

**PERANCANGAN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI OSIS
BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN HUMAN
CENTERED DESIGN STUDI KASUS SMKN 1 DLANGGU**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh :

Nama : Desi Fatmawati

NIM : 175150601111029



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

JURUSAN SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2021

PENGESAHAN

PERANCANGAN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI OSIS BERBASIS ANDROID DENGAN
PENDEKATAN HUMAN CENTERED DESIGN STUDI KASUS SMKN 1 DLANGGU

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh :
Desi Fatmawati
NIM: 175150601111029

Skrripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
16 Juli 2021

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Digitally signed by Hanifah Muslimah Az-Zahra
Date: 2021.07.20

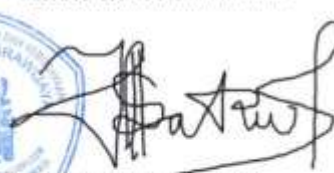
Hanifah Muslimah Az-Zahra, S.Sn., M.Ds.
NIK: 2016078908112001

Dosen Pembimbing 2



Wibisono Sukmo Wardhono, S.T., M.T.
NIK: 2011118204041001

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Issa Arwani, S.Kom., M.Sc.
NIP: 19830922201212 1 003

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar referensi.

Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Mojokerto, 01 Juli 2021



Desi Fatmawati

NIM: 175150601111029

ABSTRAK

Desi Fatmawati, Perancangan *User Interface* Berbasis *Android* Sistem Informasi OSIS Dengan Pendekatan *Human Centered Design* Studi Kasus SMKN 1 Dlanggu.

Pembimbing: Hanifah Muslimah Az-Zahrah, S.Sn., M.Ds. dan Wibisono Sukmo Wardhono, S.T., M.T.

SMK Negeri 1 Dlanggu merupakan salah satu SMK sekolah menengah kejuruan yang berbasis teknologi dan pariwisata. OSIS merupakan suatu organisasi yang sangat utama bagi sekolah yang bertujuan untuk menggerakkan siswa siswi dalam menyalurkan bakat dan ide kreatifitas. Organisasi OSIS di SMK Negeri 1 Dlanggu sangat berperan penting bagi sekolah terutama informasi dan kegiatan yang dilakukan oleh OSIS. Pada penyampaian informasi atau kegiatan OSIS seperti pemilihan ketua OSIS dan informasi *event* OSIS masih dilakukan secara manual artinya belum ada sistem yang terintegrasi dengan baik. Hal ini kegiatan yang dilakukan masih belum efisien dan menyita waktu dan energi. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti membuat perancangan antarmuka pengguna sistem informasi OSIS untuk membantu proses pemilihan ketua OSIS dan menyampaikan sebuah informasi kegiatan secara efisien dan efektif. Perancangan antarmuka sistem informasi OSIS menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) untuk menghasilkan rancangan yang berpedoman kepada pengguna yang sesuai dengan kebutuhan konteks pengguna, spesifikasi kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini berupa desain *wireframe low fidelity* dan *prototype high fidelity* yang dievaluasi oleh pemangku kepentingan sebagai *domain expert* yakni pembina OSIS dan pengujian *usability testing* menggunakan kelompok pengguna yakni 1 admin, 3 guru dan 3 siswa. Pengujian desain sistem dilakukan secara iterasi dan pengujian untuk hasil akhir dilakukan dengan menggunakan pengujian *usability testing* dengan penilaian SUS. Hasil dari pengujian yang diperoleh mendapatkan nilai skor dengan rata-rata 84,6 hasil dari nilai tersebut menunjukkan bahwa desain sistem dapat di terima oleh calon pengguna.

Kata kunci: Sistem Informasi OSIS, *Human Centered Design*, Antarmuka Pengguna, *System Usability Scale*.

ABSTRACT

Desi Fatmawati, Android-Based User Interface Design for Student Council Information System With Human Centered Design Approach Case Study at SMKN 1 Dlanggu.

Supervisor: Hanifah Muslimah Az-Zahrah, S.Sn., M.Ds. and Wibisono Sukmo Wardhono, S.T., M.T.

SMK Negeri 1 Dlanggu is one of the vocational high school vocational schools based on technology and tourism. OSIS is a very important organization for schools that aims to mobilize students in channeling talents and creative ideas. The OSIS organization at SMK Negeri 1 Dlanggu is very important for schools, especially information and activities carried out by the OSIS. In the delivery of information or OSIS activities such as the election of the OSIS chairman and information on OSIS events, it is still done manually, meaning that there is no well-integrated system. This activity is still inefficient and takes time and energy. Based on these problems, the researcher designed the OSIS information system user interface to assist the process of selecting the OSIS chairman and conveying information on activities efficiently and effectively. The design of the OSIS information system interface uses the Human Centered Design (HCD) approach to produce a user-friendly design that is in accordance with the needs of the user context, specification of user needs. The results of this study are low fidelity wireframe designs and high fidelity prototypes which are evaluated by stakeholders as domain experts, namely the OSIS builder and usability testing using user groups, namely 1 admin, 3 teachers and 3 students. System design testing is carried out iteratively and testing for the final results is carried out using usability testing with SUS assessment. The results of the tests obtained get a score with an average of 84.6 the results of these values indicate that the system design can be accepted by potential users.

Keywords: OSIS Information System, Human Centered Design, User Interface, System Usability Scale.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematikan Pembahasan	4
BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Kajian Teori	7
2.2.1 <i>Human Centered Design</i>	7
2.1.2 <i>Android</i>	8
2.1.3 <i>User Interface</i>	8
2.1.4 <i>OSIS</i>	8
2.1.5 <i>Usability Testing</i>	11
2.1.6 <i>System Usability Scale</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Studi Literatur	13
3.2 Menentukan Konteks Pengguna	13
3.3 Spesifikasi Persyaratan Pengguna	15
3.4 Membuat Desain Solusi	16

3.5 Mengevaluasi Desain Solusi	16
3.6 Kesimpulan dan Saran	17
BAB VI KONTEKS DAN PERSYARATAN PENGGUNA	18
4.1 Menentukan Konteks Pengguna	18
4.1.1 Hasil Wawancara	18
4.1.2 Identifikasi <i>Stakeholder</i> dan Pengguna	20
4.1.3 Kelompok Pengguna, Karakteristik, dan Peran	21
4.1.4 Proses Bisnis Pemilihan Ketua OSIS	24
4.1.5 Lingkungan Sistem Pengguna	26
4.2 Spesifikasi Persyaratan Pengguna	26
4.2.1 Persyaratan Fungsional	27
4.2.2 Persyaratan Nonfungsional	29
BAB V DESAIN SOLUSI	31
5.1 Wireframe Admin	31
5.1.1 Wireframe Tampilan Utama Login	32
5.1.2 Wireframe Tampilan Login Admin	33
5.1.3 Wireframe Tampilan Home Admin	34
5.1.4 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Visi Misi OSIS	35
5.1.5 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi OSIS	36
5.1.6 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi OSIS	37
5.1.7 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	38
5.1.8 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	39
5.1.9 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	40
5.1.10 Wireframe Tampilan Admin Program Kerja OSIS	41
5.1.11 Wireframe Tampilan Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS	42
5.1.12 Wireframe Tampilan Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS	43
5.1.13 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS	44
5.1.14 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS	45
5.1.15 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS	46

5.1.16 Wireframe Tampilan Admin Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS.....	47
5.1.17 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS.....	48
5.1.18 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS.....	49
5.1.19 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Informasi Event OSIS.....	50
5.1.20 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event.....	51
5.1.21 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event.....	52
5.1.22 Wireframe Tampilan Admin Tambah Informasi Event.....	53
5.1.23 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event.....	54
5.1.24 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event.....	55
5.1.25 Wireframe Tampilan Admin Edit Informasi Event.....	56
5.1.26 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event.....	57
5.1.27 Wireframe Tampilan Pop Up 2 Edit Informasi Event.....	58
5.1.28 Wireframe Tampilan Biodata Admin.....	59
5.2 Wireframe Tampilan Guru.....	60
5.2.1 Wireframe Tampilan Login guru.....	60
5.2.2 Wireframe Tampilan Registrasi Guru.....	61
5.2.3 Wireframe Tampilan Pop Up Registrasi Guru.....	62
5.2.4 Wireframe Tampilan Home Guru.....	63
5.2.5 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS.....	64
5.2.6 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS.....	65
5.2.7 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS.....	66
5.2.8 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Galeri OSIS.....	67
5.2.9 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS ..	68
5.2.10 Wireframe Tampilan Guru Registrasi Calon Ketua OSIS.....	69
5.2.11 Wireframe Tampilan Guru Pop Up Registrasi Calon Ketua OSIS.....	70
5.2.12 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS.....	71
5.2.13 Wireframe Tampilan Guru Voting Calon Ketua OSIS.....	72

5.2.14 Wireframe Tampilan Guru Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS	73
5.2.15 Wireframe Tampilan Guru Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS	74
5.2.16 Wireframe Tampilan Guru Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS	75
5.2.17 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Event OSIS	76
5.2.18 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri	77
5.3 Wireframe Tampilan Siswa	78
5.3.1 Wireframe Tampilan Login Siswa	78
5.3.2 Wireframe Tampilan Registrasi Siswa	79
5.3.3 Wireframe Tampilan Pop Up Berhasil Registrasi Siswa	80
5.3.4 Wireframe Tampilan Home Siswa	81
5.3.5 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS	82
5.3.6 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	83
5.3.7 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS	84
5.3.8 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Galeri Kegiatan OSIS	85
5.3.9 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	86
5.3.10 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran OSIS	87
5.3.11 Wireframe Tampilan Siswa Pop Up Berhasil Pendaftaran OSIS	88
5.3.12 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS	89
5.3.13 Wireframe Tampilan Siswa Voting Calon Ketua OSIS	90
5.3.14 Wireframe Tampilan Siswa Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS	91
5.3.15 Wireframe Tampilan Siswa Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS	92
5.3.16 Wireframe Tampilan Siswa Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS	93
5.3.17 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Event OSIS	94
5.3.18 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	95
5.4 Prototype Admin	96
5.4.1 Prototype Tampilan Admin Login Utama	96
5.4.2 Prototype Tampilan Admin Login	97
5.4.3 Prototype Tampilan Admin Home	98

5.4.4	Prototype Tampilan Admin Pembaruan Visi Misi OSIS	99
5.4.5	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi OSIS.....	100
5.4.6	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi OSIS.....	101
5.4.7	Prototype Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS.....	102
5.4.8	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	103
5.4.10	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	104
5.4.11	Prototype Tampilan Admin Pembaruan Program Kerja OSIS.....	105
5.4.12	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS	106
5.4.13	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS	107
5.4.14	Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS	108
5.4.15	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS	109
5.4.16	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS	110
5.4.17	Prototype Tampilan Admin Pembaruan Calon Kandidat OSIS	111
5.4.18	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Calon Kandidat Ketua OSIS.....	112
5.4.19	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Calon Kandidat Ketua OSIS.....	113
5.4.20	Prototype Tampilan Admin Pembaruan Informasi Event OSIS	114
5.4.21	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event OSIS .	115
5.4.22	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event OSIS .	116
5.4.23	Prototype Tampilan Admin Tambah Informasi Event OSIS.....	117
5.4.24	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event OSIS	118
5.4.24	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event OSIS	119
5.4.25	Prototype Tampilan Admin Edit Informasi Event OSIS.....	120
5.4.26	Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event OSIS	121
5.4.27	Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Informasi Event OSIS	122

5.4.28 Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin.....	123
5.5 Prototype Guru.....	124
5.5.1 Prototype Tampilan Guru Login.....	124
5.5.2 Prototype Tampilan Guru Registrasi.....	125
5.5.3 Prototype Tampilan Guru Pop Up Registrasi.....	126
5.5.4 Prototype Tampilan Guru Home	127
5.5.5 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS.....	128
5.5.6 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS.....	129
5.5.7 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS.....	130
5.5.8 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Galeri OSIS.....	131
5.5.9 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS.....	132
5.5.10 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS.....	133
5.5.11 Prototype Tampilan Guru Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS.....	134
5.5.12 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS.....	135
5.5.13 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS.....	136
5.5.14 Prototype Tampilan Guru Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS.....	137
5.5.15 Prototype Tampilan Guru Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS.....	138
5.5.16 Prototype Tampilan Guru Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS.....	139
5.5.17 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Event OSIS.....	140
5.5.18 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri	141
5.6 Prototype Siswa	142
5.6.1 Prototype Tampilan Siswa Login.....	142
5.6.2 Prototype Tampilan Siswa Registrasi.....	143
5.6.3 Prototype Tampilan Siswa Pop Up Registrasi.....	144
5.6.4 Prototype Tampilan Siswa Home.....	145
5.6.5 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS.....	146

5.6.6	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	147
5.6.7	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS	148
5.6.8	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Galeri OSIS.....	149
5.6.9	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	150
5.6.10	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS	151
5.6.11	Prototype Tampilan Siswa Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS.....	152
5.6.13	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS	154
5.6.14	Prototype Tampilan Siswa Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS	155
5.6.15	Prototype Tampilan Siswa Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS	156
5.6.16	Prototype Tampilan Siswa Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS	157
5.6.17	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Event OSIS	158
5.6.18	Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	159
5.7	Saran Perbaikan	160
5.7.1	Saran Perbaikan <i>Wireframe</i>	160
5.7.2	Saran Perbaikan <i>Prototype</i>	160
BAB VI HASIL PROSES ITERASI		162
6.1	Wireframe Admin	162
6.1.1	Perbaikan Wireframe Tampilan Utama Login Admin	162
6.1.2	Perbaikan Wireframe Tampilan Login Admin	163
6.1.3	Perbaikan Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	164
6.1.4	Perbaikan Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS	165
6.1.5	Perbaikan Wireframe Tampilan Biodata Admin	166
6.2	Wireframe Tampilan Guru	167
6.2.1	Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Login	167
6.2.2	Perbaikan Wireframe Tampilan Registrasi Guru	168

6.2.3 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	169
6.2.4 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS.....	170
6.2.5 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri.....	171
6.3 Wireframe Tampilan Siswa.....	172
6.3.1 Perbaikan Wireframe Tampilan Login Siswa	172
6.3.2 Perbaikan Wireframe Tampilan Registrasi Siswa	173
6.3.3 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	174
6.3.4 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran OSIS	175
6.3.5 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	176
6.4 Prototype Admin	177
6.4.1 Perbaikan Prototype Tampilan Login Utama.....	177
6.4.2 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Login.....	178
6.4.3 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	179
6.4.4 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS.....	180
6.4.5 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin	181
6.5 Prototype Guru.....	182
6.5.1 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Login	182
6.5.2 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Registrasi	183
6.5.3 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	184
6.5.4 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	185
6.5.5 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri	186
6.6 Prototype Siswa.....	187
6.6.1 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Login	187
6.6.2 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Registrasi.....	188

6.6.3 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	189
6.6.4 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS.....	190
6.6.5 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	191
BAB VII EVALUASI DESAIN SOLUSI	192
7.1 Skenario Tugas.....	192
7.2 Hasil Pengujian	197
BAB VIII PENUTUP	199
8.1 Kesimpulan	199
8.2 Saran	200
DAFTAR REFERENSI.....	201
LAMPIRAN A WAWANCARA	203
LAMPIRAN B HASIL PROSES ITERASI	206
LAMPIRAN C HASIL PENGUJIAN	208
LAMPIRAN D DOKUMENTASI.....	215

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kesimpulan Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Wawancara.....	13
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Wawancara (Lanjutan).....	14
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	15
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna Lanjutan.....	16
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara.....	18
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara (Lanjutan).....	19
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara (Lanjutan).....	20
Tabel 4. 2 Identifikasi Stakeholder.....	20
Tabel 4. 3 Identifikasi Pengguna.....	21
Tabel 4. 4 Kelompok Pengguna Sistem Admin (Sekertaris OSIS).....	21
Tabel 4. 5 Kelompok Pengguna Sistem Guru.....	22
Tabel 4. 6 Kelompok Pengguna Sistem Siswa.....	23
Tabel 4. 7 Lingkungan Sistem Pengguna.....	26
Tabel 4. 8 Daftar Pertanyaan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	26
Tabel 4. 9 Hasil Wawancara Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	27
Tabel 4. 10 Persyaratan Fungsional Tampilan Admin Sistem Informasi OSIS Berbasis Android.....	27
Tabel 4. 11 Persyaratan Fungsional Tampilan Guru Sistem Informasi OSIS Berbasis Android.....	28
Tabel 4. 12 Persyaratan Fungsional Tampilan Siswa Sistem Informasi OSIS Berbasis Android.....	29
Tabel 4. 13 Persyaratan Nonfungsional Tampilan Sistem Informasi OSIS Berbasis Android.....	29
Tabel 5. 1 Saran Perbaikan Wireframe.....	160
Tabel 5. 2 Saran Perbaikan Prototype.....	160
Tabel 5. 2 Saran Perbaikan Prototype (Lanjutan).....	161
Tabel 7. 1 Skenario Tugas Admin.....	192
Tabel 7. 1 Skenario Tugas Admin (Lanjutan).....	193
Tabel 7. 2 Skenario Tugas Guru.....	193
Tabel 7. 2 Skenario Tugas Guru (Lanjutan).....	194
Tabel 7. 2 Skenario Tugas Guru (Lanjutan).....	195
Tabel 7. 3 Skenario Tugas Siswa.....	195
Tabel 7. 3 Skenario Tugas Siswa (Lanjutan).....	196
Tabel 7. 4 Data Skor Responden.....	197
Tabel 7. 5 Nilai Rata-Rata.....	198

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Human Centered Design	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi OSIS SMKN 1 Dlanggu.....	10
Gambar 3. 1 Alur Pelaksanaan Penelitian.....	12
Gambar 4. 1 Sub-Proses Bisnis Pendaftaran Calon Ketua OSIS.....	25
Gambar 4. 2 Sub-Proses Bisnis Pemilihan Ketua OSIS	25
Gambar 5. 1 Wireframe Halaman Utama Login Admin	32
Gambar 5. 2 Halaman Login Admin	33
Gambar 5. 3 Wireframe Halaman Home Admin.....	34
Gambar 5. 4 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Visi Misi OSIS.....	35
Gambar 5. 5 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi.....	36
Gambar 5. 6 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi.....	37
Gambar 5. 7 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Struktur Organisasi.....	38
Gambar 5. 8 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS.....	39
Gambar 5. 9 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS.....	40
Gambar 5. 10 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Program Kerja OSIS	41
Gambar 5. 11 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS	42
Gambar 5. 12 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS	43
Gambar 5. 13 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Galeri OSIS.....	44
Gambar 5. 14 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS	45
Gambar 5. 15 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS	46
Gambar 5. 16 Wireframe Halaman Admin Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS	47
Gambar 5. 17 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS	48
Gambar 5. 18 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS	49
Gambar 5. 19 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Informasi Event OSIS	50
Gambar 5. 20 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event	51
Gambar 5. 21 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event	52
Gambar 5. 22 Wireframe Halaman Admin Tambah Informasi Event.....	53
Gambar 5. 23 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event ...	54
Gambar 5. 24 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event ...	55
Gambar 5. 25 Wireframe Halaman Admin Edit Informasi Event.....	56
Gambar 5. 26 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event	57

Gambar 5. 27 Wireframe Halaman Pop Up 2 Edit Informasi Event.....	58
Gambar 5. 28 Wireframe Halaman Biodata Admin	59
Gambar 5. 29 Wireframe Halaman Login Guru	60
Gambar 5. 30 Wireframe Halaman Registrasi Guru	61
Gambar 5. 31 Wireframe Halaman Pop Up Registrasi Guru.....	62
Gambar 5. 32 Wireframe Halaman Home Guru	63
Gambar 5. 33 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS.....	64
Gambar 5. 34 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	65
Gambar 5. 35 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS	66
Gambar 5. 36 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Galeri OSIS	67
Gambar 5. 37 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	68
Gambar 5. 38 Wireframe Halaman Guru Registrasi Calon Ketua OSIS.....	69
Gambar 5. 39 Wireframe Halaman Guru Pop Up Registrasi Calon Ketua OSIS ...	70
Gambar 5. 40 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS	71
Gambar 5. 41 Wireframe Halaman Guru Voting Calon Ketua OSIS.....	72
Gambar 5. 42 Wireframe Halaman Guru Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS	73
Gambar 5. 43 Wireframe Halaman Guru Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS.....	74
Gambar 5. 44 Wireframe Halaman Guru Hasil Perolehan Voting	75
Gambar 5. 45 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Event	76
Gambar 5. 46 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri.....	77
Gambar 5. 47 Wireframe Halaman Login Siswa	78
Gambar 5. 48 Wireframe Halaman Registrasi Siswa	79
Gambar 5. 49 Wireframe Halaman Pop Up Registrasi Siswa.....	80
Gambar 5. 50 Wireframe Halaman Home Siswa	81
Gambar 5. 51 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS	82
Gambar 5. 52 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	83
Gambar 5. 53 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS	84
Gambar 5. 54 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Galeri OSIS	85
Gambar 5. 55 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	86
Gambar 5. 56 Wireframe Halaman Siswa Registrasi Calon Ketua OSIS.....	87
Gambar 5. 57 Wireframe Halaman Siswa Pop Up Registrasi Calon Ketua OSIS ..	88
Gambar 5. 58 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS	89
Gambar 5. 59 Wireframe Halaman Siswa Voting Calon Ketua OSIS.....	90
Gambar 5. 60 Wireframe Halaman Siswa Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS	91

Gambar 5. 61 Wireframe Halaman Siswa Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS	92
Gambar 5. 62 Wireframe Halaman Siswa Hasil Perolehan Voting	93
Gambar 5. 63 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Event	94
Gambar 5. 64 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	95
Gambar 5. 65 Prototype Tampilan Admin Login Utama	96
Gambar 5. 66 Prototype Tampilan Admin Login	97
Gambar 5. 67 Prototype Tampilan Admin Home	98
Gambar 5. 68 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Visi Misi OSIS	99
Gambar 5. 69 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi OSIS	100
Gambar 5. 70 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi OSIS	101
Gambar 5. 71 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	102
Gambar 5. 72 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	103
Gambar 5. 73 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	104
Gambar 5. 74 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Program Kerja OSIS	105
Gambar 5. 75 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS	106
Gambar 5. 76 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS	107
Gambar 5. 77 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS	108
Gambar 5. 78 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS	109
Gambar 5. 79 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS	110
Gambar 5. 80 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Calon Kandidat OSIS	111
Gambar 5. 81 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Calon Kandidat OSIS	112
Gambar 5. 82 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Calon Kandidat ketua OSIS	113
Gambar 5. 83 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Informasi Event OSIS	114
Gambar 5. 84 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event OSIS	115
Gambar 5. 85 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event OSIS	116
Gambar 5. 86 Prototype Tampilan Admin Tambah Informasi Event OSIS	117
Gambar 5. 87 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event OSIS	118
Gambar 5. 88 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event OSIS	119
Gambar 5. 89 Prototype Tampilan Admin Edit Informasi Event OSIS	120

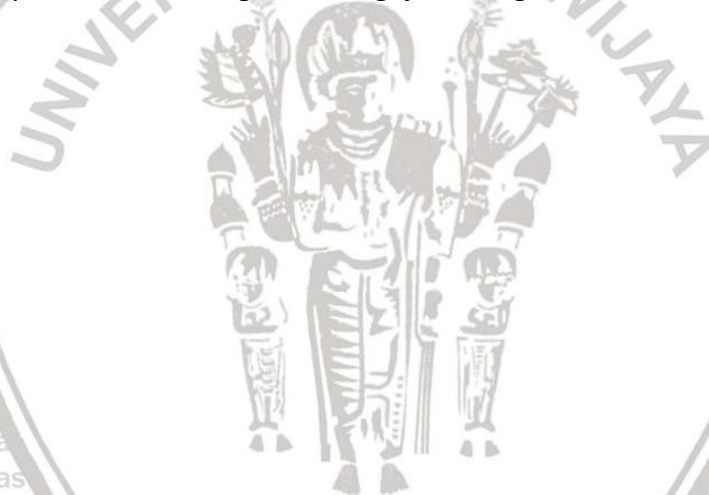
Gambar 5. 90 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event OSIS	121
Gambar 5. 91 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Edit Informasi Event OSIS	122
Gambar 5. 92 Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin	123
Gambar 5. 93 Prototype Tampilan Guru Login	124
Gambar 5. 94 Prototype Tampilan Guru Registrasi	125
Gambar 5. 95 Prototype Tampilan Guru Pop Up Registrasi	126
Gambar 5. 96 Prototype Tampilan Guru Home	127
Gambar 5. 97 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS	128
Gambar 5. 98 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	129
Gambar 5. 99 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS	130
Gambar 5. 100 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Galeri OSIS	131
Gambar 5. 101 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	132
Gambar 5. 102 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS	133
Gambar 5. 103 Prototype Tampilan Guru Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS	134
Gambar 5. 104 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS	135
Gambar 5. 105 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS	136
Gambar 5. 106 Prototype Tampilan Guru Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS	137
Gambar 5. 107 Prototype Tampilan Guru Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS	138
Gambar 5. 108 Prototype Tampilan Guru Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS	139
Gambar 5. 109 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Event OSIS	140
Gambar 5. 110 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri	141
Gambar 5. 111 Prototype Tampilan Siswa Login	142
Gambar 5. 112 Prototype Tampilan Siswa Registrasi	143
Gambar 5. 113 Prototype Tampilan Siswa Pop Up Registrasi	144
Gambar 5. 114 Prototype Tampilan Siswa Home	145
Gambar 5. 115 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS	146
Gambar 5. 116 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	147
Gambar 5. 117 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS	148
Gambar 5. 118 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Galeri OSIS	149

Gambar 5. 119 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	150
Gambar 5. 120 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS	151
Gambar 5. 121 Prototype Tampilan Siswa Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS	152
Gambar 5. 122 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS	153
Gambar 5. 123 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS	154
Gambar 5. 124 Prototype Tampilan Siswa Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS..	155
Gambar 5. 125 Prototype Tampilan Siswa Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS..	156
Gambar 5. 126 Prototype Tampilan Siswa Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS	157
Gambar 5. 127 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Event OSIS	158
Gambar 5. 128 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	159
Gambar 6. 1 Perbaikan Wireframe Halaman Utama Login Admin	162
Gambar 6. 2 Perbaikan Wireframe Halaman Login Admin	163
Gambar 6. 3 Perbaikan Wireframe Halaman Admin Pembaruan Struktur Organisasi	164
Gambar 6. 4 Perbaikan Wireframe Halaman Admin Pembaruan Galeri OSIS	165
Gambar 6. 5 Perbaikan Wireframe Halaman Biodata Admin	166
Gambar 6. 6 Perbaikan Wireframe Halaman Login Guru	167
Gambar 6. 7 Perbaikan Wireframe Halaman Registrasi Guru	168
Gambar 6. 8 Perbaikan Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	169
Gambar 6. 9 Perbaikan Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	170
Gambar 6. 10 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri	171
Gambar 6. 11 Perbaikan Wireframe Halaman Login Siswa	172
Gambar 6. 12 Perbaikan Wireframe Halaman Registrasi Siswa	173
Gambar 6. 13 Perbaikan Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	174
Gambar 6. 14 Perbaikan Wireframe Halaman Siswa Registrasi Calon Ketua OSIS	175
Gambar 6. 15 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	176
Gambar 6. 16 Perbaikan Prototype Tampilan Login Utama	177
Gambar 6. 17 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Login	178

Gambar 6. 18 Perbaikan Prototype Tampilan Pembaruan Struktur Organisasi OSIS	179
Gambar 6. 19 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS	180
Gambar 6. 20 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin	181
Gambar 6. 21 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Login	182
Gambar 6. 22 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Registrasi	183
Gambar 6. 23 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	184
Gambar 6. 24 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS	185
Gambar 6. 25 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri	186
Gambar 6. 26 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Login	187
Gambar 6. 27 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Registrasi	188
Gambar 6. 28 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS	189
Gambar 6. 29 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Melihat Pendaftaran Ketua OSIS	190
Gambar 6. 30 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri	191
Gambar 7. 1 System Usability Sacale Score	198

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Hasil Wawancara Validasi Ketua OSIS	203
Lampiran A.1 Hasil Wawancara Validasi Ketua OSIS (Lanjutan)	204
Lampiran A.2 Validasi Stakeholder Hasil Wawancara Anggota OSIS	205
Lampiran B.1 Validasi Stakeholder Hasil Iterasi Wireframe	206
Lampiran B.2 Validasi Stakeholder Hasil Iterasi Prototype	207
Lampiran C.1 Hasil Pengujian Admin	208
Lampiran C.2 Hasil Pengujian Guru 1	209
Lampiran C.3 Hasil Pengujian Guru 2	210
Lampiran C.4 Hasil Pengujian Guru 3	211
Lampiran C.6 Hasil Pengujian Siswa 1	212
Lampiran C.7 Hasil Pengujian Siswa 2	213
Lampiran C.8 Hasil Pengujian Siswa 3	214
Lampiran D.1 Foto Kegiatan Survey	215
Lampiran D.2 Foto Kegiatan Pengujian Dengan Pembina OSIS	215
Lampiran D.3 Foto Kegiatan Pengujian Dengan Siswa	216



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki perkembangan di era *modern* dan pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini, manusia mengenal teknologi yang semakin maju dan terjangkau untuk mempermudah dalam melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Komputerisasi bertujuan untuk mengelola data dan berkomunikasi dengan mudah oleh sebab itu komputerisasi manusia dapat terbantuan dengan baik dalam melakukan kegiatan seperti pemilihan ketua OSIS dan mengakses informasi OSIS secara *online*.

