, and Where We Need to Go. *Emerging Adulthood*, 9(3), 1-10. <https://doi.org/10.1177/2167696820950884>
- Nivetha, S., Pooja, S., & Preethykrishna, N. (2020). Student Management System Using Android Studio. *International Journal of Engineering Science Invention (IJESI)*, 9(6), 1-5. <http://dx.doi.org/10.35629/6734-0906010105>
- Nordin, H., Singh, D., & Mansor, Z. (2021). Interface Design for E-Learning: Investigating Design Characteristics of Colour and Graphic Elements for Generation Z. *KSII Transactions on Internet And Information Systems*, 15(9), 3169-3185. <http://doi.org/10.3837/tiis.2021.09.005>
- Nurhalimah & Darmawan, R. D. (2022). A Correlational Study between Listening, Structure, and Reading Comprehension of TOEFL. *Journal of Language, Communication, and Tourism*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.25047/jlct.v1i1.3622>
- Punyalikhit, R. (2015). Empathy and Emotional Customer Journey Map Methods: For Designing Creative Learning Space. *Veridian E-Journal*, 8(5), 35–58.
- Rodríguez, L. M. A., Intriago, K. E. C., Cevallos, L. A. T., & Montes, L. C. Z. (2020). Evaluation Process Associated with Multiple Intelligences in High School Students of the Ecuadorian Educational System. *International Journal of Physics & Mathematics*, 3(1), 26-33. <https://doi.org/10.31295/ijpm.v3n1.900>

- Sharma, V. & Tiwari, A. K. (2019). A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools. *World Journal of Research and Review*, 12(6), 41-44.
- Siemon, D., Backer, F., & Robra-Bissantz, S. (2018). How Might We? From Design Challenges to Business Innovation. *Journal of Creativity and Business Innovation*, 4, 96-110.
- Simons, T., Gupta, A., & Buchanan, M. (2011). Innovation in R&D: Using Design Thinking to Develop New Models of Inventiveness, Productivity and Collaboration. *Journal of Commercial Biotechnology*, Vol. 17, pp. 301–307. <https://doi.org/10.1057/jcb.2011.25>
- Sreenidhi, S. K. & Helena, T. C. (2017). Multiple Intelligence Assessment - Based on Howard Gardner's Research. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 7(4), 203-213.
- Susyla, D., Angraini, R., & Ananda, R. P. (2021). The Lecturers' English Ability through the TOEFL Test. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 5(1), 69-82. <https://doi.org/10.31539/leea.v5i1.2931>
- Tamjidnor. (2021). Pembinaan Manajemen Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(2), 93-106. <http://dx.doi.org/10.18592/moe.v7i2.5581>
v6i1.1527
- Vaidya, Y., Motwani, K., Shinde, O., & Madachane. (2022). iStudent Management System—"Isms". *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, 9(4), 2863-2867.
- Whollebe, A., Adler, M. R., & Podruzsik, S. (2021). Influence of Design Elements of Mobile Push Notificationson Mobile App User Interactions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(15), 35-46. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i15.23897>

Buku

- ISO. (2019). *ISO 9241-210: Ergonomics of Human-System Interaction – Part 210: Human-Centered Design for Interactive Systems*. Geneva: International Organization for Standardization.

- Lim, P. & Parker, A. (2020). *"Next in Line: Generation Z", Mentoring Millennials in an Asian Context*. Bingley: Emerald Publishing Limited.
- Setiawan, H. R. (2021). *Manajemen Peserta Didik (Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan)*. Medan: UMSU Press.
- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. Aarhus: Interaction Design Foundation.
- Tullis, T. & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Waltham: Elsevier Inc.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods (6th ed)*. New York: SAGE Publications Inc.

Prosiding Konferensi

- Alcoforadoa, M., Silvab, J., Paschoarellib, L. (2022). Prototype-Centered Design: For Better Interactive Design Process. *AHFE International Conference*. New York: AHFE International. <http://doi.org/10.54941/ahfe1001262>
- Bhayangkara, A. N., Firdaus, D. B., & Pratiwi, T. M. (2019). VARK Questionnaire Online Platform as a Spearhead the Effectiveness of Styles and Methods of Teaching Teachers. *4th International Conference on Education and Management (CoEMA)*. Malang: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/coema-19.2019.11>
- Chu, Y. (2021). Construction of Student Personal Information Management System Relying on Computer. *Journal of Physics: Conference Series*. Qingdao: IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1915/4/042080>
- Geng, X. & Liu, S. (2020). Application of Modular Interface Design in Student Dormitory Management System. *4th International Conference on Culture, Education and Economic Development of Modern Society*. Moscow: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200316.040>
- Gomathy, C. K., Kumar, A. P., Mahesh, C. H. V., & Reddy, Y. J. K. (2022). Student Information Management System. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*. Karnataka: IJSREM. <https://doi.org/10.55041/ijsrem1>
- 1816

- Hou, M., Lou, M. & Zhang, A. (2014). The Application of Information Management System in University Student Affairs. *3rd International Conference on Science and Social Research*. Amsterdam: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icssr-14.2014.139>
- Lim, D. & Hwangbo, H. (2021). UX Design for Holistic User Journey of Future Robotaxi. *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics*. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-80091-8_116
- Maulany, R., Hasan, B., Abdullah, A. G., & Rohendi, D. (2020). Design of Learning Applications Using the Rapid Application Development Method. *The 5th Annual Applied Science and Engineering Conference*. Bandung: IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/2/022090>
- Pratama, M. A. T. & Cahyadi, A. T. (2020). A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools. *3rd International Conference on Informatics, Engineering, Science, and Technology*. Bandung: IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012133>
- Putra, D. O. & Setiawan A. (2019). The Importance of User Experience Analysis in the Design of an Education Information System Application. *1st Borobudur Intrenational Symposium on Humanities, Economics, and Social Sciences*. Magelang: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.253>
- Sintia, I., Rusnayati, H., & Samsudin, A. (2018). VARK Learning Style and Cooperative Learning Implementation on Impulse and Momentum. *5th International Seminar on Mathematics, Science, and Computer Science Education*. Bandung: IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1280/5/052032>
- Tomić, D., Rastovski, D., & Ćurić, M. (2023). Exploring the VARK Model: A Review of the Validity and Reliability of the Questionnaire and Its Relationship to Learning Outcomes. *International Scientific Symposium Region, Entrepreneurship, Development*. Osijek: Ekonomski fakultet u Osijeku.

Wu, H. (2015). The Students' Information Integrated Management System Based On.NET. *3rd International Conference on Management, Education, Information and Control*. Shenyang: Atlantis Press.
<https://doi.org/10.2991/meici-15.2015.305>

Situs Web

American Psychological Association. (2023). *APA Dictionary of Psychology: Assessment*. [Online]. Diakses dari <https://dictionary.apa.org/assessment>

Babich, N. (2021). *Design Thinking Process and Its Phases*. [Online]. Diakses dari <https://xd.adobe.com/ideas/principles/design-systems/design-thinking-process/>

Badan Pusat Statistik. (2021). *Hasil Sensus Penduduk 2020*. [Online]. Diakses dari <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html>

Encyclopædia Britannica. (2023). *Android*. [Online]. Diakses dari <https://www.britannica.com/technology/Android-operating-system>

ETS. (2023). *The TOEFL ITP® Assessment Series*. [Online]. Diakses dari <https://www.ets.org/toefl/itp/prepare.html>

Gibbons, S. (2016). *Design Thinking 101*. [Online]. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

Gibbons, S. (2018a). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. [Online]. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

Gibbons, S. (2018b). *Using Prioritization Matrices to Inform UX Decisions*. [Online]. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/prioritization-matrices/>

IxDF. (2016). *What is Information Architecture?*. [Online]. Diakses dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>

Kaplan, K. (2023). *User Journeys vs. User Flows*. [Online]. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/user-journeys-vs-user-flows/>

Mifsud, J. (2019). *Usability Metrics - A Guide To Quantify The Usability Of Any System*. [Online]. Diakses dari <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>

- Oxford Dictionary. (2023). *App*. [Online]. Diakses dari <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/app>
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. [Online]. Diakses dari <https://measuringu.com/sus/>
- Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. [Online]. Diakses dari <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Sergeev, A. (2023a). *Effectiveness*. [Online]. Diakses dari <http://ui-designer.net/usability/effectiveness.htm>
- Sergeev, A. (2023b). *Efficiency*. [Online]. Diakses pada <http://ui-designer.net/usability/efficiency.htm>
- Statcounter. (2024). *GlobalStats*. [Online]. Diakses dari <https://gs.statcounter.com/>
- Stevens, E. (2020). *What Is Design Thinking, and How Do We Apply It?* [Online]. Diakses dari <https://www.invisionapp.com/inside-design/what-is-design-thinking/>
- Titik Nol English Course. (2022). *Apa itu TOEFL Prediction Test?* [Online]. Diakses dari <https://titiknolenglish.com/apa-itu-toefl-prediction-test/>