Pembelajaran demokrasi kepada siswa sederajat SMA/SMK sangatlah penting dikarenakan siswa merupakan pemilih pemula bagi pemilu legislatif dan penelitian yang dilaksanakan 5 tahunnya. Pada dunia SMA/SMK pemilihan yang dilaksanakan merupakan agenda tahunan dikalangan SMA/SMK dengan pelaksanaan penyampaian visi misi calon ketua OSIS dihadapan seluruh siswa. Sebuah OSIS sangat berperan aktif dalam sekolah informasi yang disampaikan diharapkan tersampaikan kesemua warga sekolah. Dimulai dari informasi struktur OSIS, kegiatan event-event besar, dokumentasi setelah kegiatan dan yang berhubungan dengan OSIS.

SMK Negeri 1 Dlanggu merupakan salah satu SMK sekolah menengah kejuruan yang berbasis teknologi dan pariwisata. SMK Negeri 1 Dlanggu beralamat di Jl.Jend. A. Yani, No. 1 Pohkecik, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto Propinsi Jawa Timur. SMK Negeri 1 Dlanggu mengharapkan untuk mencetak lulusan yang siap menjadi profesional muda di bidang teknologi dan pariwisata.

Kendala yang dihadapi pada pemilihan ketua OSIS dan keterbatasan dalam menggali informasi OSIS diantaranya persiapan peralatan untuk memilih, melakukan orasi terlebih dahulu bagi calon ketua OSIS, melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan pembina hal tersebut sangat menyita waktu dan tenaga, dokumentasi OSIS yang masih dilakukan secara manual atau hanya bisa diakses perindividu. Pada informasi kegiatan OSIS masih dilakukan secara manual dengan arti belum terciptanya wadah sebuah sistem informasi khusus OSIS, maka diperlukan sistem yang telah terkomputerisasi dengan baik untuk mendukung siswa/siswi dalam melakukan pemilihan ketua OSIS dan mengakses informasi mengenai kegiatan OSIS , untuk mempermudah dalam mengakses kegiatan tersebut.

Pentingnya perancangan *User Interface* yakni untuk mengetahui kebutuhan tampilan desain sistem terhadap pengguna sehingga pengguna dapat menyesuaikan penggunaan sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan permasalahan tersebut, pembina OSIS SMKN 1 Dlanggu mengharapkan terdapat sebuah sistem informasi yang memiliki antarmuka pengguna yang dapat membantu dalam menyelenggarakan pemilihan ketua OSIS dan memberikan sarana informasi kegiatan OSIS yang tersistem. Sistem informasi tersebut diharapkan mempermudah anggota OSIS dalam melihat sebuah informasi event kegiatan OSIS, struktur OSIS, visi misi OSIS, galeri OSIS, dan mempermudah dalam melakukan pemilihan ketua OSIS dengan melihat informasi kandidat ketua OSIS, melakukan voting dan melihat informasi hasil perolehan voting. Sekretaris dapat melakukan perekapan informasi dengan melakukan menambahkan, mengedit dan menghapus sebuah informasi event.

User Interface merupakan tampilan visual dalam sebuah aplikasi sebagai media yang bertujuan untuk menghubungkan sistem dengan *user*. Tugas dan tanggung jawab yang dimiliki oleh *user interface* yakni mampu merancang dan mengembangkan suatu tampilan awalan desain yang akan diimplementasikan ke dalam kode program. *User interface* sangat diperlukan dalam perancangan suatu sistem diantaranya: membantu meningkatkan *traffic website*, membantu memudahkan pengguna aplikasi dan membantu terbentuknya *user experince* yang tepat dan optimal. *User interface* juga memiliki manfaat yakni memudahkan dalam proses interaksi dengan pengguna (MuhammadRobithAdani, 2020). Oleh sebab itu, pada penelitian ini dilakukan perancangan *user interface* untuk sistem informasi OSIS berbasis android agar mencapai suatu tujuan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mencapai kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem.

HCD merupakan pendekatan untuk mengembangkan sistem interaktif yang bertujuan untuk membuat sistem yang dapat digunakan dan bermanfaat dengan melibatkan pengguna. Pada perancangan *user interface* memerlukan pihak-pihak yang terlibat dalam perancangan *user inetrface* sistem informasi OSIS yakni pembina OSIS dan anggota OSIS sebagai sumber data dan juga mengevaluasi *user interface*. Perancangan *user interface* menggunakan pendekatan yakni *Human Centered Design* (HCD) pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi, meningkatkan kepuasan pengguna (ISO-9241-210, 2010). Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan HCD untuk merancang *user interface* sistem informasi OSIS yang digunakan dan meningkatkan kepuasan yang berfokus

pada pengguna, bermanfaat sesuai kebutuhan pengguna yang sesuai dengan tujuan.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang diatas, dapat ditentukan beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil rancangan *user interface* sistem informasi OSIS berbasis *android* dengan penerapan metode *Human Centered Design*?
2. Bagaimana hasil evaluasi rancangan *user interface* sistem informasi OSIS berbasis *android*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan yang disimpulkan mengenai rumusan masalah diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efesiensi terhadap rancangan *interface* sistem informasi OSIS berbasis *andorid*.
2. Untuk mengetahui hasil rancangan *interface* sistem informasi OSIS dalam penerapan pendekatan *Human Centered Design*.

1.4 Manfaat

Pada penelitian ini ada beberapa hal yang peneliti harapkan mengenai manfaatnya antara lain:

1. Peneliti
 - a. Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman untuk membuat sebuah rancangan antarmuka.
 - b. Mengembangkan kemampuan dalam menerapkan rancangan *interface* terhadap metode *Human Centered Design*.
2. OSIS
 - a. Mempermudah dalam menyelenggarakan pemilihan ketua OSIS.
 - b. Membantu dalam mendokumentasikan disetiap kegiatan atau *event*.
 - c. Memberikan informasi OSIS terhadap warga sekolah.
3. Sekolah
 - a. Mempermudah dalam memantau kegiatan OSIS apa saja yang telah terlaksana.
 - b. Mempermudah sekolah dalam memajukan sistem informasi terhadap OSIS.
4. Siswa
 - a. Membantu siswa dalam melakukan kegiatan pemilihan ketua OSIS.

- b. Membantu anggota OSIS dalam mendokumentasikan seluruh kegiatan OSIS.
- c. Mempermudah siswa dalam melihat kegiatan OSIS yang diselenggarakan.

1.5 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, permasalahan dibatasi pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan *interface* sistem informasi OSIS berbasis *android* menggunakan pendekatan metode *Human Centered Design*.
2. Pengguna atau *user persona* yang terlibat dalam perancangan *interface* sistem informasi OSIS berbasis *android* dari kalangan siswa, dan sekolah.

1.6 Sistematikan Pembahasan

1. BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai uraian umum latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika pembatasan.

2. BAB II: Landasan Kepustakaan

Pada bab ini menjelaskan uraian dasar mengenai 2.1 penelitian terdahulu 2.2 kajian teori yang meliputi dari *Human Centered Design*, *Android*, *User Interface*, OSIS.

3. BAB III: Metodologi Penelitian

Pada bab ini menguraikan tentang tahapan metodologi penelitian yang meliputi: studi literatur, menentukan konteks pengguna, spesifikasi persyaratan pengguna, pembuatan solusi desain, evaluasi solusi desain, kesimpulan dan saran.

BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dan pedoman. Penelitian pertama yang menjadi acuan yakni penelitian yang dilakukan oleh Ryani Putra (2018) dengan judul penelitian yaitu Aplikasi Voting Organisasi Intra Sekolah (OSIS) pada MA Nurul Ihsan NW Tilawah Berbasis WEB. Objek penelitian yakni MA Nurul Ihsan NW Tilawah. Data yang dikelola adalah data panitia, data pemilih atau siswa data kandidat OSIS dengan proses pendaftaran dan proses pemilihan. Output dari perancangan ini adalah laporan data pemilih, laporan data kandidat dan laporan data suara pemilihan. Oleh sebab itu, peneliti membuat sistem diharapkan untuk mempermudah dalam proses pemilihan ketua OSIS, dan memberikan hasil voting yang akurat dan terpercaya serta bisa mengurangi angka siswa yang tidak memilih dan tidak akan mengganggu proses belajar mengajar. Relevansi penelitian ini terhadap penelitian yang saat ini dilakukan yakni sama dalam hal permasalahan yang diangkat yaitu pemilihan ketua OSIS.

Penelitian yang kedua yang menjadi acuan dilakukan oleh Jodi Hendrawan (2016) dengan judul yakni Aplikasi Pemilihan ketua OSIS Berbasis Android pada SMP Budi Utomo Medan. Objek penelitian yakni siswa SMP Budi Utomo. Kendala yang dihadapi saat melakukan pemilihan ketua OSIS persiapan yang menyita waktu banyak, mulai dari menyiapkan alat-alat yang diperlukan pada saat pemilihan. Oleh sebab itu, peneliti membuat sistem agar dapat mempermudah sekolah dalam melakukan pemilihan ketua OSIS dengan menggunakan aplikasi yang dikembangkan pada perangkat smartphone yang berbasis android. Sehingga dapat lebih mempermudah pihak sekolah tanpa membuang banyak waktu dan tenaga. Relevansi penelitian ini terhadap penelitian yang saat ini dilakukan yakni sama dalam hal permasalahan yang diangkat yaitu pemilihan ketua OSIS.

Penelitian yang terakhir oleh Ressa (2019) dengan judul penelitian adalah Sistem electronic Voting (*E-Voting*) Berbasis WEB Pada Pemilihan Ketua OSIS. Objek penelitian adalah SMA/SMK. Melakukan pemilihan ketua OSIS yang masih konvensional yaitu dengan melakukan penyampaian visi misi terlebih dahulu dihadapan seluruh siswa. Pelaksanaan voting masih dilakukan secara centang atau coblos. Oleh sebab itu, peneliti membuat sistem e-voting membuat kegiatan pemilihan ketua OSIS lebih mudah dalam penyampaian informasi, lebih cepat dalam melakukan perhitungan suara serta membuat lebih hemat kertas dan memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sistem yang dibuat adalah sama yakni

mengenai pemilihan ketua OSIS. Berikut Tabel 2.1 merupakan tabel kesimpulan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini:

Tabel 2. 1 Kesimpulan Penelitian Terdahulu

Deskripsi	Penelitian Sebelumnya		
Penulis	Ryani Putra	Jodi Hendrawan	Ressa
Judul	Aplikasi Voting Organisasi Intra Sekolah (OSIS) pada MA Nurul Ihsan NW Tilawah Berbasis WEB	Aplikasi Pemilihan ketua OSIS Berbasis Android pada SMP Budi Utomo Medan	Sistem electronic Voting (E-Voting) Berbasis WEB Pada Pemilihan Ketua OSIS
Tahun	2018	2016	2019
Tujuan	Membuat sistem untuk mempermudah dalam proses pemilihan ketua OSIS, dan memberikan hasil voting yang akurat dan terpercaya serta bisa mengurangi angka siswa yang tidak memilih dan tidak akan mengganggu proses belajar mengajar.	Membuat sistem agar mempermudah sekolah dalam melakukan pemilihan ketua OSIS dengan menggunakan aplikasi yang dikembangkan pada perangkat smartphone yang berbasis android. Sehingga dapat lebih mempermudah pihak sekolah tanpa membuang banyak waktu dan tenaga.	Membuat sistem agar pemilihan ketua OSIS lebih mudah dalam penyampaian informasi, lebih cepat dalam melakukan perhitungan suara serta membuat lebih hemat kertas dan memperoleh hasil yang efektif dan efisien.
Objek	MA Nurul Ihsan NW Tilawah	SMP Budi Utomo Medan	SMA/SMK

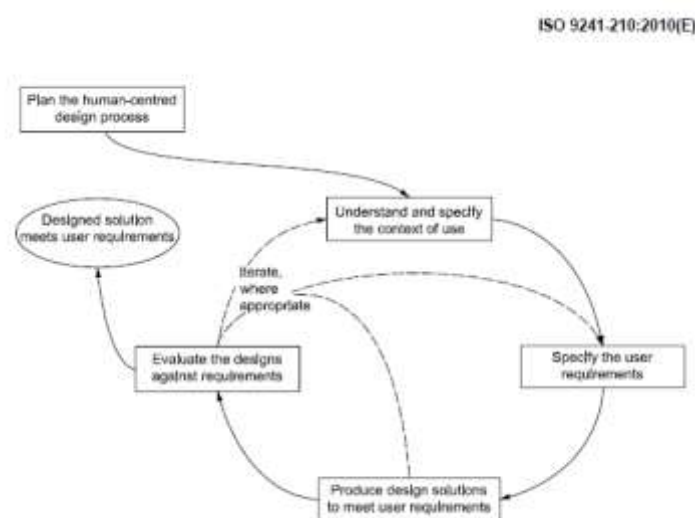
2. 2 Kajian Teori

2.2.1 Human Centered Design

Human Centered Design merupakan pendekatan pengembangan sistem interaktif yang mempunyai tujuan yakni membuat sistem dapat digunakan dan berguna dengan berfokus pada pengguna, kebutuhan dan persyaratan pengguna. Pendekatan ini meningkatkan aktivitas dan efisiensi, meningkatkan kepuasan pengguna. Pendekatan HCD membantu untuk mengelola desain perangkat keras dan perangkat lunak dan mempunyai proses desain ulang untuk mengidentifikasi dan merencanakan aktivitas desain yang berpusat pada manusia.

Pada metode HCD menggunakan pendekatan HCD yang berpusat pada manusia untuk desain. Sistem yang dirancang dengan menggunakan metode yang berpusat pada manusia meningkatkan kualitas seperti meningkatkan produktivitas pengguna dan efisiensi operasional, lebih mudah dipahami dan digunakan, meningkatkan kegunaan untuk orang-orang dengan jangkauan kemampuan yang lebih luas, meningkatkan pengalaman pengguna, mengurangi ketidaknyamanan, memberikan keunggulan kompetitif dan berkontribusi terhadap tujuan.

Pada HCD terdapat 4 kegiatan desain yang berpusat pada pengguna dilihat pada Gambar 2.2. Berdasarkan ISO 9241-210 (2010), desain yang pertama yakni memahami dan menentukan konteks pengguna dari sistem yang akan dirancang. Yang kedua yakni menspesifikasikan persyaratan pengguna. Yang ketiga yakni membuat desain solusi berdasarkan kebutuhan pengguna. Terakhir yakni evaluasi desain solusi yang sudah dibuat.



Gambar 2. 1 Human Centered Design

Sumber: ISO 9241-210 (2010)

2.1.2 Android

Android merupakan sistem operasi untuk perangkat bergerak (mobile) yang awalnya dikembangkan oleh *Android Inc.* *Smartphone android* merupakan sebuah ponsel pintar yang menggunakan android sebagai operasinya. *Smartphone android* dapat menjalankan semua aplikasi dan *game* yang khusus dikembangkan untuk *android*. (Fadhilah, 2018)

Perbandingan *Mobile Web* dan *Mobile Apps* pengaksesan keduanya terletak pada informasi atau data. *Mobile Web* memerlukan aplikasi browser untuk mengakses informasi dari sebuah domain yang telah ditentukan. *Mobile Apps* bisa untuk keduanya, konten-konten yang tersedia di *mobile apps* bisa diakses tanpa internet atau berbasis *offline*. (RECTmedia, 2019)

2.1.3 User Interface

User Interface atau antarmuka merupakan proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi, dengan fokus pada tampilan atau gaya. Desain yang bertujuan untuk membuat antarmuka yang menurut pengguna mudah digunakan dan menyenangkan. Desain *user interface* mengacu pada antarmuka pengguna grafis dan bentuk lainnya.

User Interface Design yang akan digunakan pada penelitian ini mengambil sumber dari material.io untuk penentuan *font* dan untuk penentuan icon mengambil dari sumber *iconify* yang terdapat pada figma dan *flaticon.com*. *User Interface Design* atau bisa disebut dengan *UI Design* merupakan proses untuk membuat suatu produk yang terlihat dan menarik secara visual, atau biasa dengan proses membuat tampilan suatu aplikasi atau *website*. *UI Design* meliputi beberapa aspek dari mulai *interface design*, pemilihan warna yang sesuai, pembuatan *icon*, penerapan *typeface* atau *text* yang mudah dibaca, serta juga *visual design* seperti ilustrasi termasuk juga animasi dan *interaction design*. (Rusmana, 2019)

2.1.4 OSIS

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) merupakan suatu organisasi yang berada di tingkat Sekolah di Indonesia yang dimulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). OSIS diurus dan dikelola oleh siswa yang terpilih untuk menjadi pengurus OSIS. Organisasi ini memiliki seorang pembimbing dari guru yang dipilih oleh pihak Sekolah. OSIS mempunyai tujuan untuk memberikan fasilitas kepada para siswa untuk menyalurkan harapan dan keinginannya dalam

keaktivitas dan dapat berpartisipasi untuk hal yang lebih bermanfaat untuk Sekolah. (John, 2019)

Lingkup Sekolah OSIS membantu dalam bentuk jiwa kepemimpinan. Mamat Supriatna (2010:1), menyatakan bahwa OSIS sebagai bagaian dari kegiatan ekstrakurikuler memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Pengembangan yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat dan minat mereka.
2. Sosial yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial peserta didik.
3. Rekreatif yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, menggembarakan dan menyenangkan bagi peserta didik yang menunjang proses perkembangan.
4. Persiapan karir yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik.

Mamat Supriatna (2010 : 18) menyatakan bahwa OSIS memiliki peranan sebagai berikut :

1. Sebagai wadah, OSIS menjadi wadah dalam melatih kepemimpinan siswa melalui ekstrakurikuler.
2. Sebagai penggerak dan motivator, OSIS menjadi perangsang lahirnya keinginan, partisipasi untuk berbuat, pendorong kegiatan bersama untuk mencapai tujuan.
3. Bersifat preventif, OSIS bersifat intelek dalam arti internal dapat menggerakkan sumber daya yang ada dan eksternal mampu beradaptasi dengan lingkungan dan menyelesaikan persoalan perilaku menyimpang siswa. (Toni, 2019)

OSIS SMKN 1 Dlanggu mempunyai kegiatan tahunan yang terstruktur untuk kegiatan tahunan yang utama yakni pemilihan ketua OSIS. OSIS memiliki program kerja yang sesuai dengan seksi bidang untuk seksi bidang yang memiliki program kerja yakni pada seksi bidang pertama pembinaan keimanan dan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa untuk kegiatannya seperti mabid, idul adha, 1 muharram, bakti panti, maulid nambi, pondok ramadhan, idul fitri, hari santri, baksoos dan isra mi'riaj. Seksi bidang kedua pembinaan budi pekerti luhur untuk kegiatannya seperti sumpah pemuda, hari kartini, G30SPKI, HUT republik indonesia, hari buruh, kesaktian pancasila, hari pahlawan. Yang ketiga seksi bidang menaungi pramuka, PIK-R dan PMR untuk kegiatannya seperti

penerimaan tamu ambalan, diklat badge raden wijaya, diklat inoilet bantara dan laksana, lomba – lomba dan diklat *scarfft* PMR. Yang keempat seksi bidang pembinaan prestasi akademik dan seni sesuai bakat minat untuk kegiatannya seperti sidak, pandwa, pemeriksaan atribut, penghijauan, menjaga taman sekolah.

Struktur organisasi sekolah merupakan organisasi sekolah yang memiliki peranan dalam merancang, melaksanakan, mengatur, dan mengevaluasi program yang dijalankan oleh sekolah. Struktur organisasi sekolah melibatkan kepala sekolah, guru, siswa serta beberapa tokoh masyarakat dilingkungan sekolah. Tujuan dari organisasi sekolah diantaranya menjadi wadah dan sarana penyalur aspirasi antar sekolah, meningkatkan tanggung jawab dan peran dari pemangku sekolah dan mendukung terciptanya kondisi dan situasi sekolah yang stabil.

Struktur organisasi intra sekolah (OSIS) merupakan organisasi kesiswaan yang resmi dan diakui oleh sekolah. Pada organisasi ini tidak memiliki hubungan dengan organisasi lain di luar sekolah. Organisasi OSIS mempunyai tujuan diantaranya memantapkan dan mengembangkan peran siswa, melatih jiwa kepemimpinan siswa, melaksanakan kegiatan dengan prinsip dan mengimplementasikan hak dan kewajiban dalam lingkungan masyarakat. Keterkaitan struktur organisasi sekolah dan organisasi OSIS saling berkaitan dikarenakan tanggungjawab organisasi OSIS di miliki oleh kepala sekolah dan setiap seksi bidang OSIS memiliki pembina guru yang terlibat. (Nugraha, 2017) Berikut struktur organisasi OSIS SMKN 1 Dlanggu pada gambar



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi OSIS SMKN 1 Dlanggu

Sumber: SMKN 1 Dlanggu (2021)

2.1.5 Usability Testing

Usability testing merupakan sebuah tahapan pengujian *software* yang dilakukan oleh *developer* dengan melibatkan secara langsung *user* yang menggunakan aplikasi tersebut dan meneliti bagaimana *user* berinteraksi dengan aplikasi yang dibuat. *Usability testing* merupakan cara untuk mengevaluasi sebuah produk atau jasa dengan cara mengujinya kepada calon pengguna dan pengguna akan mencoba untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Usability testing merupakan pengukuran pengguna untuk pencapaian target pada suatu produk yang digunakan dengan menetapkan efektivitas, efisiensi, dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu. *Usability testing* diukur berdasarkan komponen kemudahan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), kesalahan dan keamanan (*errors*), kepuasan (*satisfaction*) mudah diingat (*memorability*). Tujuan *usability testing* yaitu mencari permasalahan kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, menentukan kepuasan pengguna pada produk tersebut. (Hariwijaya, 2017)

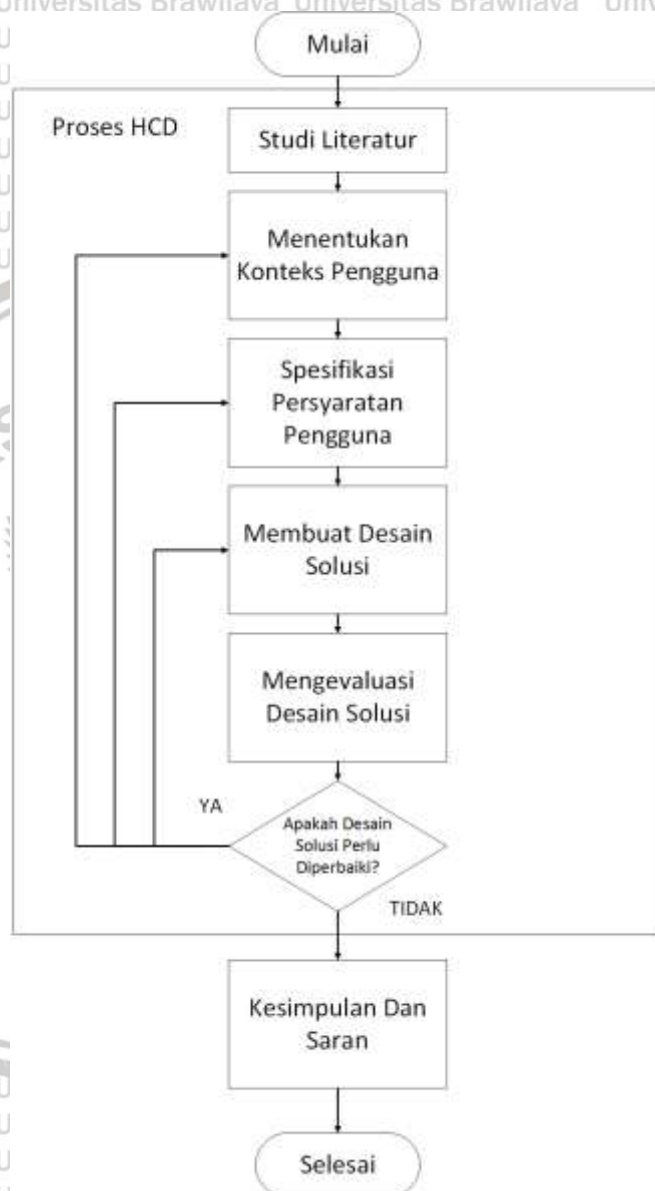
2.1.6 System Usability Scale

System Usability Scale merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna. Pendapat subyektif tentang kegunaan tampilan informasi atau sistem pendukung keputusan pada umumnya, bukan merupakan faktor utama yang harus dipertimbangkan. Mengingat kegunaan dalam contoh tertentu ditentukan oleh konteks penggunaan sistem. Menurut ISO 9241-11 memecah pengukuran kegunaan menjadi tiga komponen terpisah yang harus didefinisikan relatif terhadap konteks penggunaan.

Berikut tujuan SUS yakni untuk memberikan ukuran persepsi subyektif orang-orang tentang kegunaan suatu sistem, untuk melakukannya dalam waktu yang sangat singkat yang tersedia bagi selama sesi evaluasi. SUS memiliki item kuesioner berdasarkan kriteria yakni harus ada hubungan timbal balik yang kuat antara semua item yang dipilih, jumlah item harus dibatasi karena keterbatasan waktu, pengguna dapat mengisi kuesioner dengan cepat tanpa terburu-buru. (Brooke, 2013)

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini. Langkah pertama diawali dengan melakukan studi literatur sampai pengambilan kesimpulan dan saran. Bahwa pada penelitian ini digunakan metode HCD yang digambarkan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Alur Pelaksanaan Penelitian

Pada Gambar 3.1 menjelaskan langkah-langkah penelitian dari tahap awal studi literatur, menentukan konteks pengguna, spesifikasi persyaratan pengguna, mengevaluasi desain solusi dan yang terakhir memberikan kesimpulan dan saran.

Pada langkah-langkah ini memberikan kemudahan pada peneliti dalam menyelesaikan disetiap progresnya.

3.1 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui informasi dasar yang relevan dengan penelitian. Tujuan pada tahap ini merupakan untuk memperkuat permasalahan serta sebagai dasar teori dalam melakukan studi dan juga menjadi dasar terhadap perancangan desain sistem informasi OSIS. Studi literatur ini cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini termasuk pada mencari penelitian-penelitian terdahulu, sebagaimana dibuat sebagai sumber referensi yang relevan.

Studi literatur yang telah dilaksanakan yaitu dengan membandingkan judul, hasil analisis dan metode yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Pada tahap ini akan mendapatkan fokus permasalahan penelitian yaitu perancangan *user Interface* berbasis *android* sistem informasi OSIS dengan menggunakan pendekatan *Human Centered Design*.

3.2 Menentukan Konteks Pengguna

Pada konteks penggunaan sistem ini dapat digunakan pada kondisi yang terkait dengan menyampaikan informasi yang dibutuhkan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna, memahami karakteristik pengetahuan, pendidikan, pengalaman, kondisi fisik, kebiasaan dan lingkungan pengguna. Penelitian ini akan mendapatkan informasi tersebut dengan melakukan penyebaran kuesioner terhadap anggota OSIS dengan jumlah pengguna 15 anggota OSIS. Setelah dilakukan penyebaran kuesioner, peneliti menentukan karakteristik pengguna. Pada tahap ini kuesioner yang akan disebarakan yaitu berupa pertanyaan wawancara terhadap anggota OSIS kemudian anggota OSIS akan menjawab pertanyaan tersebut dengan diberikan waktu selama 5 hari. Tahap penyebaran kuesioner bagi pengguna akan diberikan 16 pertanyaan yang akan dijawab oleh pengguna. Pada daftar pertanyaan kuesioner wawancara yang akan dibagikan mendapatkan referensi dari *Starter Question For User Research Interviews* sebagaimana pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Wawancara

No	Kode Pertanyaan	Pertanyaan
1.	KP1	Seperti apa hubungan anda dengan OSIS?
2.	KP2	Bagaimana anda saat ini mengenai tentang kegiatan OSIS?
3.	KP3	Berapa banyak waktu yang biasanya anda habiskan untuk menyelesaikan kegiatan OSIS?

4.	KP4	Bagaimana anda dalam menyelesaikan suatu tugas OSIS ?
5.	KP5	Apa yang anda sukai tentang kegiatan OSIS?
6.	KP6	Apa poin terbesar yang terkait dengan kegiatan OSIS?
7.	KP7	Mengapa anda terus mengikuti informasi kegiatan OSIS?
8.	KP8	Jenis solusi apa yang telah anda serahkan untuk membantu anda dalam hal ini?
9.	KP9	Apa bagian tersulit tentang menyampaikan sebuah informasi OSIS?
10.	KP10	Apakah anda selama menyebarkan informasi OSIS dapat melakukannya dengan mudah ?

Pada Tabel 3. 1 menjelaskan daftar pertanyaan kuesioner wawancara untuk mengetahui karakteristik pengguna. Pada tabel tersebut terdapat kode pertanyaan untuk memudahkan pengguna dalam memberikan pertanyaan dan untuk penyebaran wawancara yang dilakukan menggunakan media *google form*.

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Wawancara (Lanjutan)

11.	KP11	Bagaimana informasi berita OSIS ini berdampak pada area lain kehidupan anda?
12.	KP12	Produk atau alat lain apa yang sudah anda coba dalam menyampaikan Informasi berita OSIS?
13.	KP13	Apakah anda sudah membayar produk atau alat lain ini?
14.	KP14	Bagaimana anda mendengar tentang produk atau alat lain ini?
15.	KP15	Apa yang anda suka atau tidak suka tentang produk atau alat ini?
16.	KP16	Apakah anda mencari solusi atau alternatif untuk penyebaran informasi OSIS?

Pada Tabel 3. 1 menjelaskan daftar pertanyaan kuesioner wawancara untuk mengetahui karakteristik pengguna. Pada tabel tersebut terdapat kode pertanyaan untuk memudahkan pengguna dalam menjawab pertanyaan.

3.3 Spesifikasi Persyaratan Pengguna

Pada tahap ini akan dilakukan mengidentifikasi pengguna yaitu dengan cara menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Pada menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional peneliti melakukan wawancara terhadap *user* kebutuhan apa yang sesuai dan sesuai kebutuhan pada sistem ini.

Pada sistem ini dari peneliti memberikan saran informasi yang ditampilkan pada sistem ini diantaranya: pengguna dapat melakukan pendaftaran, pengguna dapat melakukan *login*, pengguna dapat mengakses informasi struktur organisasi OSIS, visi misi OSIS, dokumentasi, program kerja OSIS, dan pengguna dapat melakukan pemilihan ketua OSIS yang dapat dilakukan secara *online*.

Pada tahap ini peneliti membuat 10 daftar pertanyaan wawancara yang akan dibagikan ke pengguna melalui goggle form dari pertanyaan tersebut diharapkan pengguna bisa menyampaikan kebutuhan yang dibutuhkan dalam sistem OSIS. Pada pengambilan data ini peneliti membutuhkan 15 responden yakni responden anggota OSIS yang nantinya pada perancangan sistem ini dikhususkan untuk anggota OSIS. Pada daftar pertanyaan kuesioner wawancara yang akan dibagikan mendapatkan referensi dari *Starter Question For User Research Interviews*. Pada daftar pertanyaan wawancara yang dibagikan melalui goggle form sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

No	Pertanyaan
1.	Menurut anda kebutuhan apa saja yang akan diinformasikan pada sistem ini?
2.	Apa pendapat anda mengenai spesifikasi pada sistem ini dikalangan sekolah?
3.	Menurut anda bagaimana sistem ini akan membantu anda?
4.	Apa yang mungkin menghalangi orang menggunakan sistem ini?
5.	Apakah anda menggunakan sistem ini setiap hari?
6.	Menurut anda kegiatan pemilihan ketua OSIS dapat dimasukkan dalam fitur sistem ini?

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna Lanjutan

7.	Apakah anda sudah pernah menemui sistem ini?
8.	Menurut anda berapa besar biaya bersedia anda bayarkan untuk sistem ini?
9.	Menurut anda apakah sistem ini akan memberikan efisien dan efektifitas waktu?
10.	Apakah pernah anda mengingatkan pada sistem lain? Apabila pernah sebutkan!

Pada Tabel 3. 2 merupakan pertanyaan spesifikasi kebutuhan untuk pengguna yang bertujuan untuk menentukan kebutuhan pengguna pada sistem ini. Daftar pertanyaan yang dibagikan terdapat 10 pertanyaan dengan responden yang diambil berjumlah 15 responden yakni anggota OSIS.

3.4 Membuat Desain Solusi

Tahap ini melakukan pendesainan yang sesuai dengan aturan desain, persyaratan dan kebutuhan pengguna yang diperoleh. Pada pembuatan solusi desain ini akan dilakukan pembuatan *wireframe low fidelity* sebagai penentuan tata letak yang tepat. Kemudian dilanjutkan Pada *wireframe high fidelity* untuk menentukan pewarnaan, ukuran font jarak dan bentuk elemen-elemen yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.5 Mengevaluasi Desain Solusi

Pada tahap evaluasi desain solusi menganut pada pengujian berbasis pengguna yang mempunyai tujuan untuk mengukur dan kriteria kepuasan dalam konteks penggunaan. Terdapat 2 tahapan yakni tahapan pertama proses iterasi pada desain *wireframe low fidelity* dan desain *wireframe high fidelity*. Pada proses iterasi dilakukan pada *stakeholder* yakni pembina OSIS dan merupakan *domain expert* yang mempunyai peran dalam memberikan saran terhadap sistem. Proses iterasi dilakukan secara 2 kali untuk memperoleh kesepakatan pada desain yang diinginkan oleh *stakeholder* sudah sesuai atau tidaknya. Tahap kedua dilakukan pengujian pada desain yang telah melalui proses kesepakatan. Pada tahap ini desain telah berubah menjadi sebuah *prototype* yang dapat di *clickable*. Pengujian ini akan diujikan oleh pengguna yakni dengan tiga kelompok pengguna yaitu satu admin (sekretaris OSIS), tiga guru dan tiga siswa. Pengujian ini menggunakan pengujian *usability testing* dan metode kuesioner menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

Pada pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* untuk mengetahui perolehan nilai yang didapat di setiap responden untuk mencari rata-

rata skor yang didapat. Untuk perhitungan skor SUS dalam kuesioner ini sebagai berikut:

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

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Pada perhitungan skor SUS terdapat aturan yang berlaku untuk 1 responden. Adapun aturan perhitungan skor SUS diantaranya sebagai berikut:

1. Setiap pertanyaan yang mempunyai nomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurangi 1.
 2. Setiap pertanyaan yang mempunyai nomor genap, skor akhir dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
 3. Skor SUS yang diperoleh dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan akan dikali 2,5.
 4. Setelah mendapatkan skor SUS maka akan dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan di bagi dengan jumlah responden.
- (STMIKPalComTech, 2019)

3.6 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini peneliti akan membuat penarikan kesimpulan penelitian adapun yang diambil kesimpulannya dari proses tahap pertama sampai tahap terakhir diantaranya: studi literatur, menentukan konteks pengguna, persyaratan spesifikasi pengguna, membuat desain solusi, mengevaluasi desain solusi. Pengambilan kesimpulan akan diambil pada poin-poin yang dibutuhkan dalam penyampaian pada penelitian ini. Pada tahap saran yang disampaikan oleh pengguna maupun oleh dosen pembimbing yang dapat diberikan untuk pertimbangan penelitian selanjutnya.

BAB VI KONTEKS DAN PERSYARATAN PENGGUNA

4.1 Menentukan Konteks Pengguna

Pada tahap ini merupakan tahapan untuk menentukan konteks pengguna.

Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara kepada pengguna yakni anggota OSIS SMKN 1 Dlanggu. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan mengambil 16 pertanyaan dan 15 responden untuk hasil wawancara tidak jauh berbeda dengan yang lain. Berikut ini merupakan salah satu informasi yang didapat dari hasil wawancara:

4.1.1 Hasil Wawancara

Pada tabel 4. 1 merupakan wawancara yang dilakukan yang mengacu bagaimana karakteristik pada hubungan pengguna dengan OSIS untuk menganalisis konteks penggunaan. Berikut salah satu hasil wawancara dari anggota OSIS SMKN 1 Dlanggu:

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara

No	Topik Pembahasan	Analisis jawaban
1.	Seperti apa hubungan anda dengan OSIS?	Sebagai ketua OSIS periode 2021/2022.
2.	Bagaimana anda saat ini mengenai tentang kegiatan OSIS?	Menurut saya masih kurang tegas dalam menangani suatu tugas yang diberikan dalam kegiatan.
3.	Berapa banyak waktu yang biasanya anda habiskan untuk menyelesaikan kegiatan OSIS?	Kurang lebih 3 minggu sebelum kegiatan.
4.	Ceritakan tentang terakhir anda dalam menyelesaikan tugas OSIS?	Tugas terakhir saya pada OSIS periode kemarin adalah membuat program kerja OSIS, saya membuat program kerja OSIS ini bersama teman teman saya selaku pengurus inti OSIS. Kami memikirkan apa yang perlu OSIS tingkatkan pada masa mendatang.

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara (Lanjutan)

5.	Apa yang anda sukai tentang kegiatan OSIS?	Keluargaan dan kekompakan teman-teman OSIS.
6.	Apa poin terbesar yang terkait dengan kegiatan OSIS?	Membentuk rasa keluargaan.
7.	Mengapa anda terus mengikuti informasi kegiatan OSIS?	Supaya saya bisa mengetahui perkembangan pengurus OSIS dalam menangani dan melaksanakan kegiatan di OSIS.
8.	Jenis solusi apa yang telah anda serahkan untuk membantu anda dalam hal ini?	Dengan cara bermusyawarah, mengajak seluruh pengurus osis untuk saling sharing apa yang perlu dibenahi.
9.	Apa bagian tersulit tentang menyampaikan sebuah informasi OSIS?	Kurangnya tanggapan peserta kegiatan dalam mematuhi peraturan.
10.	Apa yang saat ini anda lakukan dalam menyebarkan sebuah informasi OSIS ini lebih mudah?	Memberitahu informasi OSIS ke pihak kesiswaan, dan diteruskan ke wali kelas.
11.	Bagaimana informasi berita OSIS ini berdampak pada area lain kehidupan anda?	Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin didalam lingkungan sekitar dan diri sendiri.
12.	Produk atau alat lain apa yang sudah anda coba dalam menyampaikan Informasi berita OSIS?	Media sosial dan media penyiaran sekolah atau <i>speaker</i> sekolah.
13.	Apakah anda sudah membayar produk atau alat lain ini?	Tidak, karena sudah disediakan oleh sekolah.

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara (Lanjutan)

14.	Bagaimana anda mendengar tentang produk atau alat lain ini?	Dari senior pengurus OSIS sebelumnya.
15.	Apa yang anda suka atau tidak suka tentang produk atau alat ini?	Terkadang harus menunggu konfirmasi dari pihak sekolah atau terlambat dalam pengiriman informasi.
16.	Apakah anda mencari solusi atau alternatif untuk penyebaran informasi OSIS?	Ya, yang saya dapat pikirkan sekarang yaitu dengan mendatangi kelas kelas untuk menyebarkan informasi se jelas jelasnya dan juga apabila ad anak yang kurang mengerti bisa langsung dijawab oleh pengurus OSIS.

4.1.2 Identifikasi Stakeholder dan Pengguna

Tabel 4. 2 Identifikasi Stakeholder

No	Pemangku Kepentingan	Keterangan
1.	Pembina Utama OSIS	Pembina utama OSIS SMKN 1 Dlanggu merupakan yang mempunyai wewenang dalam menghandel OSIS.

Pada Tabel 4. 2 merupakan tabel yang menjelaskan kelompok *stakeholder*. *Stakeholder* merupakan pemangku kepentingan yang terdiri dari satu orang yang memiliki kepentingan pada sistem yakni pembina OSIS.

Tabel 4. 3 Identifikasi Pengguna

No	Pengguna	Keterangan
1.	Pembina OSIS	Pembina utama OSIS SMKN 1 Dlanggu merupakan yang mempunyai wewenang dalam menhandle OSIS.
2.	OSIS	OSIS merupakan organisasi sebagai wadah untuk mencapai siswa agar mendapatkan tujuan yang positif.
3.	Guru	Guru merupakan yang bertugas untuk mengajar dan mendidik siswa.
4.	Siswa	Siswa merupakan yang mempunyai wewenang untuk belajar.

Pada Tabel 4. 3 merupakan penjelasan dari kelompok pengguna yakni yang terdiri pembina OSIS, OSIS, guru dan siswa. Pada tabel tersebut merupakan pengguna pada sistem informasi OSIS.

4.1.3 Kelompok Pengguna, Karakteristik, dan Peran

Mengidentifikasi kelompok pengguna yang terdiri dari kelompok pengguna admin, kelompok pengguna guru dan kelompok pengguna siswa. Berikut karakteristik dan peran dalam sistem pada pengguna admin, guru dan siswa sistem informasi OSIS SMKN 1 Dlanggu dapat dilihat pada tabel 4.4. Untuk pengguna guru pada tabel 4.5 dan untuk pengguna siswa pada tabel 4.6.

Tabel 4. 4 Kelompok Pengguna Sistem Admin (Sekertaris OSIS)

No	Kelompok Pengguna	Karakteristik	Peran dalam sistem
1.	Sekertaris OSIS	- Mempunyai wewenangan dalam merekap kegiatan OSIS. - Mempunyai wewenangan dalam membagikan informasi kegiatan OSIS. - Mempunyai jabatan	- Dapat melakukan pembaruan terhadap data informasi visi misi OSIS. - Dapat melakukan pembaruan terhadap data informasi struktur OSIS. - Dapat melakukan pembaruan data

	sekertaris dalam OSIS. • Dapat mengoperasikan handphone dan memiliki akses lebih dalam mengoperasikan sistem.	informasi program kerja OSIS. • Dapat melakukan pembaruan data informasi foto kegiatan OSIS. • Dapat melakukan pengisian kandidat calon ketua OSIS. • Dapat melakukan penghapusan data informasi event OSIS. • Dapat melakukan edit data informasi event OSIS. • Dapat melakukan penambahan data informasi event OSIS. • Dapat melihat informasi biodata admin.
--	--	---

Tabel 4. 6 Kelompok Pengguna Sistem Guru

No	Kelompok Pengguna	Karakteristik	Peran dalam sistem
1.	Guru	• Bertanggung jawab dalam mendidik siswa • Ikut berpartisipasi dalam kegiatan OSIS.	• Dapat melihat informasi visi misi OSIS. • Dapat melihat informasi Struktur OSIS.

	• Dapat mengoperasikan handphone dan dapat mengakses informasi OSIS pada sistem.	• Dapat melihat informasi galeri OSIS. • Dapat melihat informasi pemilihan ketua OSIS. • Dapat melakukan voting terhadap calon ketua OSIS. • Dapat melihat informasi hasil perolehan voting calon ketua OSIS. • Dapat melihat informasi event OSIS. • Dapat melihat informasi biodata diri.
--	--	--

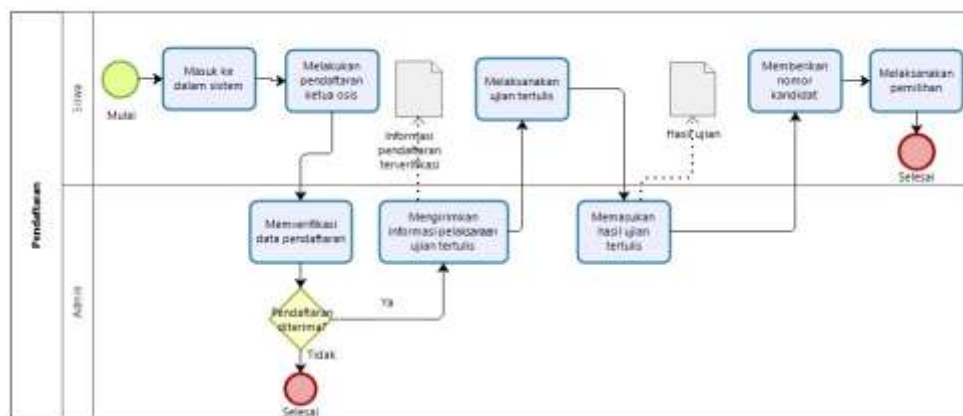
Tabel 4. 6 Kelompok Pengguna Sistem Siswa

No	Kelompok Pengguna	Karakteristik	Peran dalam sistem
1.	Siswa	• Bertanggung jawab dalam belajar di kelas. • Terlibat dalam kegiatan OSIS. • Dapat mengoperasikan handphone dan dapat mengakses informasi pada sistem.	• Dapat melihat informasi visi misi OSIS. • Dapat melihat informasi struktur OSIS. • Dapat melihat informasi program kerja OSIS. • Dapat melihat informasi galeri kegiatan OSIS.

		• Dapat melihat informasi pemilihan ketua OSIS. • Dapat melakukan registrasi pendaftaran calon ketua OSIS. • Dapat melakukan voting calon ketua OSIS. • Dapat melihat informasi hasil perolehan voting calon ketua OSIS. • Dapat melihat informasi event OSIS. • Dapat melihat informasi biodata diri.
--	--	---

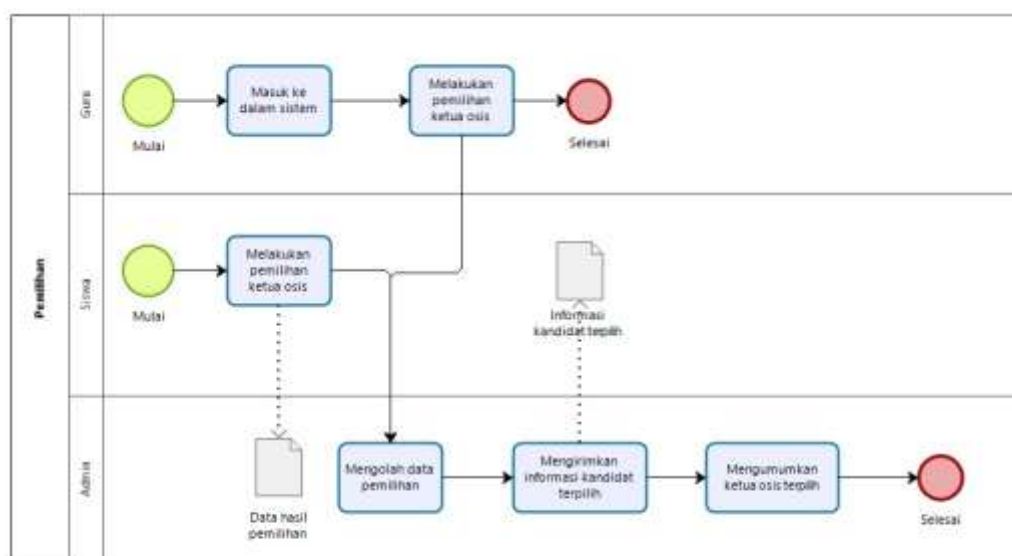
4.1.4 Proses Bisnis Pemilihan Ketua OSIS

Pada proses bisnis ini terdapat 2 proses yang utama yakni proses pendaftaran dan proses pemilihan. Pada sistem ini terdapat 3 pengguna yakni admin (sekretris OSIS), guru dan siswa. Tahap pendaftaran pada sistem ini hanya bisa dilakukan pada pengguna siswa dan untuk pengguna admin untuk mengolah data. Tahap yang dilakukan pada tahap pendaftaran diantaranya pengguna siswa masuk ke dalam sistem, melakukan pendaftaran ketua osis dengan mengisi biodata diri, kemudian diverifikasi data oleh admin, admin melakukan pengiriman informasi pelaksanaan ujian tertulis, siswa yang terdaftar melaksanakan ujian tertulis secara *offline* kemudian admin memasukkan hasil ujian siswa yang telah terpilih menjadi calon ketua OSIS, siswa menerima nomor kandidat calon ketua OSIS. Berikut gambaran proses bisnis dapat dilihat pada gambar



Gambar 4. 1 Sub-Proses Bisnis Pendaftaran Calon Ketua OSIS

Pada tahap kedua yakni proses pemilihan terdapat pengguna yakni siswa, guru dan untuk pengolahan data terdapat pengguna admin. Pada tahap ini guru dan siswa melakukan pemilihan calon ketua OSIS, kemudian data akan diterima oleh admin dan mengirimkan hasil perolehan kandidat yang terpilih dan memberikan informasi calon ketua OSIS yang terpilih. Berikut gambaran proses bisnis dapat dilihat pada gambar



Gambar 4. 2 Sub-Proses Bisnis Pemilihan Ketua OSIS

4.1.5 Lingkungan Sistem Pengguna

Tabel 4. 7 Lingkungan Sistem Pengguna

No	Kriteria	Detail
1.	Perangkat Keras	• <i>Handphone</i> • RAM 2 GB
2.	Perangkat Lunak	• Sistem Operasi <i>Android</i>
3.	Kebutuhan Lainnya	• Kuota, <i>wifi</i> • Koneksi Jaringan

Pada Tabel 4. 7 menjelaskan lingkungan sistem yang sesuai dengan pengguna. Pada lingkungan sistem pengguna terdapat kriteria dan detailnya untuk kriteria yang dibutuhkan yakni perangkat keras yang terdiri dari *Handphone* dan RAM minimal 2 GB, perangkat lunak yakni menggunakan sistem operasi yang berbasis android dan untuk kebutuhan lainnya seperti kuota, *wifi* dan koneksi jaringan.

4.2 Spesifikasi Persyaratan Pengguna

Pada Tabel 4. 8 penjelasan mengenai pengambilan data dengan melakukan wawancara yang disebarakan melalui *google form*. Untuk tahap ini wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengguna mengerti terhadap spesifikasi kebutuhan pengguna. Pengambilan data ditargetkan pada siswa yang mengikuti OSIS dikarenakan yang sudah mengetahui dan bagaimana program kerja OSIS yang dilakukan. Pada tahap ini mengambil 15 responden dan memberikan 10 pertanyaan mengenai perancangan *interface* sistem yang akan dibuat. Berikut untuk daftar pertanyaannya:

Tabel 4. 8 Daftar Pertanyaan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

No	Pertanyaan
1.	Menurut anda kebutuhan apa saja yang akan diinformasikan pada sistem ini?
2.	Apa pendapat anda mengenai spesifikasi pada sistem ini dikalangan sekolah?
3.	Menurut anda bagaimana sistem ini akan membantu anda?
4.	Apa yang mungkin menghalangi orang menggunakan sistem ini?
5.	Apakah anda menggunakan sistem ini setiap hari?
6.	Menurut anda kegiatan pemilihan ketua OSIS dapat dimasukkan dalam fitur sistem ini?
7.	Apakah anda sudah pernah menemui sistem ini?

8.	Menurut anda berapa besar biaya bersedia anda bayarkan untuk sistem ini?
9.	Menurut anda apakah sistem ini akan memberikan efesien dan efektifitas waktu?
10.	Apakah pernah anda mengingatkan pada sistem lain? Apabila pernah sebutkan!

Berikut untuk hasil wawancara yang telah dilakukan oleh anggota OSIS SMKN 1 Dlanggu mengenai kegiatan yang dilakukannya. Untuk hasil wawancara mempunyai kesimpulan yang dapat diambil untuk beberapa poin pada tabel 4. 9 sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Wawancara Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

No	Hasil Wawancara
1.	Pengguna menginginkan sistem dapat menampilkan informasi tentang kegiatan OSIS
2.	Pengguna menginginkan sistem dapat menyelenggarakan pemilihan ketua OSIS secara <i>online</i>
3.	Pengguna menginginkan sistem dapat memiliki internet atau jaringan yang relevan dikalangan sekolah
4.	Pengguna menginginkan sistem dapat membantu kegiatan pada kondisi <i>new normal</i>
5.	Pengguna menggunakan sistem setiap hari atau sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan

4.2.1 Persyaratan Fungsional

Pada Tabel 4. 10 merupakan penjelasan mengenai persyaratan fungsional tampilan sistem informasi sistem informasi OSIS berrbasis *android*. Pada tabel tersebut mengidentifikasi kebutuhan dan fungsi yang terdapat pada sistem tersebut untuk penjelasan sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Persyaratan Fungsional Tampilan Admin Sistem Informasi OSIS Berbasis Android

Pengguna Admin		
No	Kode	Deskripsi
1.	PA01	Admin harus dapat melakukan login pada sistem
2.	PA02	Admin harus dapat melakukan pembaruan data informasi visi misi OSIS.

3.	PA03	Admin harus dapat melakukan pembaruan data informasi struktur OSIS.
4.	PA04	Admin harus dapat melakukan pembaruan data informasi program kerja OSIS.
5.	PA05	Admin harus dapat melakukan pembaruan data informasi foto kegiatan OSIS.
6.	PA06	Admin harus dapat melakukan pembaruan data informasi kandidat calon ketua OSIS.
7.	PA07	Admin harus dapat melakukan penghapusan data informasi event OSIS.
8.	PA08	Admin harus dapat melakukan penambahan data informasi event OSIS.
9.	PA09	Admin harus dapat melakukan pengeditan data informasi event OSIS.
10.	PA10	Admin harus dapat melakukan melihat informasi biodata admin.

Pada tabel 4.11 menjelaskan persyaratan fungsional tampilan guru sistem informasi OSIS berbasis andorid. Terdapat 11 persyaratan fungsional untuk pengguna guru. Berikut uraian persyaratan tampilan guru:

Tabel 4. 11 Persyaratan Fungsional Tampilan Guru Sistem Informasi OSIS Berbasis Android

Pengguna Guru		
1.	PG01	Guru harus dapat melakukan registrasi pada sistem.
2.	PG02	Guru harus dapat melakukan login pada sistem.
3.	PG03	Guru harus dapat melihat informasi visi misi OSIS.
4.	PG04	Guru harus dapat melihat informasi struktur OSIS.
5.	PG05	Guru harus dapat melihat informasi program kerja OSIS.
6.	PG06	Guru harus dapat melihat informasi foto kegiatan OSIS.
7.	PG07	Guru harus dapat melihat informasi pemilihan ketua OSIS.
8.	PG08	Guru harus dapat melakukan voting calon ketua OSIS.
9.	PG09	Guru harus dapat melihat informasi hasil perolehan votng calon ketua OSIS.
10.	PG10	Guru harus dapat melihat informasi event OSIS.
11.	PG11	Guru harus dapat melihat informasi biodata diri.

Pada tabel 4.12 menjelaskan persyaratan fungsional tampilan siswa sistem informasi OSIS berbasis android. Terdapat 12 persyaratan fungsional untuk pengguna siswa. Berikut uraian persyaratan tampilan siswa:

Tabel 4. 12 Persyaratan Fungsional Tampilan Siswa Sistem Informasi OSIS Berbasis Android

Pengguna Siswa		
1.	PS01	Siswa harus dapat melakukan registrasi pada sistem.
2.	PS02	Siswa harus dapat melakukan login pada sistem.
3.	PS03	Siswa harus dapat melihat informasi visi misi OSIS.
4.	PS04	Siswa harus dapat melihat informasi struktur OSIS.
5.	PS05	Siswa harus dapat melihat informasi program kerja OSIS.
6.	PS06	Siswa harus dapat melihat informasi foto kegiatan OSIS.
7.	PS07	Siswa harus dapat melihat informasi pemilihan ketua OSIS.
8.	PS08	Siswa harus dapat melakukan registrasi pendaftaran calon ketua OSIS.
9.	PS09	Siswa harus dapat melakukan voting calon ketua OSIS.
10.	PS10	Siswa harus dapat melihat informasi hasil perolehan voting calon ketua OSIS.
11.	PS11	Siswa harus dapat melihat informasi event OSIS.
12.	PS12	Siswa harus dapat melihat informasi biodata diri.

4.2.2 Persyaratan Nonfungsional

Pada Tabel 4. 13 merupakan penjelasan mengenai identifikasi persyaratan nonfungsional yang berfungsi untuk menunjang agar sistem dapat digunakan oleh pengguna sesuai dengan tujuan. Berikut identifikasi persyaratan nonfungsional:

Tabel 4. 13 Persyaratan Nonfungsional Tampilan Sistem Informasi OSIS Berbasis Android

No	Deskripsi
1.	Sistem berbasis android
2.	Tampilan sistem menggunakan warna yang menjadi simbolis SMKN 1 Dlanggu yakni berwarna ungu
3.	Tampilan sistem terdapat logo sekolah dan OSIS
4.	Menggunakan jenis huruf yang familiar dan mudah dipahami

5.	Tampilan ikon tiap fitur yang sederhana agar mudah dipahami
6.	Tampilan tata letak sistem yang sesuai dan konsisten
7.	Alur sistem disesuaikan dengan penggunaan pengguna
8.	Tampilan antarmuka pengguna pada sistem harus mudah digunakan



BAB V DESAIN SOLUSI

5.1 Wireframe Admin

Wireframe admin merupakan desain wireframe admin yang ditujukan untuk admin. Desain wireframe admin dibuat untuk dapat mengetahui tampilan desain admin sebelum dibuat ketahap berikutnya yakni prototype. Pada desain wireframe admin yang memiliki hak akses yakni sekretaris OSIS.

Pada desain wireframe admin yakni sekretaris OSIS akan mempunyai tugas untuk menjalankan pada halaman wireframe ini yakni untuk dapat melakukan pembaruan data. Pembaruan data yang akan dilakukan oleh admin (sekretaris OSIS) yakni pembaruan informasi visi misi, struktur organisasi OSIS, program kerja OSIS, galeri dan memasukkan pendataan data calon ketua OSIS.



5.1.1 Wireframe Tampilan Utama Login

Pada Gambar 5.1 merupakan *wireframe* halaman login utama admin yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Logo OSIS SMK Negeri 1 Dlanggu.
2. Formulir pengguna untuk memasukkan gmail dan NIS/NIP.
3. Tombol untuk masuk dan registrasi ke sistem.
4. Link untuk masuk login ke halaman Admin.

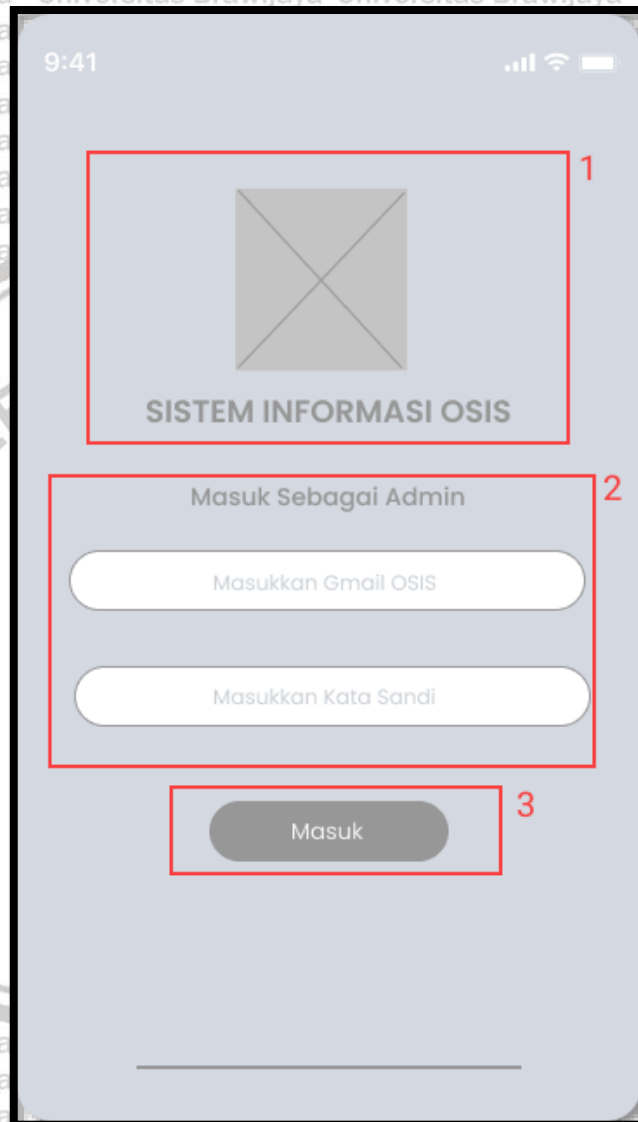


Gambar 5.1 Wireframe Halaman Utama Login Admin

5.1.2 Wireframe Tampilan Login Admin

Pada Gambar 5.2 merupakan wireframe halaman login admin yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Logo OSIS SMK Negeri 1 Dlanggu.
2. Formulir untuk pengguna admin dengan memasukkan gmail dan kata sandi.
3. Tombol masuk untuk masuk ke sistem.



Gambar 5.2 Halaman Login Admin

5.1.3 Wireframe Tampilan Home Admin

Pada Gambar 5.3 merupakan wireframe halaman home admin yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Tampilan slider.
2. Fitur ikon yang terdiri dari visi misi, struktur organisasi, program kerja, galeri dan pemilihan ketua OSIS dan terdapat tombol perbarui untuk memperbarui data informasi.



Gambar 5.3 Wireframe Halaman Home Admin

5.1.4 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.4 merupakan wireframe halaman admin pembaruan visi misi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk memasukkan data informasi visi OSIS.
2. Form untuk memasukkan data informasi misi OSIS.
3. Tombol selesai untuk melakukan penyelesaian pembaruan informasi.

The wireframe shows a mobile application interface for updating OSIS Vision and Mission. The title bar at the top is red and contains the text 'Visi & Misi OSIS'. Below the title bar, there are two main sections. The first section, labeled '1', is titled 'Visi' and contains a text input field and a large gray area for notes. The second section, labeled '2', is titled 'Misi' and also contains a text input field and a large gray area for notes. At the bottom right of the main content area, there is a button labeled 'SELESAI' (labeled '3'). The bottom navigation bar contains three icons: 'Event', 'Home', and 'Profile'.

Gambar 5. 4 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Visi Misi OSIS

5.1.5 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.5 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 pembaruan visi misi yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan “YA”.
3. Tombol untuk menyatakan “TIDAK”.



Gambar 5.5 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi

5.1.6 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.6 merupakan wireframe halaman admin pop up 2 pembaruan visi misi yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi yang dimasukkan telah diperbarui.



Gambar 5.6 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi

5.1.7 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.7 merupakan wireframe halaman admin pembaruan struktur organisasi yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Informasi gambar struktur organisasi OSIS.
2. Form untuk mengunggah file foto struktur organisasi OSIS.
3. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.



Gambar 5.7 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Struktur Organisasi

5.1.8 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.8 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 pembaruan struktur organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan "YA".
3. Tombol untuk menyatakan "TIDAK".

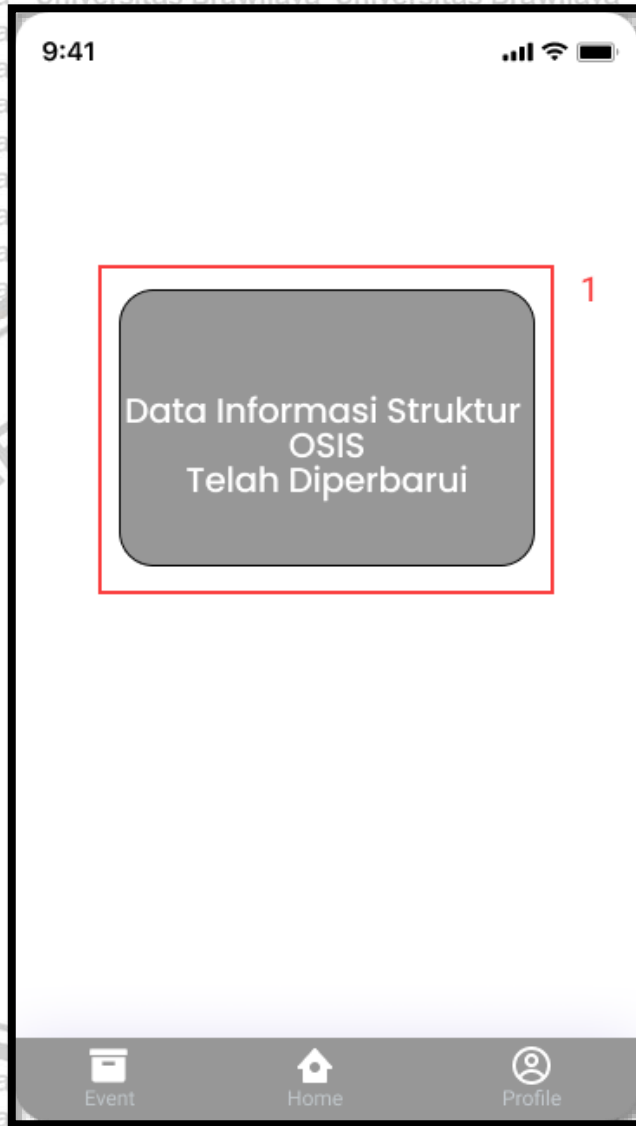


Gambar 5.8 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

5.1.9 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.9 merupakan wireframe halaman pop up 2 pembaruan struktur organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi yang dimasukkan telah diperbarui.



Gambar 5.9 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

5.1.10 Wireframe Tampilan Admin Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.10 merupakan wireframe halaman admin pembaruan program kerja OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Informasi mengenai pilihan seksi bidang OSIS.
2. Form untuk menulis keterangan program kerja sesuai nama bidang yang dipilih.
3. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.

9:41

Program Kerja

Pilih Seksi Bidang Yang Ingin Di Perbarui

- Pembinaan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- Pembinaan budi pekerti luhur atau akhlak mulia
- Pembinaan kepribadian unggul, wawasan kebangsaan dan bela negara
- Pembinaan prestasi akademik, seni dan olah raga sesuai bakat minat
- Pembinaan demokrasi, hak asasi manusia, pendidikan politik, lingkungan hidup, kepekaan dan toleransisosial dalam konteks masyarakat plural
- Pembinaan kreativitas, keterampilan dan kewirausahaan
- Pembinaan kualitas jasmani kesehatan dan gizi berbasis sumber gizi yang terdiversifikasi

Tuliskan Disini Untuk Pembaruan

SELESAI

Event Home Profile

Gambar 5. 10 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Program Kerja OSIS

5.1.11 Wireframe Tampilan Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.11 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 pembaruan program kerja OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan "YA".
3. Tombol untuk menyatakan "TIDAK".

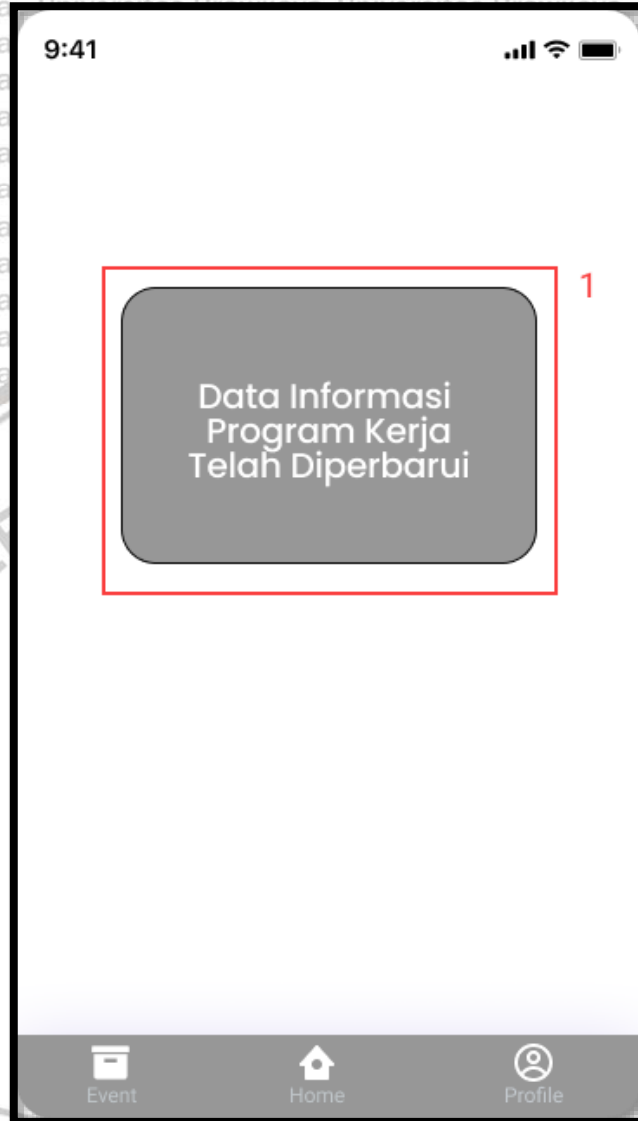


Gambar 5. 11 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS

5.1.12 Wireframe Tampilan Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.12 merupakan wireframe halaman admin pop up 2 pembaruan program kerja OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi telah diperbarui.



Gambar 5. 12 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS

5.1.13 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS

Pada Gambar 5.13 merupakan wireframe halaman admin pembaruan galeri OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk menulis keterangan foto.
2. Form untuk mengunggah foto.
3. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.

The wireframe shows a mobile application interface for updating the OSIS Gallery. At the top, the status bar shows the time 9:41 and signal icons. The page title 'Galeri' is centered in red. Below the title, there are two main sections: a text input field for the photo description (labeled 1) and a file upload area (labeled 2). The file upload area contains the text 'Unggah File Di Sini'. At the bottom right, there is a 'SELESAI' button (labeled 3). The bottom navigation bar includes three icons: 'Event', 'Home', and 'Profile'.

Gambar 5. 13 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Galeri OSIS

5.1.14 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS

Pada Gambar 5.14 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 pembaruan galeri OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan "YA".
3. Tombol untuk menyatakan "TIDAK".

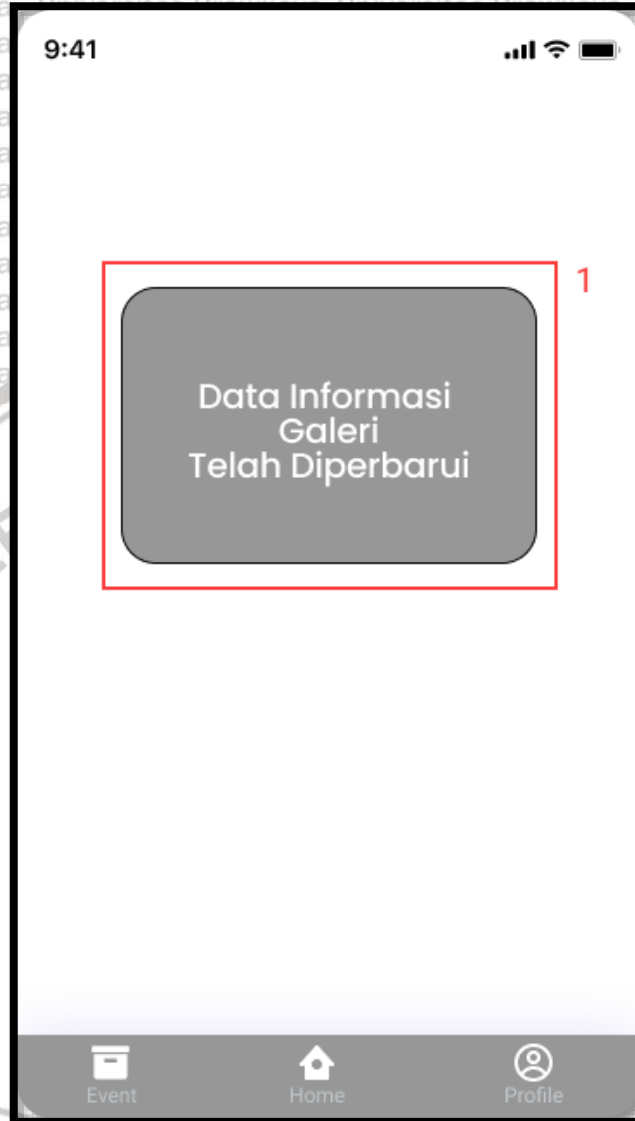


Gambar 5. 14 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS

5.1.15 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS

Pada Gambar 5.15 merupakan wireframe halaman admin pop up 2 pembaruan galeri OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi telah diperbarui.



Gambar 5. 15 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS

5.1.16 Wireframe Tampilan Admin Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.16 merupakan wireframe halaman admin pengisian kandidat calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk mengisi biodata calon kandidat ketua OSIS dengan memasukkan nama, kelas, no handphone, visi misi dan mengunggah foto formal.
2. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.

The wireframe shows a mobile application interface for entering candidate data. At the top, the title "Masukkan Data Kandidat Calon Ketua OSIS" is displayed in red. Below the title, there are five input fields: "Nama" (labeled with a red '1'), "Kelas", "No Handphone", "Visi dan Misi", and "Unggah Foto Formal". The "Unggah Foto Formal" field has a placeholder text "Masukkan Foto dalam format PNG". At the bottom right, there is a red button labeled "SELESAI" (labeled with a red '2'). The bottom navigation bar contains three icons: "Event", "Home", and "Profile".

Gambar 5. 16 Wireframe Halaman Admin Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS

5.1.17 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.17 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 pengisian data kandidat calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan "YA".
3. Tombol untuk menyatakan "TIDAK".

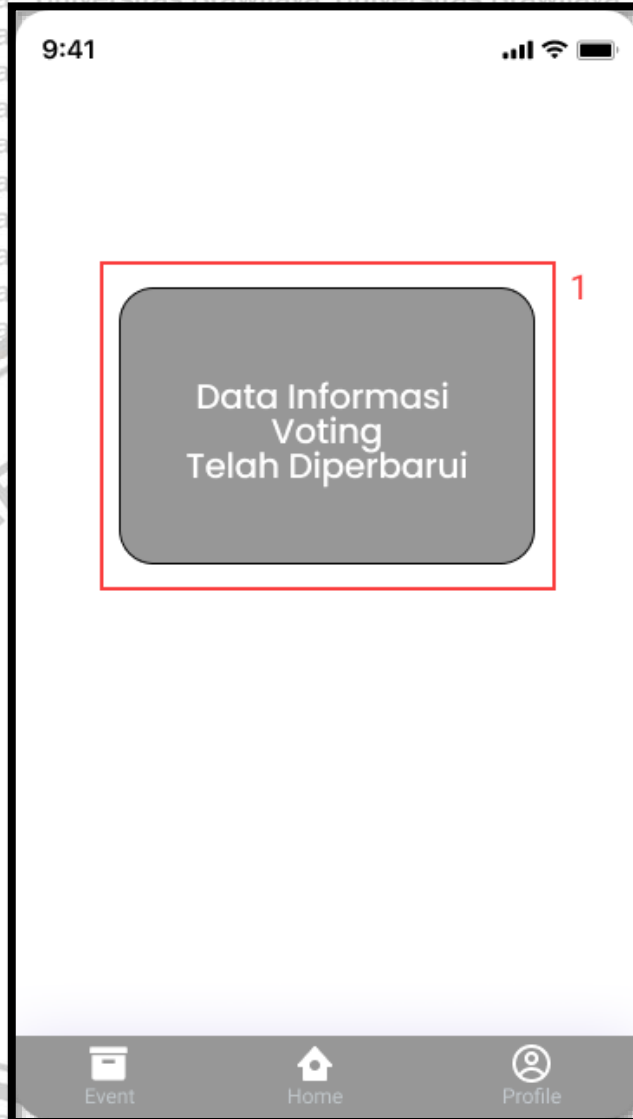


Gambar 5. 17 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS

5.1.18 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.18 merupakan wireframe halaman admin pop up pengisian data kandidat calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi telah diperbarui.



Gambar 5.18 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Pengisian Data Kandidat Calon Ketua OSIS

5.1.19 Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.19 merupakan wireframe halaman admin pembaruan informasi event OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi kalender.
2. Menampilkan informasi kegiatan event disetiap bulan.
3. Tombol hapus informasi untuk menghapus data informasi.
4. Tombol tambah informasi untuk menambahkan data informasi.
5. Tombol edit informasi untuk mengedit/merevisi data informasi.



Gambar 5. 19 Wireframe Halaman Admin Pembaruan Informasi Event OSIS

5.1.20 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event

Pada Gambar 5.20 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 pehapus informasi event OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan "YA".
3. Tombol untuk menyatakan "TIDAK".

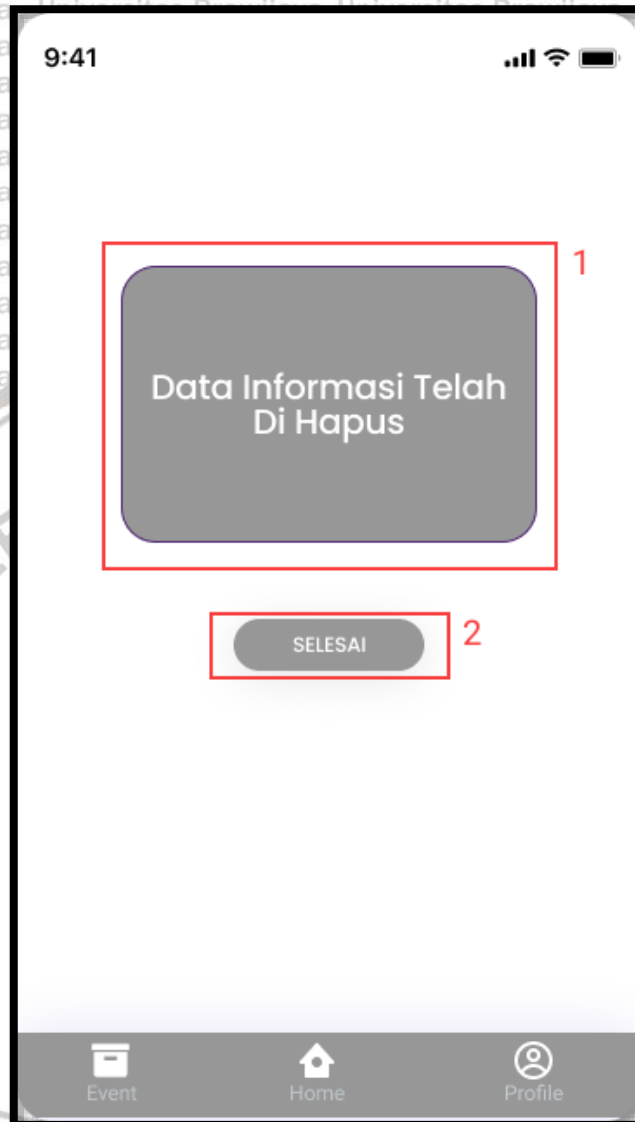


Gambar 5. 20 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event

5.1.21 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event

Pada Gambar 5.21 merupakan wireframe halaman admin pop up 2 hapus informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi telah diperbarui.



Gambar 5. 21 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event

5.1.22 Wireframe Tampilan Admin Tambah Informasi Event

Pada Gambar 5.22 merupakan wireframe halaman admin tambah informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk menulis tambahan data informasi event.
2. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.

The wireframe displays a mobile application interface for adding event information. At the top, the status bar shows the time as 9:41 and signal indicators. The main heading is 'Tambah Informasi' in red. Below this, a red-bordered box contains the title 'Event Kegiatan Bulan Mei 2021' followed by a list of events: '1 Mei Memperingati Hari Buruh', '13 Mei Memperingati Kenaikan Yesus Kristus dan Idul Fitri', '13 Mei Memperingati Idul Fitri', and '24 Mei Halal Bihalal SMK Negeri 1 Dlanggu'. A red number '1' is positioned to the right of the event list. Below the list, a red number '2' is placed next to a grey button labeled 'SELESAI'. At the bottom, a navigation bar features three icons: a red square for 'Event', a house for 'Home', and a person for 'Profile'.

Gambar 5. 22 Wireframe Halaman Admin Tambah Informasi Event

5.1.23 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event

Pada Gambar 5.23 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 tambah informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan "YA".
3. Tombol untuk menyatakan "TIDAK".

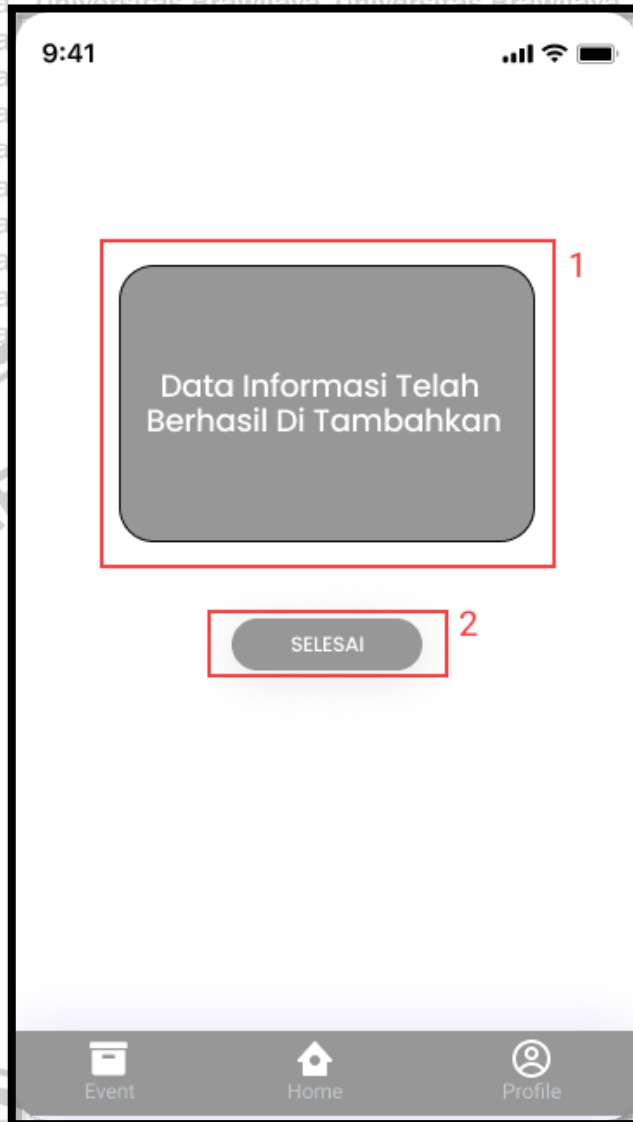


Gambar 5. 23 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event

5.1.24 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event

Pada Gambar 5.24 merupakan wireframe halaman admin pop up 2 tambah informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi telah diperbarui.
2. Tombol selesai untuk mengakhiri.

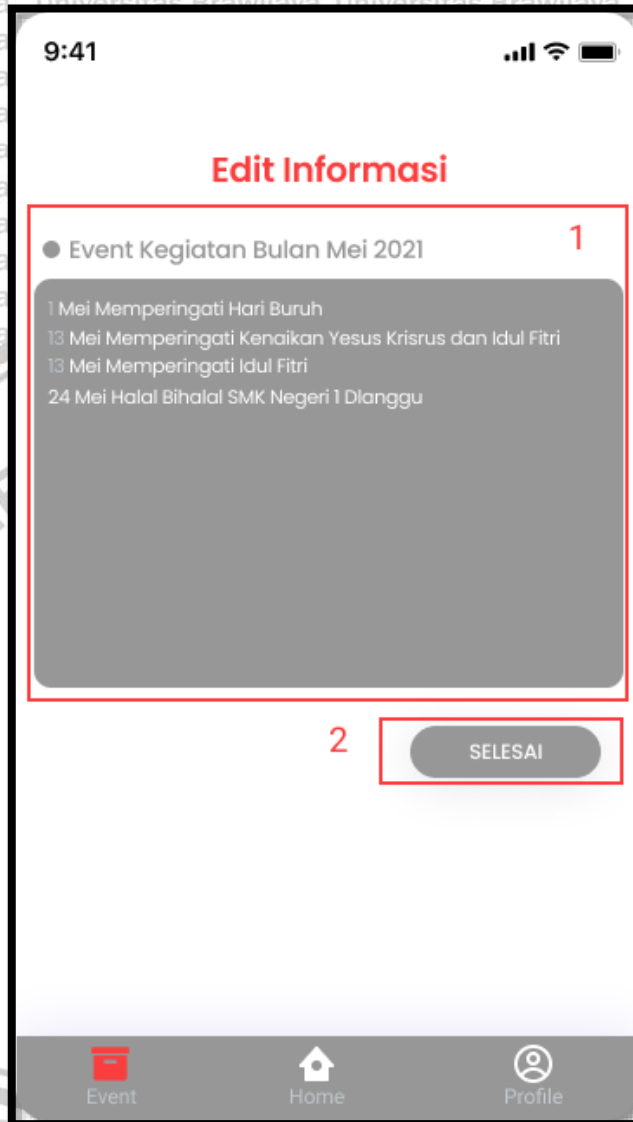


Gambar 5. 24 Wireframe Halaman Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event

5.1.25 Wireframe Tampilan Admin Edit Informasi Event

Pada Gambar 5.25 merupakan wireframe halaman admin edit informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk mengedit data informasi event.
2. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.



Gambar 5. 25 Wireframe Halaman Admin Edit Informasi Event

5.1.26 Wireframe Tampilan Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event

Pada Gambar 5.26 merupakan wireframe halaman admin pop up 1 edit informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi dalam bentuk pertanyaan.
2. Tombol untuk menyatakan "YA".
3. Tombol untuk menyatakan "TIDAK".

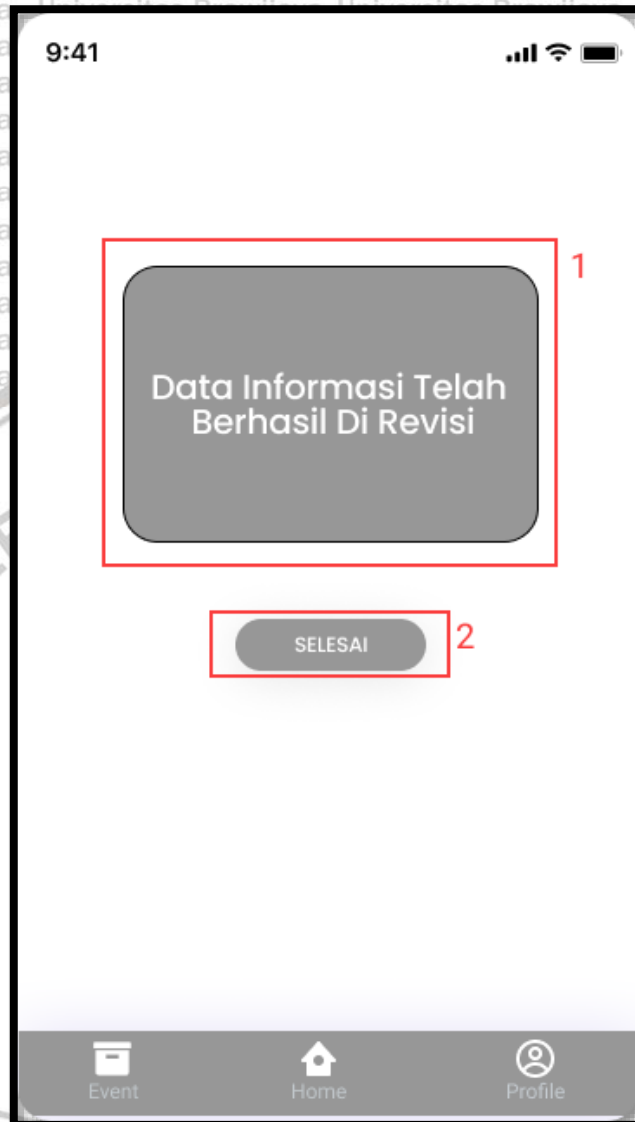


Gambar 5. 26 Wireframe Halaman Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event

5.1.27 Wireframe Tampilan Pop Up 2 Edit Informasi Event

Pada Gambar 5.27 merupakan wireframe halaman pop up 2 edit informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Pemberitahuan informasi bahwa data informasi telah diperbarui.



Gambar 5. 27 Wireframe Halaman Pop Up 2 Edit Informasi Event

5.1.28 Wireframe Tampilan Biodata Admin

Pada Gambar 5.28 merupakan wireframe halaman biodata admin yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi biodata admin yakni nama dan jabatan.

9:41

Biodata Diri

1

Nama

Jabatan

Event Home Profile

Gambar 5. 28 Wireframe Halaman Biodata Admin

5.2 Wireframe Tampilan Guru

5.2.1 Wireframe Tampilan Login guru

Pada Gambar 5.29 merupakan wireframe halaman login guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan logo OSIS beserta nama judul sistem.
2. Memasukkan gmail dan NIS/NIP
3. Tombol masuk untuk masuk ke sistem dan tombol registrasi untuk pendaftaran.
4. Link halaman login untuk pengguna admin.



Gambar 5. 29 Wireframe Halaman Login Guru

5.2.2 Wireframe Tampilan Registrasi Guru

Pada Gambar 5.30 merupakan wireframe halaman registrasi guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk memasukkan data pendaftaran diantaranya: nama, jabatan, kelas, gmail dan NIS/NIP.
2. Tombol daftar untuk mengirim data informasi.

9:41

REGISTRASI

Nama 1

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

NIS/NIP

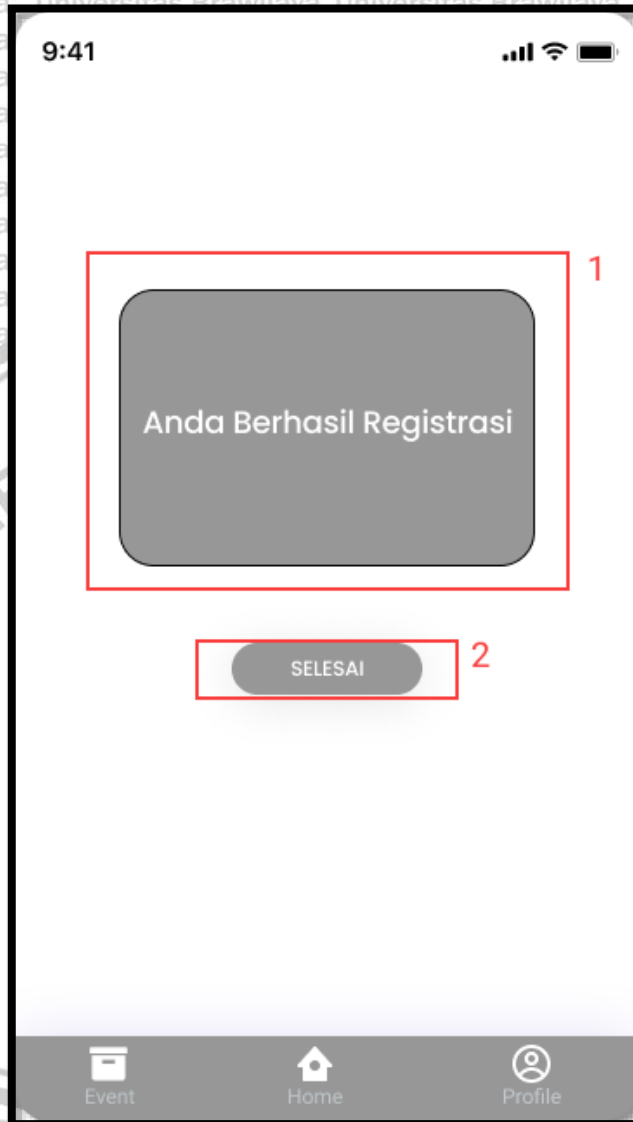
2 **DAFTAR**

Gambar 5. 30 Wireframe Halaman Registrasi Guru

5.2.3 Wireframe Tampilan Pop Up Registrasi Guru

Pada Gambar 5.31 merupakan wireframe halaman pop up registrasi guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Memberikan informasi “berhasil Login”.
2. Tombol selesai untuk mengakhiri.



Gambar 5. 31 Wireframe Halaman Pop Up Registrasi Guru

5.2.4 Wireframe Tampilan Home Guru

Pada Gambar 5.32 merupakan wireframe halaman home guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan slider.
2. Informasi beberapa fitur untuk melihat informasi visi misi, struktur organisasi, program kerja, galeri dan pemilihan ketua OSIS.

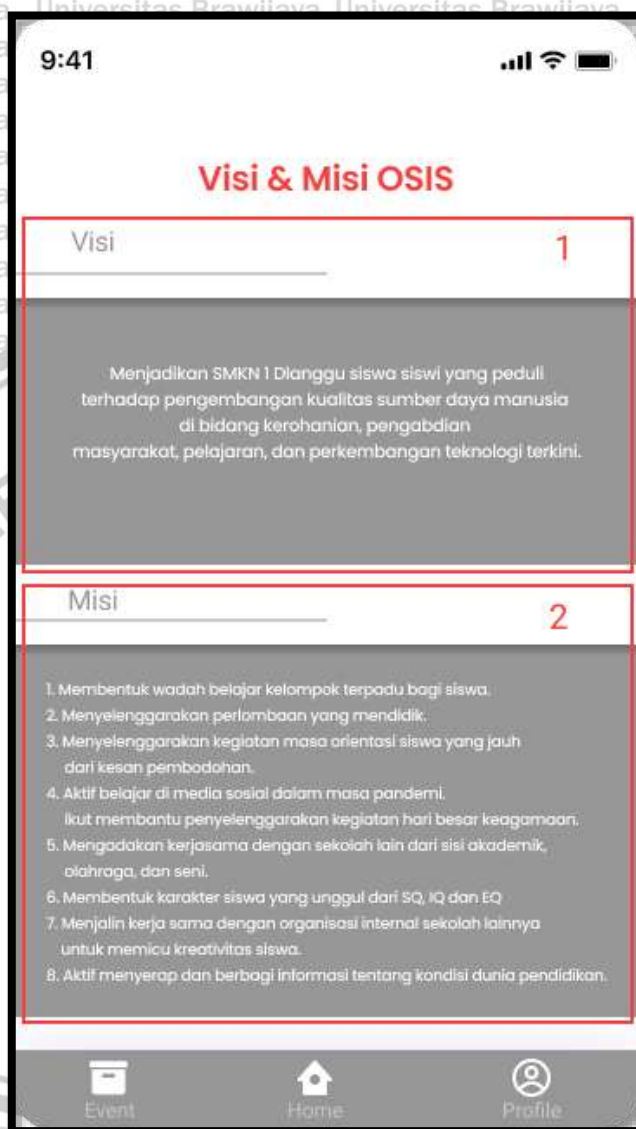


Gambar 5.32 Wireframe Halaman Home Guru

5.2.5 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.33 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi visi misi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi visi OSIS.
2. Menampilkan data informasi misi OSIS.

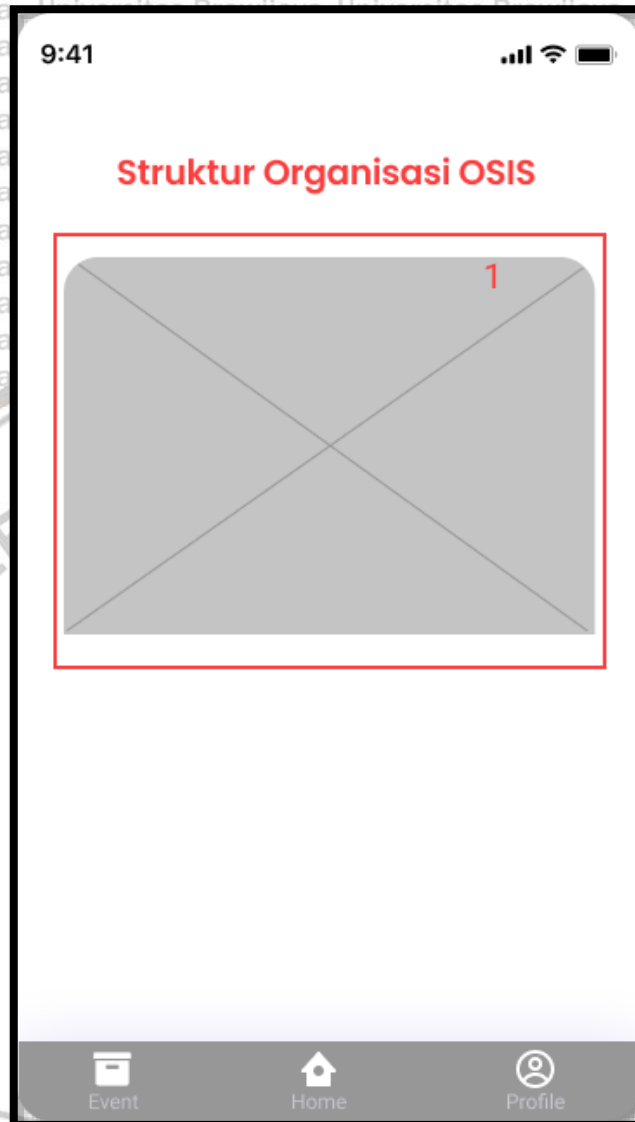


Gambar 5. 33 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS

5.2.6 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.34 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi struktur organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi struktur organisasi OSIS.



Gambar 5. 34 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

5.2.7 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.35 merupakan wireframe halaman guru melihat program kerja organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi program kerja OSIS sesuai seksi bidang.

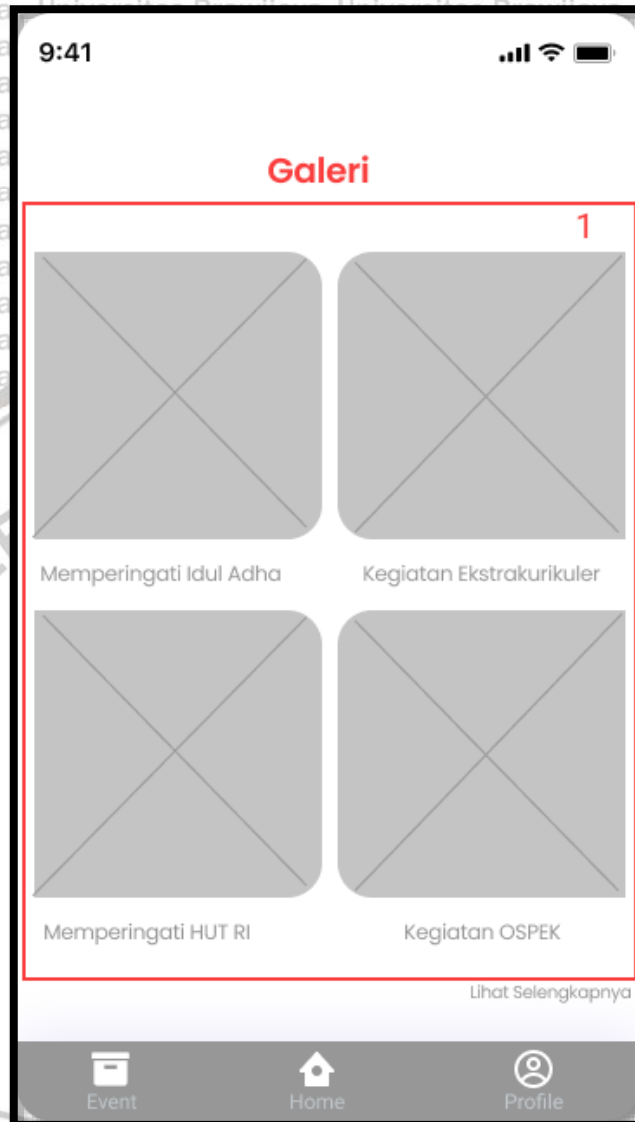


Gambar 5. 35 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS

5.2.8 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Galeri OSIS

Pada Gambar 5.36 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi galeri OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi galeri kegiatan OSIS.



Gambar 5. 36 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Galeri OSIS

5.2.9 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

Pada Gambar 5.37 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi pemilihan ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan fitur informasi diantaranya: melihat informasi pendaftaran, informasi voting, dan informasi hasil perolehan voting.



Gambar 5. 37 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

5.2.10 Wireframe Tampilan Guru Registrasi Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.38 merupakan wireframe halaman guru registrasi calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Melihat informasi pengisian bidoata calon ketua OSIS.
2. Tombol daftar untuk mendaftar.

9:41

Registrasi Calon Ketua OSIS

Nama 1

Kelas

No Handphone

Visi dan Misi

2 **DAFTAR**

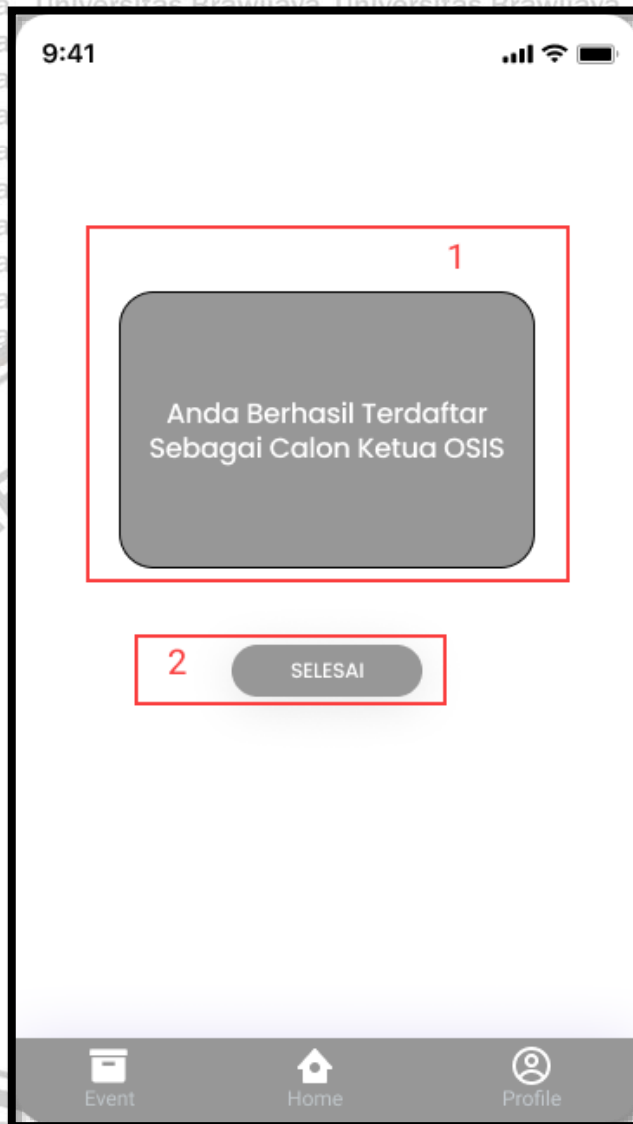
Event Home Profile

Gambar 5. 38 Wireframe Halaman Guru Registrasi Calon Ketua OSIS.

5.2.11 Wireframe Tampilan Guru Pop Up Registrasi Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.39 merupakan wireframe halaman guru pop up registrasi calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi "Berhasil Terdaftar Sebagai Calon Ketua OSIS".
2. Tombol selesai untuk mengakhiri.

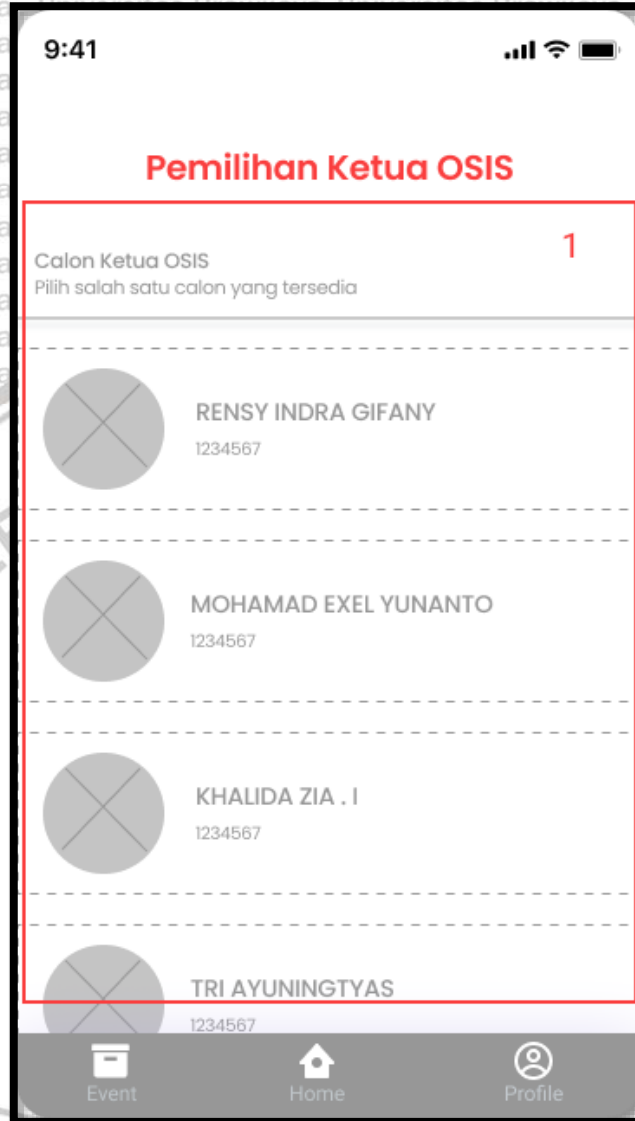


Gambar 5. 39 Wireframe Halaman Guru Pop Up Registrasi Calon Ketua OSIS

5.2.12 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.40 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi voting calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi nama kandidat calon ketua OSIS.



Gambar 5. 40 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

5.2.13 Wireframe Tampilan Guru Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.41 merupakan wireframe halaman guru voting calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi nama kandidat calon ketua OSIS.
2. Menampilkan informasi visi dan misi.
3. Tombol pilih untuk memilih.



Gambar 5. 41 Wireframe Halaman Guru Voting Calon Ketua OSIS

5.2.14 Wireframe Tampilan Guru Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.42 merupakan wireframe halaman guru voting 1 calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi berupa pertanyaan.
2. Tombol “YA” untuk menyatakan setuju.
3. Tombol “TIDAK” untuk menyatakan tidak setuju.



Gambar 5. 42 Wireframe Halaman Guru Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS

5.2.15 Wireframe Tampilan Guru Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.43 merupakan wireframe halaman guru voting 2 calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi bahwa telah melakukan voting.
2. Tombol selesai untuk mengakhiri.

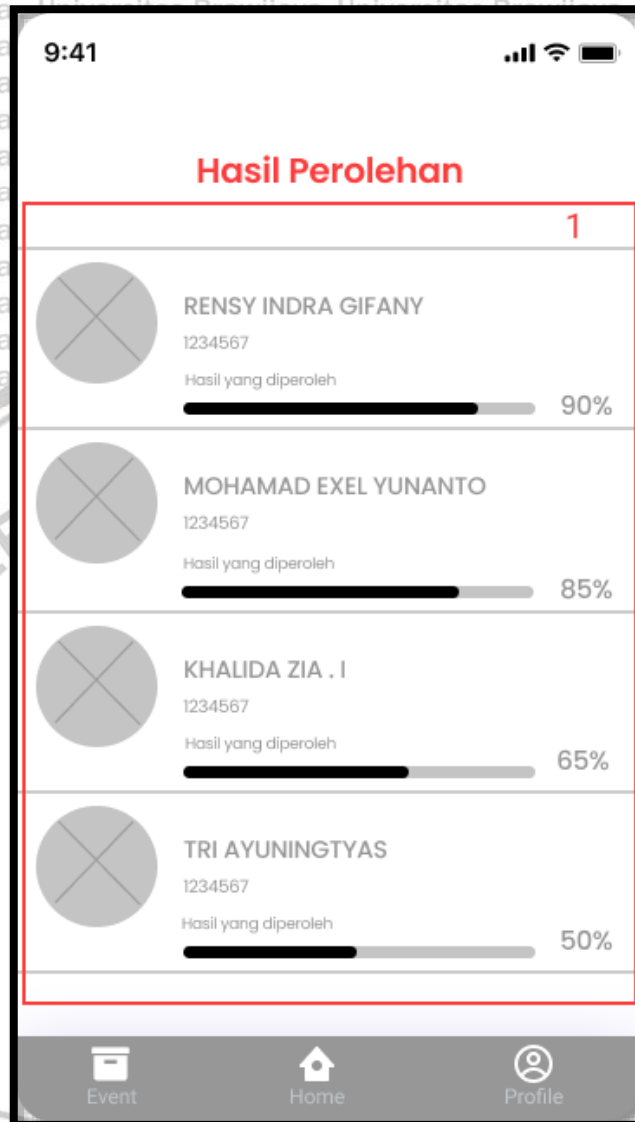


Gambar 5. 43 Wireframe Halaman Guru Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS

5.2.16 Wireframe Tampilan Guru Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.44 merupakan wireframe halaman guru hasil perolehan voting yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi hasil perolehan voting pada setiap calon ketua OSIS.



Gambar 5. 44 Wireframe Halaman Guru Hasil Perolehan Voting

5.2.17 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.45 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi kalender.
2. Menampilkan data informasi rincian kegiatan event.

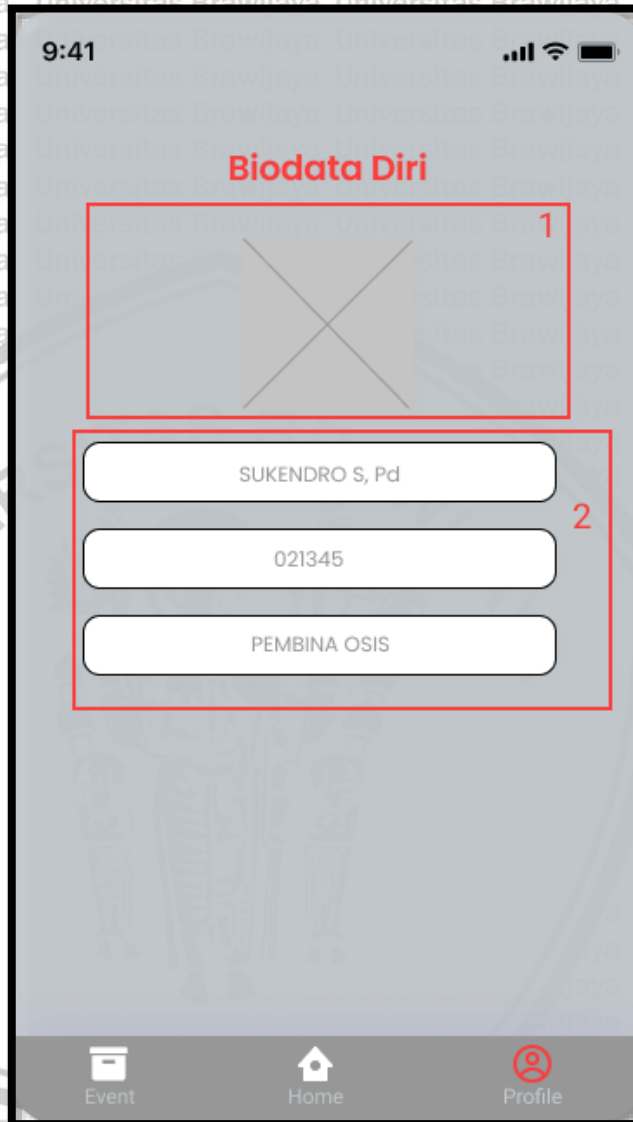


Gambar 5. 45 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Event

5.2.18 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 5.46 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi biodata guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan foto profil.
2. Menampilkan data informasi nama, NIP dan jabatan.



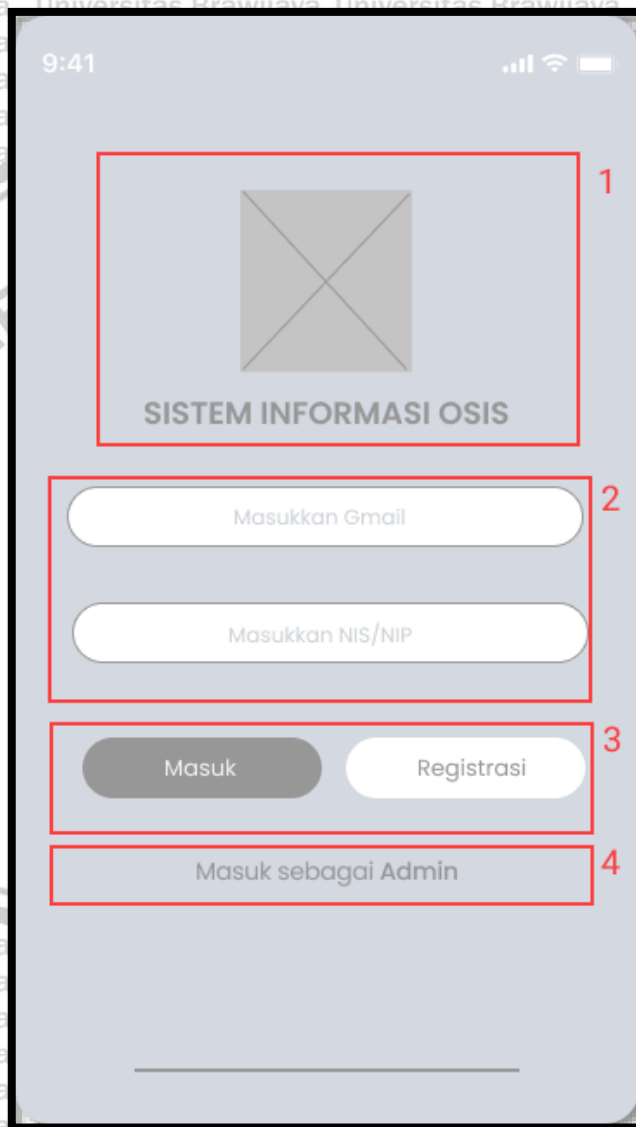
Gambar 5. 46 Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

5.3 Wireframe Tampilan Siswa

5.3.1 Wireframe Tampilan Login Siswa

Pada Gambar 5.47 merupakan wireframe halaman login siswa yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan logo OSIS beserta nama judul sistem.
5. Memasukkan gmail dan NIS/NIP
2. Tombol masuk untuk masuk ke sistem dan tombol registrasi untuk pendaftaran.
3. Link halaman login untuk pengguna admin.



Gambar 5. 47 Wireframe Halaman Login Siswa

5.3.2 Wireframe Tampilan Registrasi Siswa

Pada Gambar 5.48 merupakan wireframe halaman registrasi registrasi yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk memasukkan data informasi biodata diri diantaranya: nama, jabatan, kelas, gmail dan NIS/NIP.
2. Tombol daftar untuk mendaftar.

9:41

REGISTRASI

Nama 1

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

NIS/NIP

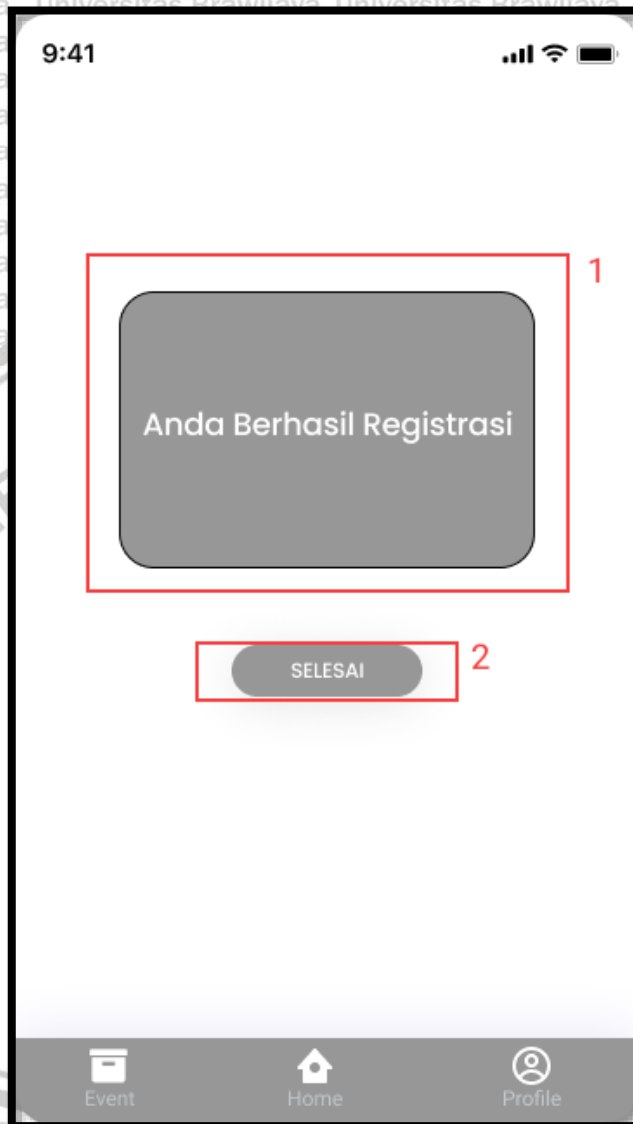
2 **DAFTAR**

Gambar 5. 48 Wireframe Halaman Registrasi Siswa

5.3.3 Wireframe Tampilan Pop Up Berhasil Registrasi Siswa

Pada Gambar 5.49 merupakan wireframe halaman pop up registrasi siswa yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Memberikan informasi “berhasil Login”.
2. Tombol selesai untuk mengakhiri.



Gambar 5. 49 Wireframe Halaman Pop Up Registrasi Siswa

5.3.4 Wireframe Tampilan Home Siswa

Pada Gambar 5.50 merupakan wireframe halaman home siswa yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan slider.
2. Informasi beberapa fitur untuk melihat informasi visi misi, struktur organisasi, program kerja, galeri dan pemilihan ketua OSIS.

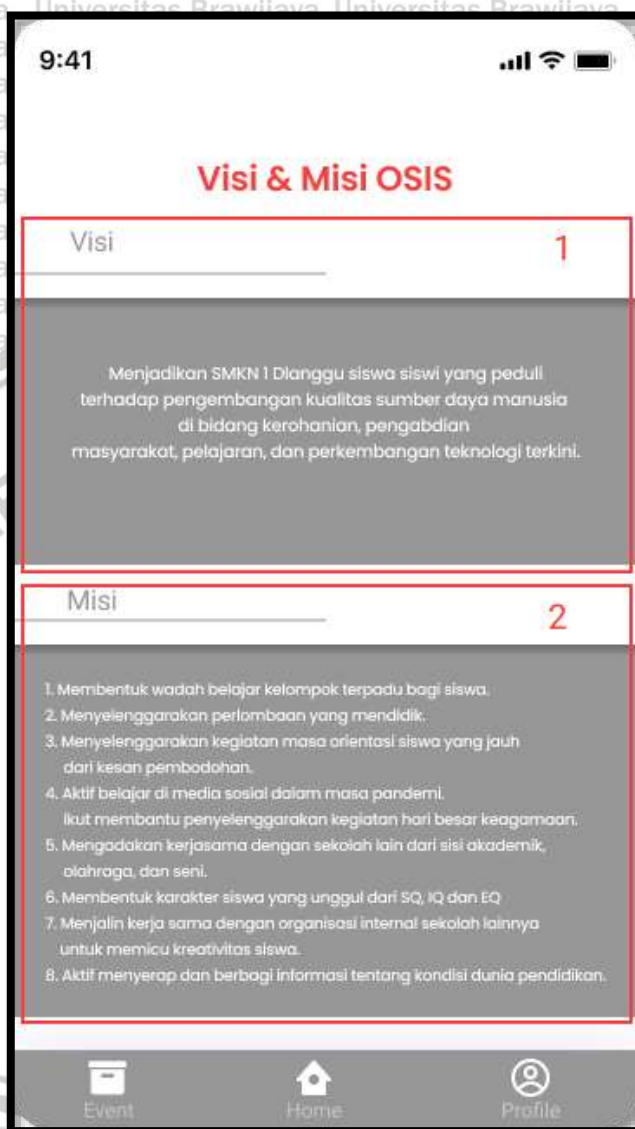


Gambar 5. 50 Wireframe Halaman Home Siswa

5.3.5 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.51 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi visi misi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi visi OSIS.
2. Menampilkan data informasi misi OSIS.

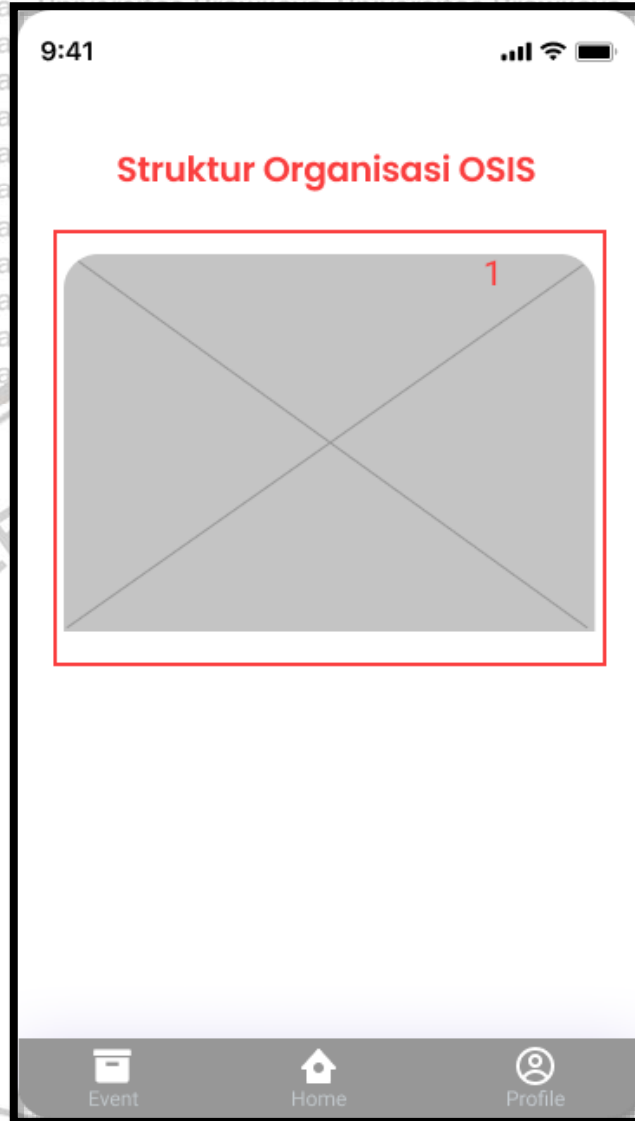


Gambar 5. 51 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS

5.3.6 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.52 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi struktur organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi struktur organisasi OSIS.



Gambar 5. 52 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

5.3.7 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.53 merupakan wireframe halaman siswa melihat program kerja organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi program kerja OSIS sesuai seksi bidang.

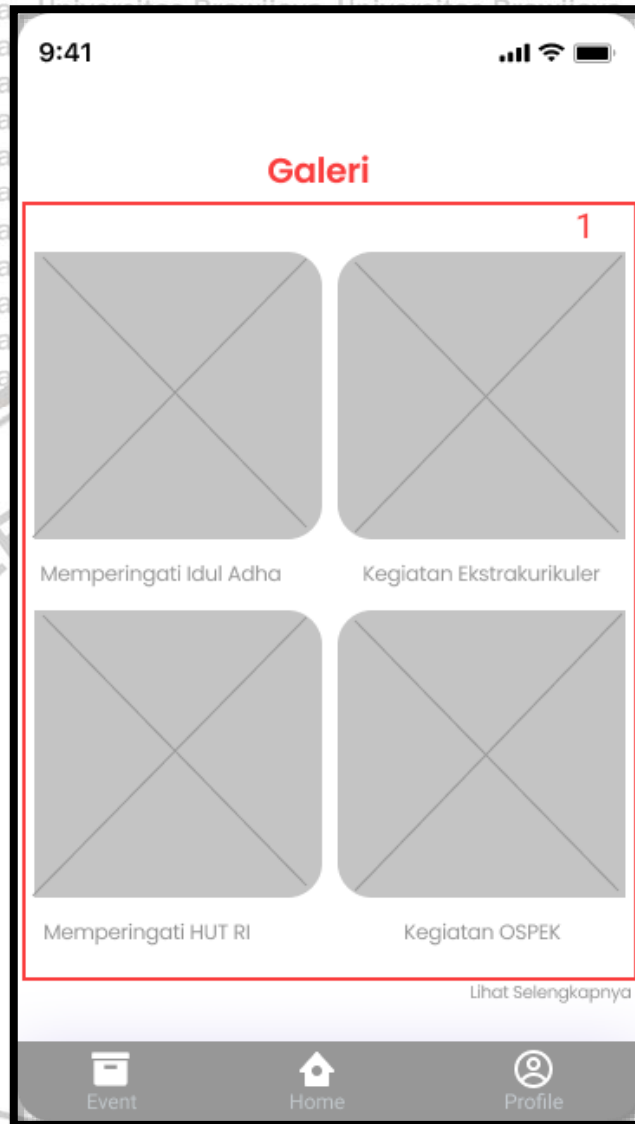


Gambar 5. 53 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS

5.3.8 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Galeri Kegiatan OSIS

Pada Gambar 5.54 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi galeri OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi galeri kegiatan OSIS.



Gambar 5. 54 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Galeri OSIS

5.3.9 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

Pada Gambar 5.55 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi pemilihan ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan fitur informasi diantaranya melihat informasi pendaftaran, informasi voting, dan informasi hasil perolehan voting.



Gambar 5. 55 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

5.3.10 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran OSIS

Pada Gambar 5.56 merupakan wireframe halaman guru registrasi calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk memasukkan data calon ketua OSIS diantaranya: nama, kelas, no handphone dan visi misi.
2. Tombol daftar untuk mendaftar.

9:41

Registrasi Calon Ketua OSIS

Nama 1

Kelas

No Handphone

Visi dan Misi

2 **DAFTAR**

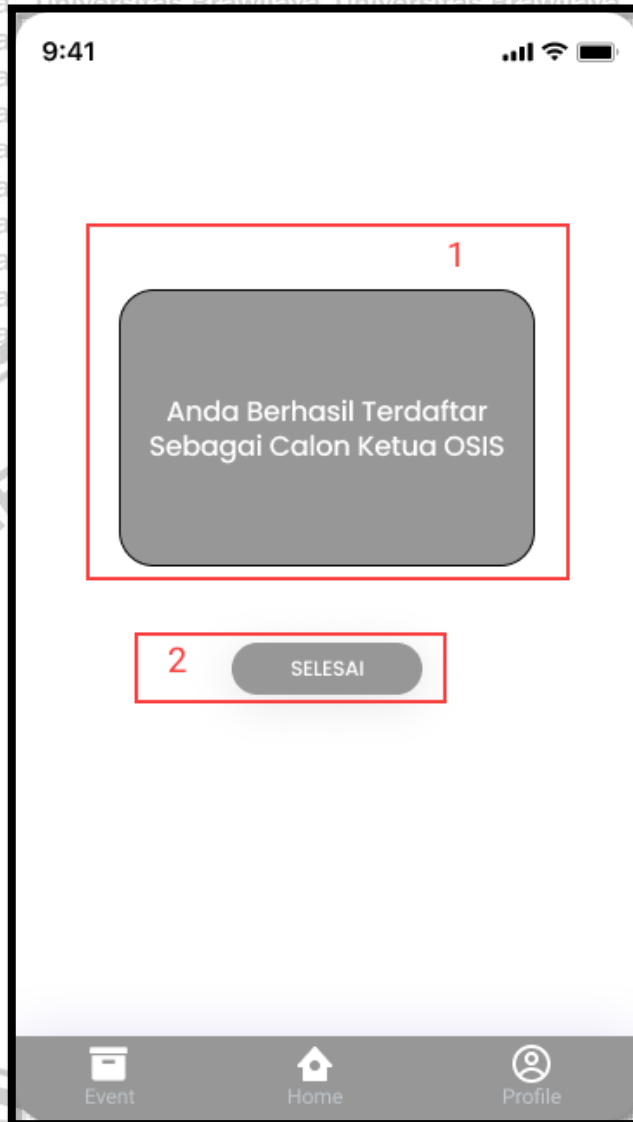
Event Home Profile

Gambar 5. 56 Wireframe Halaman Siswa Registrasi Calon Ketua OSIS

5.3.11 Wireframe Tampilan Siswa Pop Up Berhasil Pendaftaran OSIS

Pada Gambar 5.57 merupakan wireframe halaman siswa pop up registrasi calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi "Berhasil Terdaftar Sebagai Calon Ketua OSIS".
2. Tombol selesai untuk mengakhiri.

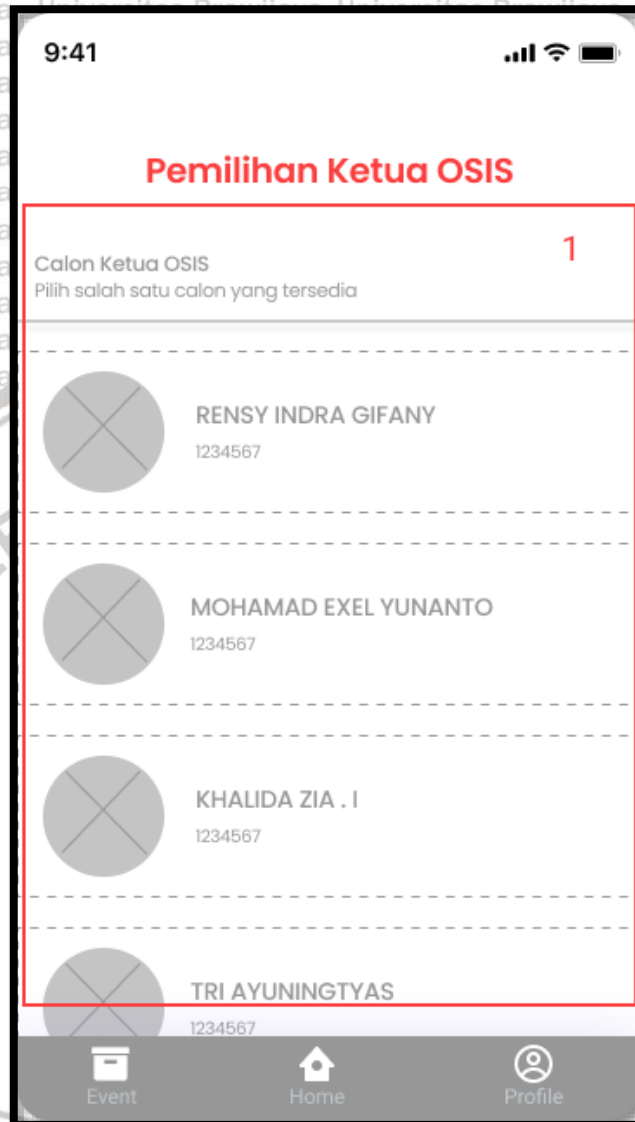


Gambar 5. 57 Wireframe Halaman Siswa Pop Up Registrasi Calon Ketua OSIS

5.3.12 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.58 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi voting calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi nama kandidat calon ketua OSIS.



Gambar 5. 58 Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

5.3.13 Wireframe Tampilan Siswa Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.59 merupakan wireframe halaman siswa voting calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi nama kandidat calon ketua OSIS.
2. Menampilkan data informasi visi dan misi calon ketua OSIS.
3. Tombol pilih untuk memilih.



Gambar 5. 59 Wireframe Halaman Siswa Voting Calon Ketua OSIS

5.3.14 Wireframe Tampilan Siswa Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.60 merupakan wireframe halaman siswa voting 1 calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi berupa pertanyaan.
2. Tombol “YA” untuk menyatakan setuju.
3. Tombol “TIDAK” untuk menyatakan tidak setuju.



Gambar 5. 60 Wireframe Halaman Siswa Pop Up Voting 1 Calon Ketua OSIS

5.3.15 Wireframe Tampilan Siswa Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.61 merupakan wireframe halaman siswa voting 2 calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi telah melakukan voting.
2. Tombol selesai untuk mengakhiri.

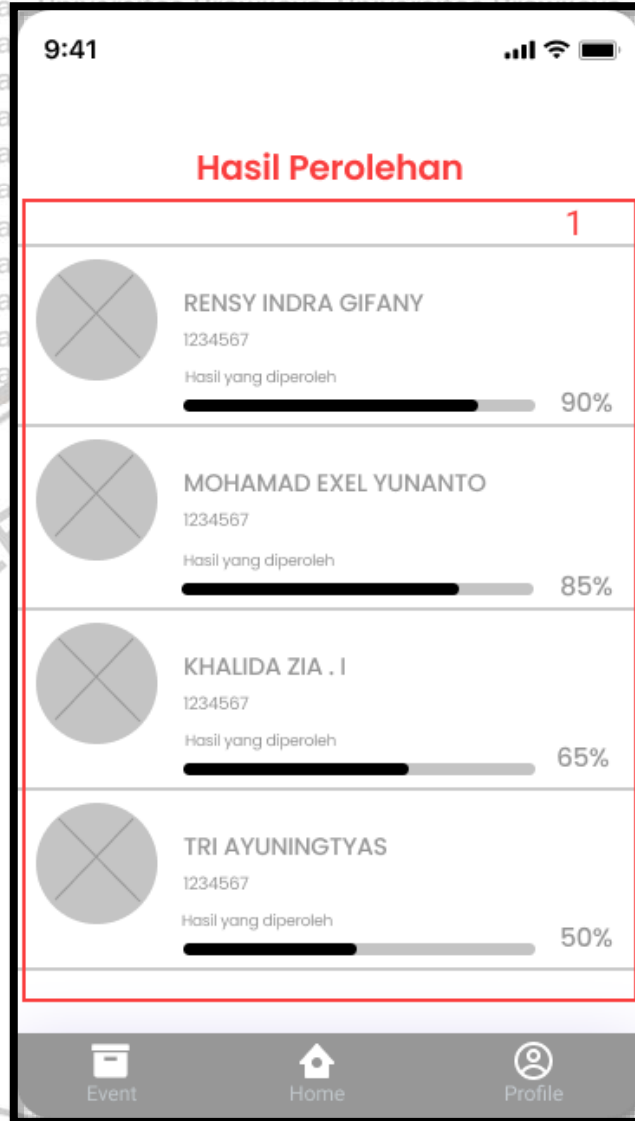


Gambar 5. 61 Wireframe Halaman Siswa Pop Up Voting 2 Calon Ketua OSIS

5.3.16 Wireframe Tampilan Siswa Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.62 merupakan wireframe halaman siswa hasil peroleh voting yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi hasil peroleh voting tiap kandidat.



Gambar 5. 62 Wireframe Halaman Siswa Hasil Perolehan Voting

5.3.17 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.63 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi event yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi kalender.
2. Menampilkan data informasi rincian kegiatan event.

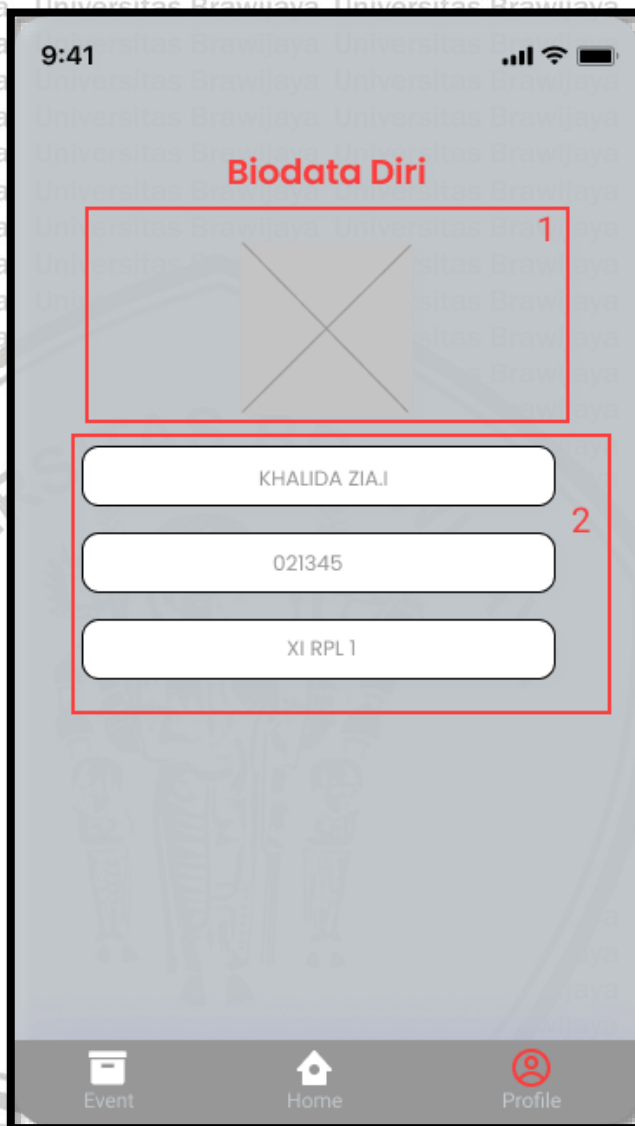


Gambar 5. 63 Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Event

5.3.18 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 5.64 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi biodata guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan foto profil.
2. Menampilkan data informasi nama, NIS dan jabatan.



Gambar 5. 64 Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

5.4 Prototype Admin

5.4.1 Prototype Tampilan Admin Login Utama

Pada Gambar 5.65 merupakan halaman prototype tampilan admin login utama untuk pengguna non admin ini terdapat logo OSIS, judul sistem yakni sistem informasi OSIS, kemudian terdapat form yang berisi masukkan gmail OSIS dan masukkan NIS/NIP. Pada sistem ini terdapat tombol untuk masuk, tombol registrasi dan terdapat link admin untuk masuk ke halaman login admin.

The image shows a mobile application prototype for the 'SISTEM INFORMASI OSIS' login screen. The background is a solid purple color. At the top left, the time '9:41' is displayed. At the top right, there are icons for cellular signal, Wi-Fi, and battery. In the center, there is a logo for 'OSIS' featuring a yellow shield with a red border and a white cross, with the letters 'OSIS' in red below it. Below the logo, the title 'SISTEM INFORMASI OSIS' is written in white, bold, uppercase letters. There are two white input fields with rounded corners. The first field is labeled 'Masukkan Gmail' and the second is labeled 'Masukkan NIS/NIP'. Below these fields are two buttons: a dark purple button labeled 'Masuk' and a white button with a dark purple border labeled 'Registrasi'. At the bottom, there is a link that says 'Masuk sebagai Admin' in white text. A large, faint watermark of the Universitas Brawijaya logo is visible on the left side of the screen.

Gambar 5. 65 Prototype Tampilan Admin Login Utama

5.4.2 Prototype Tampilan Admin Login

Pada Gambar 5.66 merupakan prototype tampilan admin login pada halaman ini terdapat logo OSIS dan judul sistem yakni sistem informasi OSIS. Pada halaman ini terdapat form untuk masukkan gmail OSIS, masukkan kata sandi dan juga terdapat tombol untuk masuk.

The image shows a mobile application prototype for an admin login screen. The background is a solid purple color. At the top left, the time '9:41' is displayed. At the top right, there are icons for cellular signal, Wi-Fi, and battery. In the center, there is a logo for 'OSIS' featuring a yellow shield with a red border, containing a white book and a red flower-like symbol. Below the logo, the text 'SISTEM INFORMASI OSIS' is written in white, bold, uppercase letters. Underneath that, the text 'Masuk Sebagai Admin' is displayed in a smaller white font. There are two white input fields with rounded corners. The first field is labeled 'Masukkan Gmail OSIS' and the second is labeled 'Masukkan Kata Sandi', both in a light gray font. Below these fields is a purple button with the text 'Masuk' in white. At the bottom of the screen, there is a thin white horizontal line.

Gambar 5. 66 Prototype Tampilan Admin Login

5.4.3 Prototype Tampilan Admin Home

Pada Gambar 5.67 merupakan prototype tampilan admin home pada halaman ini terdapat slider, nama OSIS SMKN 1 Dlanggu. Untuk fiturnya terdapat 5 ikon fitur diantaranya visi misi, struktur organisasi, program kerja, galeri dan pemilihan ketua OSIS. Terdapat juga tombol pembarui untuk pembaruan data informasi pada sistem.



Gambar 5. 67 Prototype Tampilan Admin Home

5.4.4 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.68 merupakan prototype tampilan admin pembaruan visi misi OSIS. Pada halaman ini terdapat judul halaman yakni visi dan misi OSIS dan ada 2 form untuk pengisian data informasi visi dan data informasi misi terdapat juga tombol selesai untuk selesai memasukkan data informasi ke sistem.

The image shows a mobile application prototype for updating OSIS Vision and Mission. The screen is titled "Visi & Misi OSIS" and is divided into two main sections: "Visi" and "Misi". Each section has a text input area with the placeholder "Tuliskan Data Informasi Visi OSIS Disini" and "Tuliskan Data Informasi Misi OSIS Disini" respectively. A "SELESAI" button is located at the bottom right of the form area. The bottom navigation bar includes icons for "Event", "Home", and "Profile". The status bar at the top shows the time as 9:41 and signal strength indicators.

Gambar 5. 68 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Visi Misi OSIS

5.4.5 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.69 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 pembaruan visi misi OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 69 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Visi Misi OSIS

5.4.6 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi OSIS

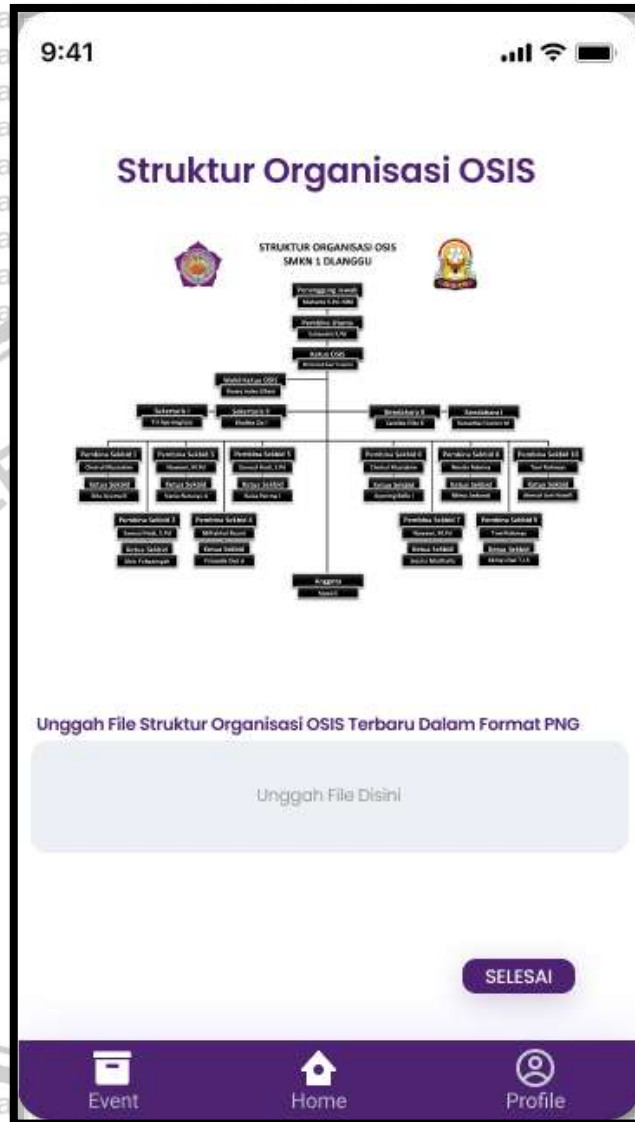
Pada Gambar 5.70 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 pembaruan visi misi OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui.



Gambar 5. 70 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Visi Misi OSIS

5.4.7 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.71 merupakan prototype tampilan admin pembaruan struktur organisasi OSIS. Pada halaman ini terdapat judul halaman yakni struktur organisasi OSIS, terdapat informasi gambar struktur OSIS yang lama dan form untuk mengunggah file gambar struktur organisasi OSIS.



Gambar 5. 71 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

5.4.8 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

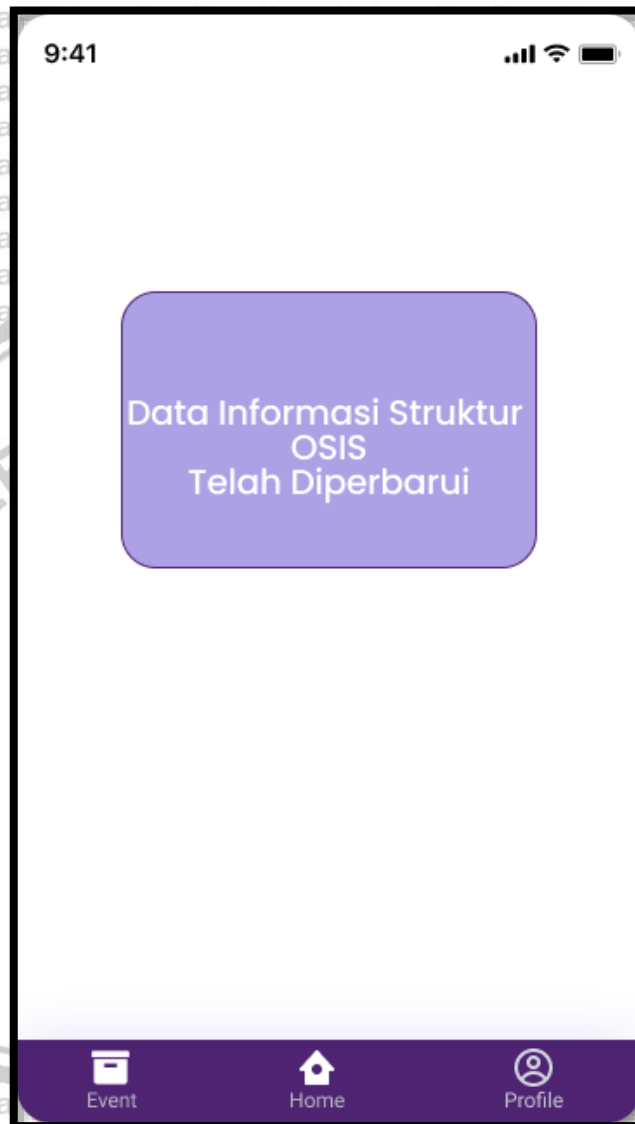
Pada Gambar 5.72 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 pembaruan struktur organisasi OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5.72 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

5.4.10 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.73 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 pembaruan struktur organisasi OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui.



Gambar 5.73 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

5.4.11 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.74 merupakan prototype tampilan admin pembaruan program kerja OSIS. Pada halaman ini terdapat form pilihan nama-nama seksi bidang. Dan terdapat form untuk menulis data informasi program kerja. Tombol selesai untuk data informasi yang di perbarui sudah benar.

9:41

Program Kerja

Pilih Seksi Bidang Yang Ingin Di Perbarui

- Pembinaan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- Pembinaan budi pekerti luhur atau akhlak mulia
- Pembinaan kepribadian unggul, wawasan kebangsaan dan bela negara
- Pembinaan prestasi akademik, seni dan olah raga sesuai bakat minat
- Pembinaan demokrasi, hak asasi manusia, pendidikan politik, lingkungan hidup, kepekaan dan toleransisosal dalam konteks masyarakat plural
- Pembinaan kreativitas, keterampilan dan kewirausahaan
- Pembinaan kualitas jasmani kesehatan dan gizi berbasis sumber gizi yang terdiversifikasi

Pembinaan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa

Tuliskan Disini Untuk Pembaruan

SELESAI

Event Home Profile

Gambar 5. 74 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Program Kerja OSIS

5.4.12 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS

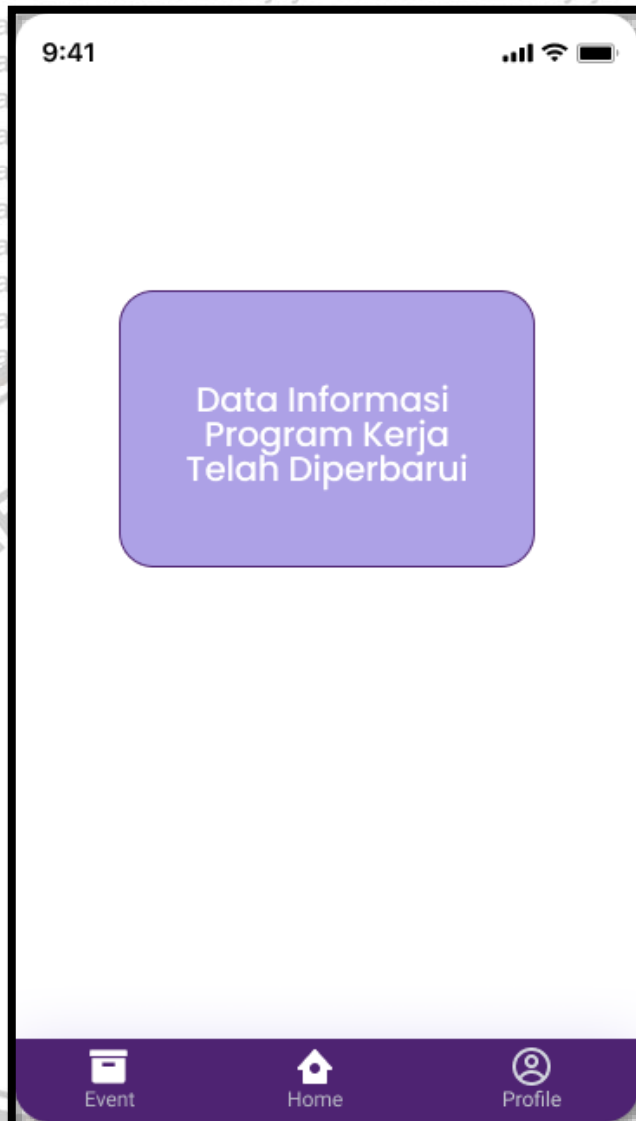
Pada Gambar 5.75 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 pembaruan program kerja OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 75 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Program Kerja OSIS

5.4.13 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.76 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 pembaruan program kerja OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui.



Gambar 5. 76 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Program Kerja OSIS

5.4.14 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS

Pada Gambar 5.77 merupakan prototype tampilan admin pembaruan galeri OSIS. Pada halaman ini terdapat form memasukkan keterangan foto dan form untuk mengunggah foto. Terdapat tombol selesai untuk menyatakan data informasi sudah di masukkan ke sistem sudah benar.

Gambar 5. 77 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS

5.4.15 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS

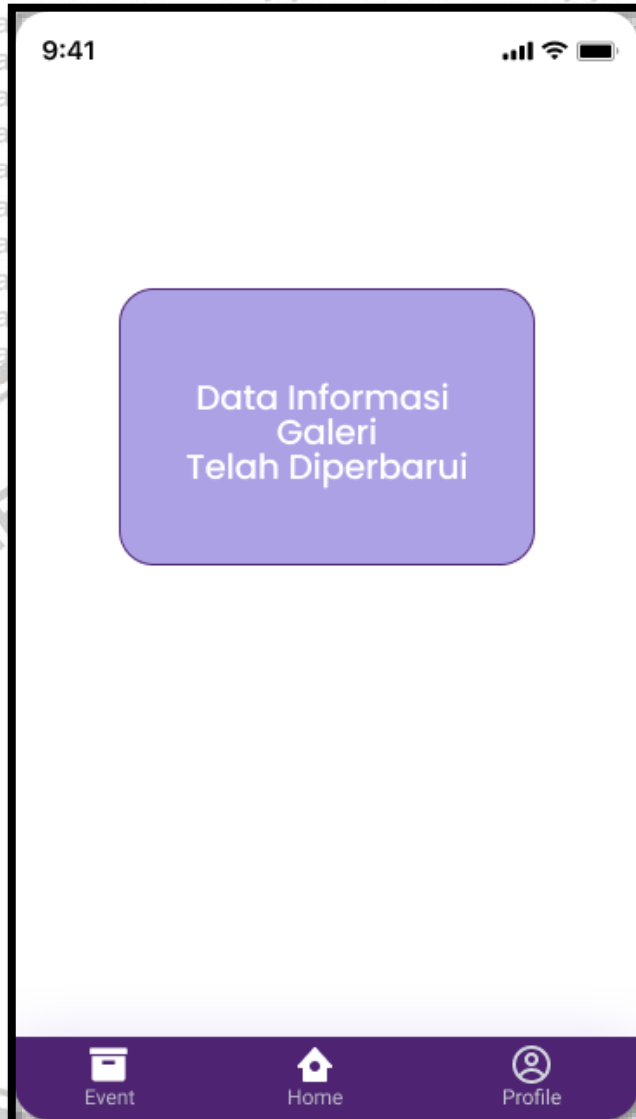
Pada Gambar 5.78 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 pembaruan galeri OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 78 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Galeri OSIS

5.4.16 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS

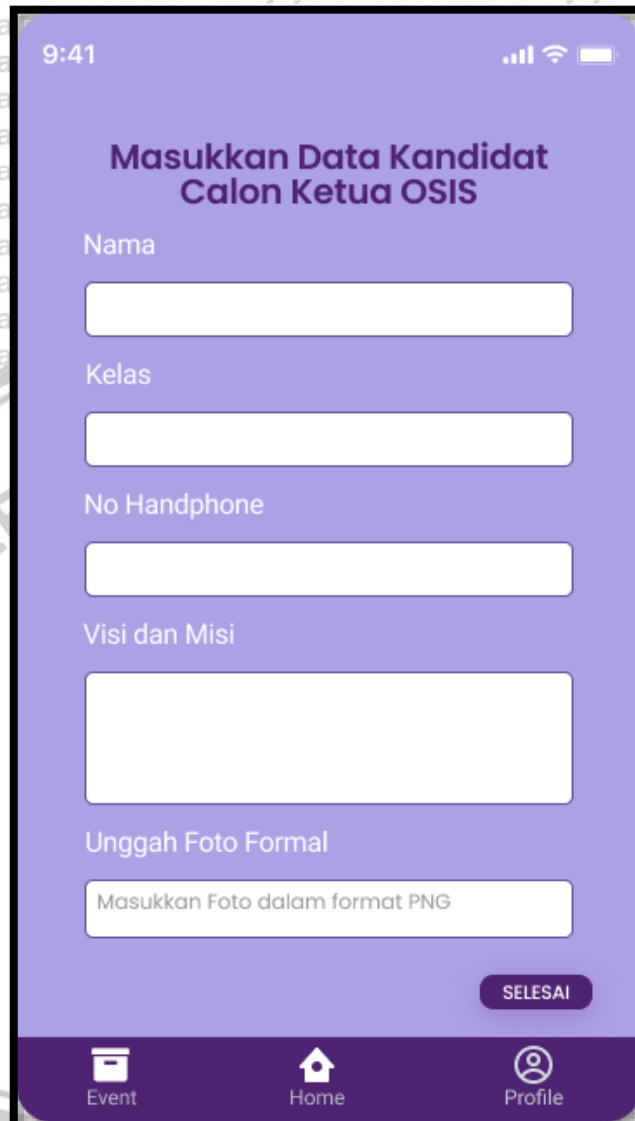
Pada Gambar 5.79 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 pembaruan galeri OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui.



Gambar 5. 79 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Galeri OSIS

5.4.17 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Calon Kandidat OSIS

Pada Gambar 5.80 merupakan prototype tampilan admin pembaruan calon kandidat OSIS. Pada halaman ini terdapat form untuk memasukkan data diantaranya nama, kelas, no handphone, visi misi, dan mengunggah foto formal.



9:41

Masukkan Data Kandidat Calon Ketua OSIS

Nama

Kelas

No Handphone

Visi dan Misi

Unggah Foto Formal

Masukkan Foto dalam format PNG

SELESAI

Event Home Profile

Gambar 5. 80 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Calon Kandidat OSIS

5.4.18 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Calon Kandidat Ketua OSIS

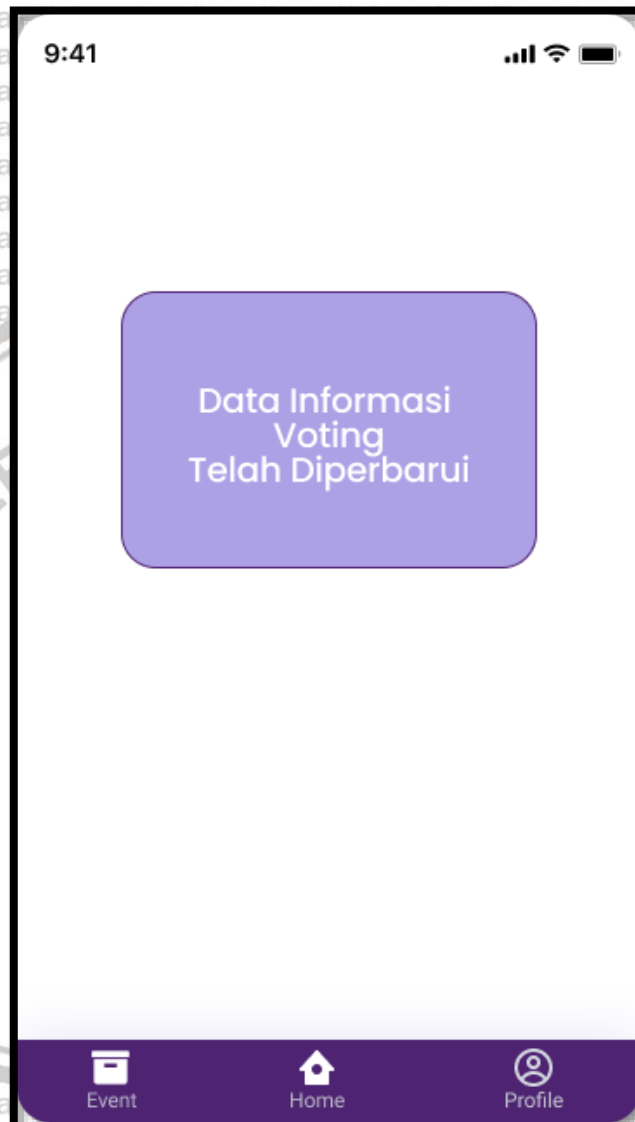
Pada Gambar 5.81 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 pembaruan calon kandidat ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 81 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Pembaruan Calon Kandidat OSIS

5.4.19 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Calon Kandidat Ketua OSIS

Pada Gambar 5.82 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 pembaruan calon kandidat ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui.



Gambar 5. 82 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Pembaruan Calon Kandidat ketua OSIS

5.4.20 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.83 merupakan prototype tampilan admin pembaruan informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi kalender dan terdapat informasi rincian kegiatan event. Terdapat juga tombol hapus informasi, tambah informasi, edit informasi.



Gambar 5. 83 Prototype Tampilan Admin Pembaruan Informasi Event OSIS

5.4.21 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event OSIS

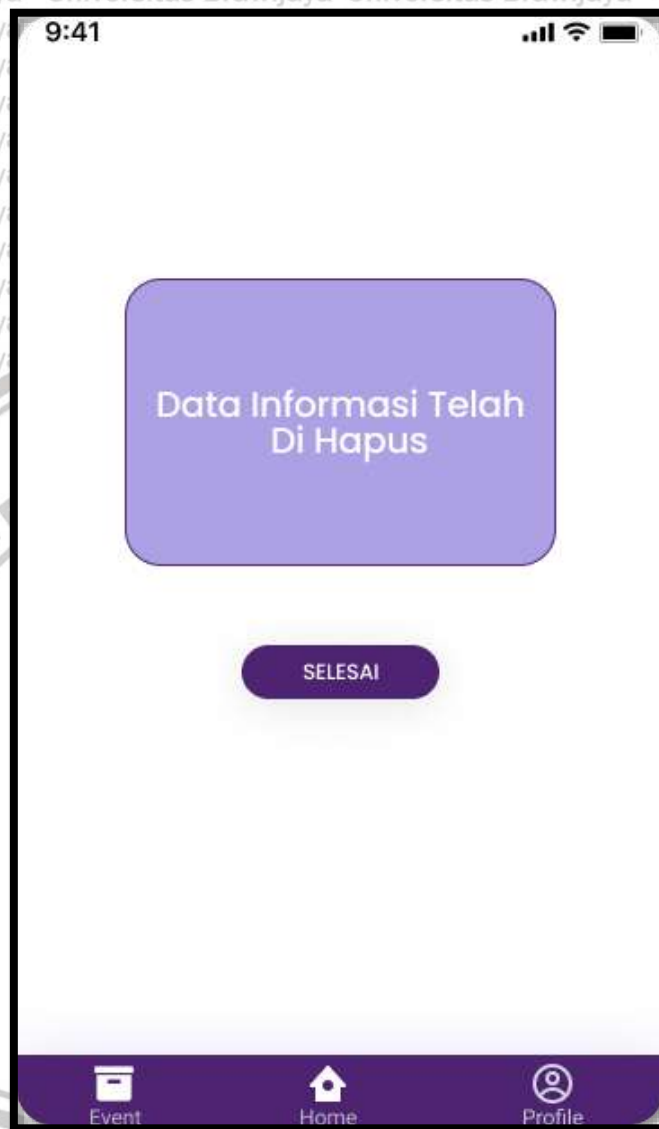
Pada Gambar 5.84 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 hapus informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 84 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Hapus Informasi Event OSIS

5.4.22 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.85 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 hapus informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 85 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Hapus Informasi Event OSIS

5.4.23 Prototype Tampilan Admin Tambah Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.86 merupakan prototype tampilan admin tambah informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form untuk memasukkan data informasi event dan terdapat tombol selesai.



The image shows a mobile application prototype for adding OSIS event information. The screen has a white background with a purple header bar at the top. The status bar at the very top shows the time 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. The title 'Tambah Informasi' is centered in the header in white. Below the header, there is a purple box containing a list of events for May 2021. The list items are: '1 Mei Memperingati Hari Buruh', '13 Mei Memperingati Kenaikan Yesus Kristus dan Idul Fitri', '13 Mei Memperingati Idul Fitri', and '24 Mei Halal Bihalal SMK Negeri T Dlanggu'. Below the list, there is a purple button labeled 'SELESAI'. At the bottom of the screen, there is a purple navigation bar with three icons: a calendar icon labeled 'Event', a house icon labeled 'Home', and a person icon labeled 'Profile'.

9:41

Tambah Informasi

● Event Kegiatan Bulan Mei 2021

- 1 Mei Memperingati Hari Buruh
- 13 Mei Memperingati Kenaikan Yesus Kristus dan Idul Fitri
- 13 Mei Memperingati Idul Fitri
- 24 Mei Halal Bihalal SMK Negeri T Dlanggu

SELESAI

Event Home Profile

Gambar 5. 86 Prototype Tampilan Admin Tambah Informasi Event OSIS

5.4.24 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.87 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 tambah informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 87 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Tambah Informasi Event OSIS

5.4.24 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.88 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 tambah informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 88 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Tambah Informasi Event OSIS

5.4.25 Prototype Tampilan Admin Edit Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.89 merupakan prototype tampilan admin edit informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form untuk merevisi data informasi event dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 89 Prototype Tampilan Admin Edit Informasi Event OSIS

5.4.26 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.90 merupakan prototype tampilan admin pop up 1 edit informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 90 Prototype Tampilan Admin Pop Up 1 Edit Informasi Event OSIS

5.4.27 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Informasi Event OSIS

Pada Gambar 5.91 merupakan prototype tampilan admin pop up 2 edit informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi terkait data informasi yang berhasil diperbarui dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 91 Prototype Tampilan Admin Pop Up 2 Edit Informasi Event OSIS

5.4.28 Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin

Pada Gambar 5.92 merupakan prototype tampilan melihat informasi biodata admin. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai keterangan informasi nama dan jabatan.

The image shows a mobile application prototype for an administrator to view their own biodata. The screen has a purple background. At the top, the status bar shows the time 9:41 and signal icons. The title 'Biodata Diri' is centered in white. Below the title, there are two white input fields. The first field is labeled 'Nama' and the second is labeled 'Jabatan'. At the bottom, there is a dark purple navigation bar with three icons: a calendar icon labeled 'Event', a house icon labeled 'Home', and a person icon labeled 'Profile'. The 'Profile' icon is highlighted with a white circle, indicating the current screen. A large, faint watermark of the Universitas Brawijaya logo is visible in the background.

Gambar 5. 92 Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin

5.5 Prototype Guru

5.5.1 Prototype Tampilan Guru Login

Pada Gambar 5.93 merupakan prototype tampilan guru login. Pada halaman ini terdapat logo OSIS, judul sistem yakni sistem informasi OSIS. Terdapat form untuk memasukkan gmail dan memasukkan NIS/NIP. Terdapat tombol masuk dan tombol registrasi dan link admin untuk login ke halaman admin.

Gambar 5. 93 Prototype Tampilan Guru Login

5.5.2 Prototype Tampilan Guru Registrasi

Pada Gambar 5.94 merupakan prototype tampilan guru registrasi. Pada halaman ini terdapat beberapa form untuk menulis nama, jabatan, kelas, gmail dan NIS/NIP dan tombol daftar.

A mobile application prototype for teacher registration. The screen has a purple background. At the top, the status bar shows the time 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery. The title 'REGISTRASI' is centered in white. Below it are five white input fields with purple borders, labeled 'Nama', 'Jabatan', 'Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)', 'Gmail', and 'NIS/NIP'. At the bottom right is a purple button with the text 'DAFTAR' in white. A large, faint watermark of the Universitas Brawijaya logo is visible on the left side of the screen.

9:41

REGISTRASI

Nama

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

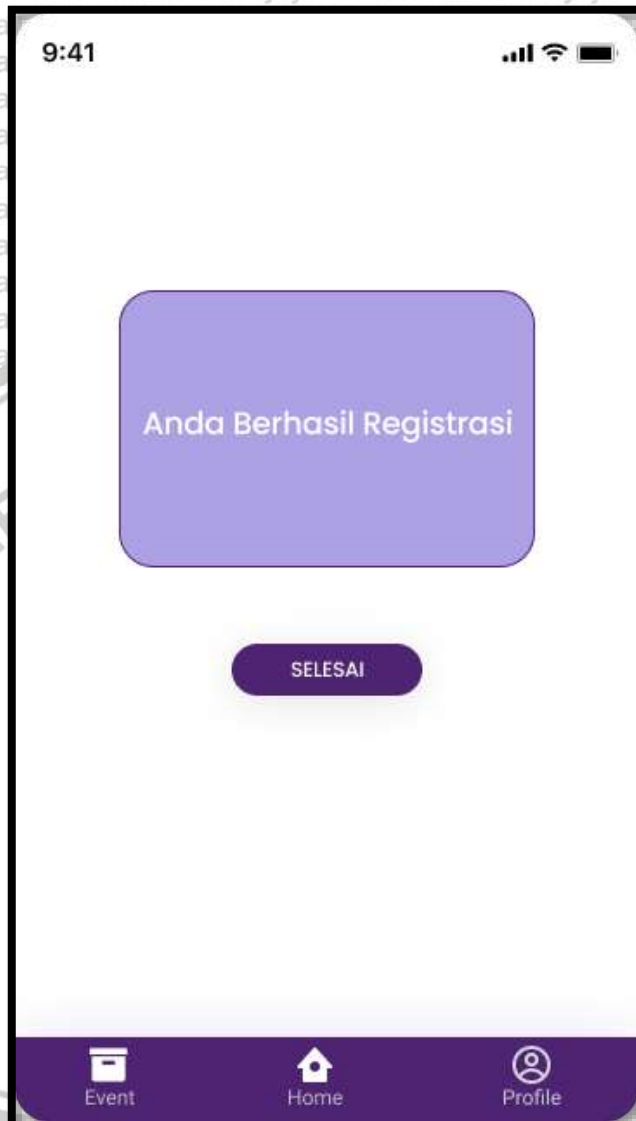
NIS/NIP

DAFTAR

Gambar 5. 94 Prototype Tampilan Guru Registrasi

5.5.3 *Prototype* Tampilan Guru Pop Up Registrasi

Pada Gambar 5.95 merupakan *prototype* tampilan guru pop up registrasi. Pada halaman ini terdapat form dengan memberikan informasi berhasil untuk registrasi dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 95 *Prototype* Tampilan Guru Pop Up Registrasi

5.5.4 Prototype Tampilan Guru Home

Pada Gambar 5.96 merupakan prototype tampilan guru home. Pada halaman ini terdapat beberapa fitur ikon diantaranya visi misi, struktur organisasi, program kerja, galeri dan pemilihan ketua OSIS.



Gambar 5. 96 Prototype Tampilan Guru Home

5.5.5 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.97 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi visi misi OSIS. Pada halaman terdapat judul halaman yakni visi dan misi, menampilkan informasi visi dan misi.



Gambar 5. 97 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Visi Misi OSIS

5.5.6 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.98 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi struktur organisasi OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai struktur organisasi OSIS yang berupa gambar.



Gambar 5. 98 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

5.5.7 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.99 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi program kerja OSIS. Pada halaman ini terdapat berbagai informasi seksi bidang untuk program kerja OSIS.



Gambar 5. 99 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Program Kerja OSIS

5.5.8 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Galeri OSIS

Pada Gambar 5.100 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi galeri OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi galeri dan diberikan keterangan kegiatan disetiap foto.



Gambar 5. 100 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Galeri OSIS

5.5.9 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

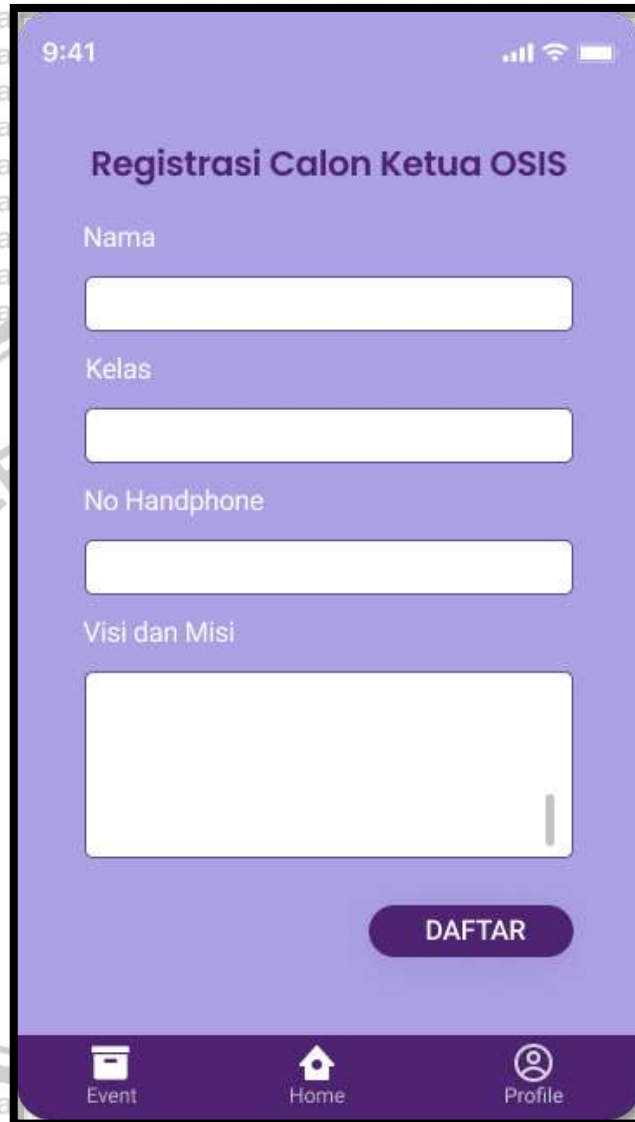
Pada Gambar 5.101 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi pemilihan ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai pemilihan ketua OSIS dan terdapat beberapa fitur ikon diantaranya pendaftaran OSIS, voting dan hasil perolehan voting.



Gambar 5. 101 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

5.5.10 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

Pada Gambar 5.102 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi pendaftaran ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat beberapa form untuk mengisi biodata pendaftaran calon ketua OSIS diantaranya nama, kelas, no handphone, visi misi dan terdapat tombol daftar untuk mendaftar.



The image shows a mobile application prototype for a school registration system. The screen is titled "Registrasi Calon Ketua OSIS". It contains four input fields: "Nama", "Kelas", "No Handphone", and "Visi dan Misi". Below the "Visi dan Misi" field is a "DAFTAR" button. At the bottom of the screen is a navigation bar with three icons: "Event", "Home", and "Profile". The status bar at the top shows the time as 9:41 and signal strength.

Gambar 5. 102 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

5.5.11 Prototype Tampilan Guru Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

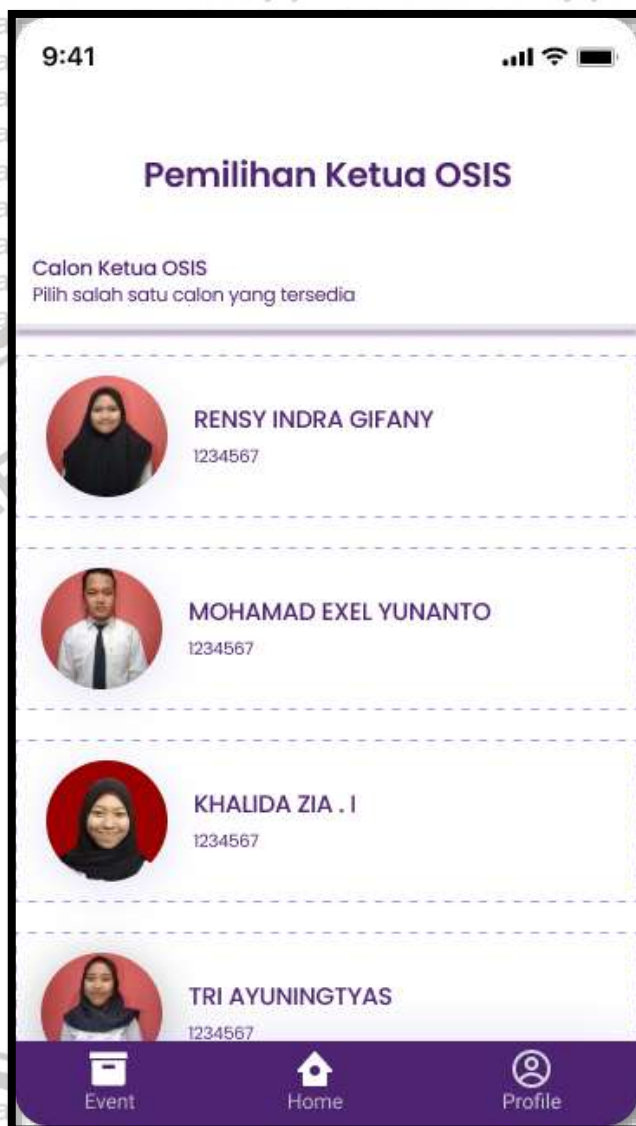
Pada Gambar 5.103 merupakan prototype tampilan guru pop up melihat informasi pendaftaran ketua OSIS. Pada halaman ini memberikan informasi berhasil terdaftar sebagai calon ketua OSIS dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 103 Prototype Tampilan Guru Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

5.5.12 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.104 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat daftar calon kandidat ketua OSIS yang telah berhasil lolos validasi. Terdapat informasi foto profil, nama dan NIS disetiap calon ketua OSIS.



Gambar 5. 104 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

5.5.13 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.105 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi voting 2 calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi foto profil, nama dan NIS calon ketua OSIS. Terdapat informasi visi dan misi calon ketua OSIS, tombol pilih untuk memilih.



Gambar 5. 105 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS

5.5.14 Prototype Tampilan Guru Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.106 merupakan prototype tampilan guru pop up 1 voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 106 Prototype Tampilan Guru Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS

5.5.15 Prototype Tampilan Guru Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS

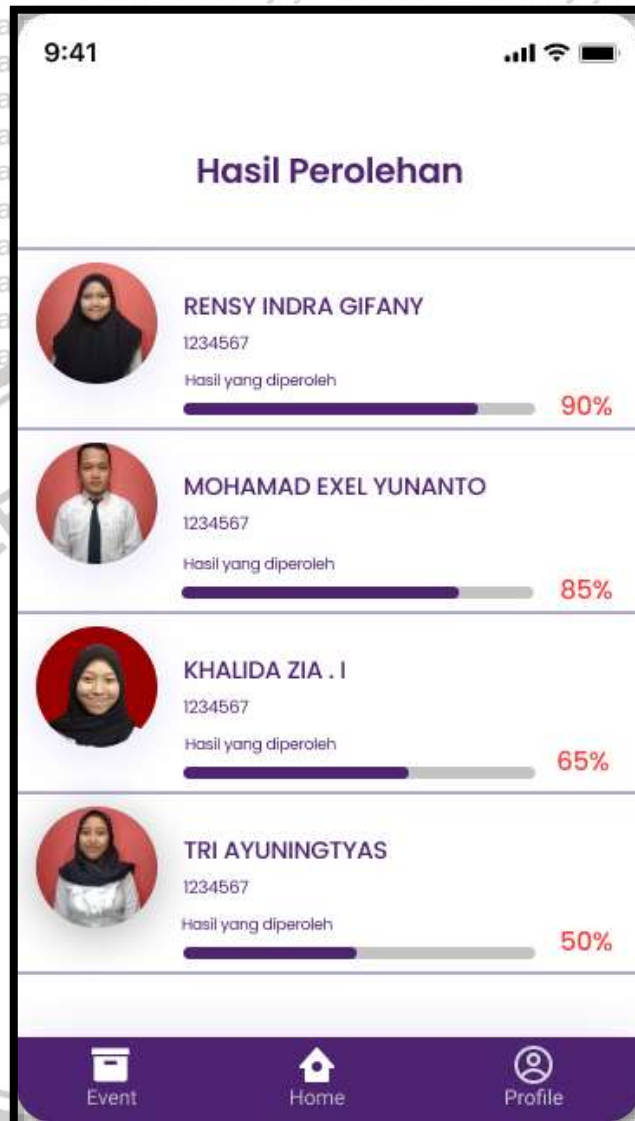
Pada Gambar 5.107 merupakan prototype tampilan guru pop up 2 voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi telah melakukan voting dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 107 Prototype Tampilan Guru Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS

5.5.16 Prototype Tampilan Guru Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.108 merupakan prototype tampilan guru hasil perolehan voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi profil, nama, NIS dan hasil perolehan voting di setiap kandidat yang terpilih.



Gambar 5. 108 Prototype Tampilan Guru Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS

5.5.17 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Event OSIS

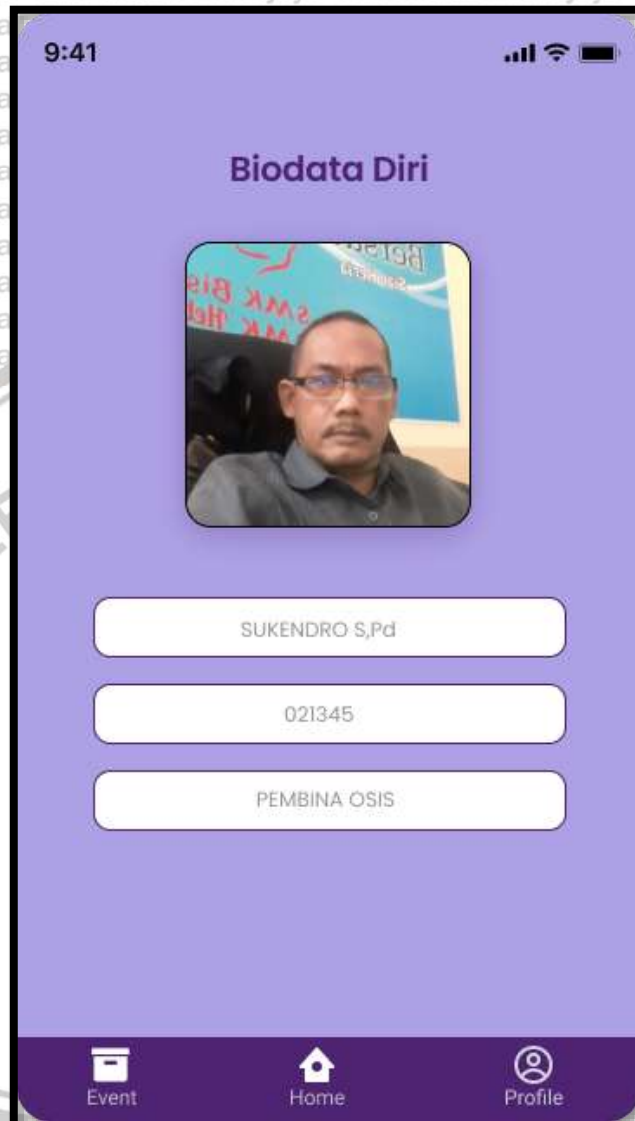
Pada Gambar 5.109 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi kalender dan informasi rincian kegiatan di setiap bulan.



Gambar 5. 109 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Event OSIS

5.5.18 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 5.110 merupakan prototype tampilan guru melihat informasi biodata diri. Pada halaman ini memberikan informasi foto profil, nama NIP dan jabatan.



Gambar 5.110 Prototype Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

5.6 Prototype Siswa

5.6.1 Prototype Tampilan Siswa Login

Pada Gambar 5.111 merupakan prototype tampilan siswa login. Pada halaman ini terdapat logo OSIS, judul sistem yakni sistem informasi OSIS. Terdapat form untuk memasukkan gmail dan memasukkan NIS/NIP. Terdapat tombol masuk dan tombol registrasi dan link admin untuk login ke halaman admin



9:41



SISTEM INFORMASI OSIS

Masukkan Gmail

Masukkan NIS/NIP

Masuk Registrasi

Masuk sebagai Admin

Gambar 5.111 Prototype Tampilan Siswa Login

5.6.2 Prototype Tampilan Siswa Registrasi

Pada Gambar 5.112 merupakan prototype tampilan siswa registrasi.

Pada halaman ini terdapat beberapa form untuk menulis nama, jabatan, kelas, gmail dan NIS/NIP dan tombol daftar.

A mobile application prototype for student registration. The screen has a purple background. At the top, the status bar shows the time 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. The title 'REGISTRASI' is centered in white. Below it are five white input fields with purple borders, labeled 'Nama', 'Jabatan', 'Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)', 'Gmail', and 'NIS/NIP'. At the bottom right is a purple button with the text 'DAFTAR' in white. A large, faint watermark of the Universitas Brawijaya logo is visible on the left side of the screen.

9:41

REGISTRASI

Nama

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

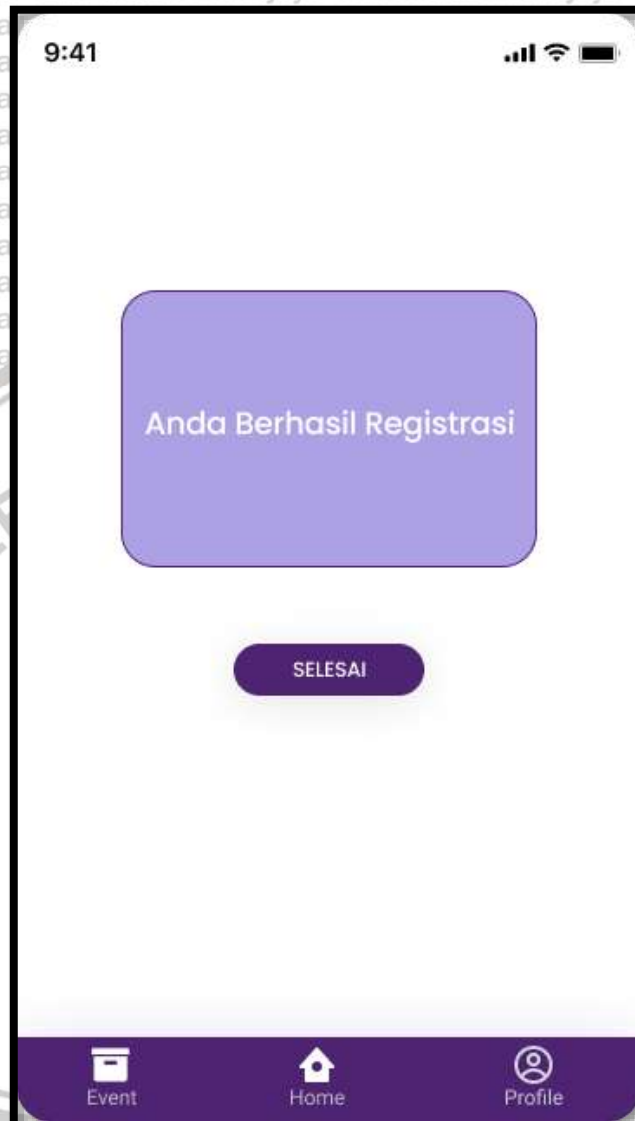
NIS/NIP

DAFTAR

Gambar 5. 112 Prototype Tampilan Siswa Registrasi

5.6.3 Prototype Tampilan Siswa Pop Up Registrasi

Pada Gambar 5.113 merupakan prototype tampilan siswa pop up registrasi. Pada halaman ini terdapat form dengan memberikan informasi berhasil untuk registrasi dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 113 Prototype Tampilan Siswa Pop Up Registrasi

5.6.4 Prototype Tampilan Siswa Home

Pada Gambar 5.114 merupakan prototype tampilan siswa home. Pada halaman ini terdapat beberapa fitur ikon diantaranya visi misi, struktur organisasi, program kerja, galeri dan pemilihan ketua OSIS.



Gambar 5. 114 Prototype Tampilan Siswa Home

5.6.5 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS

Pada Gambar 5.115 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi visi misi OSIS. Pada halaman terdapat judul halaman yakni visi dan misi, menampilkan informasi visi dan misi.



Gambar 5. 115 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Visi Misi OSIS

5.6.6 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 5.116 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi struktur organisasi OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai struktur organisasi OSIS yang berupa gambar.



Gambar 5. 116 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

5.6.7 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS

Pada Gambar 5.117 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi program kerja OSIS. Pada halaman ini terdapat berbagai informasi seksi bidang untuk program kerja OSIS.



Gambar 5. 117 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Program Kerja OSIS

5.6.8 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Galeri OSIS

Pada Gambar 5.118 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi galeri OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi galeri dan diberikan keterangan kegiatan disetiap foto.



Gambar 5. 118 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Galeri OSIS

5.6.9 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

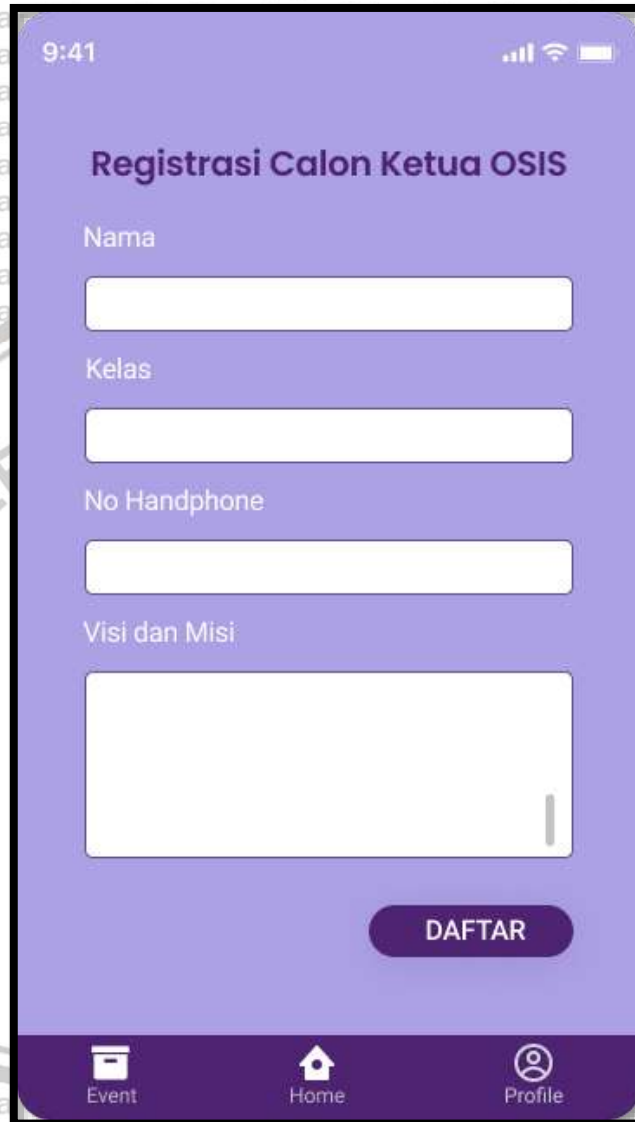
Pada Gambar 5.119 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi pemilihan ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai pemilihan ketua OSIS dan terdapat beberapa fitur ikon diantaranya pendaftaran OSIS, voting dan hasil perolehan voting.



Gambar 5. 119 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

5.6.10 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

Pada Gambar 5.120 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi pendaftaran ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat beberapa form untuk mengisi biodata pendaftaran calon ketua OSIS diantaranya nama, kelas, no handphone, visi misi dan terdapat tombol daftar untuk mendaftar.



The image shows a mobile application prototype for OSIS registration. The screen has a purple background. At the top, the title 'Registrasi Calon Ketua OSIS' is displayed in white. Below the title, there are four input fields: 'Nama', 'Kelas', 'No Handphone', and 'Visi dan Misi'. Each field is represented by a white rectangular box. Below the 'Visi dan Misi' field, there is a purple button with the text 'DAFTAR' in white. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with three icons: a calendar icon labeled 'Event', a house icon labeled 'Home', and a person icon labeled 'Profile'.

Gambar 5. 120 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

5.6.11 Prototype Tampilan Siswa Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

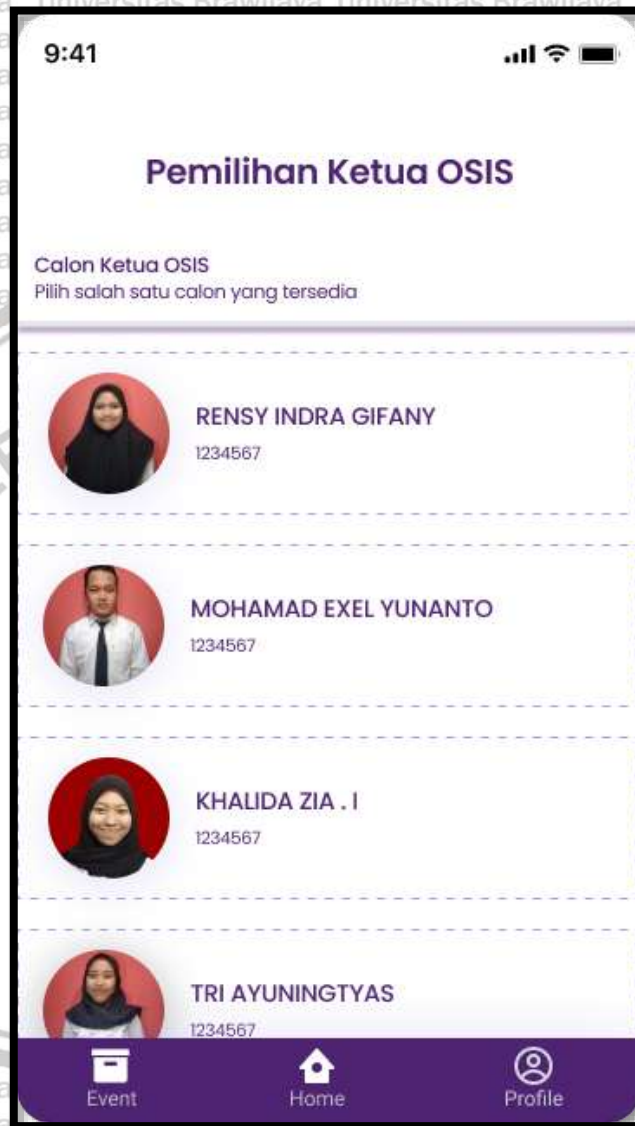
Pada Gambar 5.121 merupakan prototype tampilan siswa pop up melihat informasi pendaftaran ketua OSIS. Pada halaman ini memberikan informasi berhasil terdaftar sebagai calon ketua OSIS dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 121 Prototype Tampilan Siswa Pop Up Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

5.6.12 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.122 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat daftar calon kandidat ketua OSIS yang telah berhasil lolos validasi. Terdapat informasi foto profil, nama dan NIS disetiap calon ketua OSIS.



Gambar 5. 122 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting Calon Ketua OSIS

5.6.13 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.123 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi voting 2 calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi foto profil, nama dan NIS calon ketua OSIS. Terdapat informasi visi dan misi calon ketua OSIS, tombol pilih untuk memilih.



Gambar 5. 123 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Voting 2 Calon Ketua OSIS

5.6.14 Prototype Tampilan Siswa Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.124 merupakan prototype tampilan siswa pop up 1 voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi dan terdapat tombol YA dan tombol TIDAK.



Gambar 5. 124 Prototype Tampilan Siswa Pop Up 1 Voting Calon Ketua OSIS

5.6.15 Prototype Tampilan Siswa Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.125 merupakan prototype tampilan siswa pop up 2 voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat form pemberian pesan informasi telah melakukan voting dan terdapat tombol selesai.



Gambar 5. 125 Prototype Tampilan Siswa Pop Up 2 Voting Calon Ketua OSIS

5.6.16 Prototype Tampilan Siswa Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS

Pada Gambar 5.126 merupakan prototype tampilan siswa hasil perolehan voting calon ketua OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi profil, nama, NIS dan hasil perolehan voting di setiap kandidat yang terpilih.



Gambar 5. 126 Prototype Tampilan Siswa Hasil Perolehan Voting Calon Ketua OSIS

5.6.17 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Event OSIS

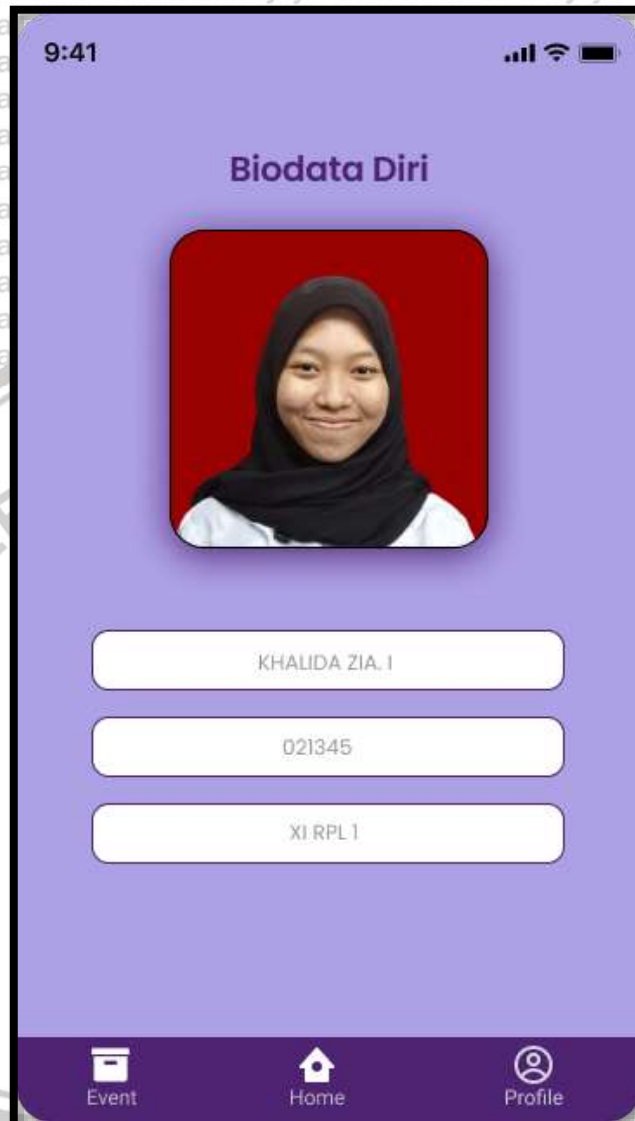
Pada Gambar 5.127 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi event OSIS. Pada halaman ini terdapat informasi kalender dan informasi rincian kegiatan di setiap bulan.



Gambar 5. 127 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Event OSIS

5.6.18 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 5.128 merupakan prototype tampilan siswa melihat informasi biodata diri. Pada halaman ini memberikan informasi foto profil, nama NIS dan kelas.



Gambar 5. 128 Prototype Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

5.7 Saran Perbaikan

5.7.1 Saran Perbaikan *Wireframe*

Pada tabel 5.1 saran perbaikan *wireframe* merupakan penjelasan saran yang diberikan oleh domain expert terhadap desain yang perlu diperbaiki. Pada tabel tersebut terdapat informasi desain halaman perbaikan dan saran yang telah diberikan.

Tabel 5. 1 Saran Perbaikan *Wireframe*

No	Desain Halaman	Saran
1.	Halaman siswa melihat informasi pendaftaran ketua OSIS	Perlu untuk tambahan form untuk mengunggah foto profil
2.	Halaman admin galeri	Button selesai peletakkannya terlalu kebawah
3.	Halaman admin struktur organisasi OSIS	Untuk gambar struktur organisasi OSIS dihilangkan, ditambahkan form untuk mengunggah keterangan struktur organisasi OSIS
4.	Halaman guru pemilihan ketua OSIS	Fitur pendaftaran ketua OSIS dihapus karena tidak diperlukan
5.	Halaman admin Biodata Diri	Perlu penambahan alamat gmail

5.7.2 Saran Perbaikan *Prototype*

Pada tabel 5.2 saran perbaikan *prototype* merupakan penjelasan saran yang diberikan oleh domain expert terhadap desain yang perlu diperbaiki. Pada tabel tersebut terdapat informasi desain halaman perbaikan dan saran yang telah diberikan.

Tabel 5. 2 Saran Perbaikan *Prototype*

No	Desain Halaman	Saran
1.	Halaman guru login	Ditambahkan no identitas untuk guru yang tidak mempunyai NIP, saran saya boleh diganti dengan NIK
2.	Halaman guru melihat informasi struktur organisasi OSIS	Diberikan untuk menampilkan keterangan struktur organisasi OSIS
3.	Halaman siswa melihat informasi struktur organisasi OSIS	Diberikan untuk menampilkan keterangan struktur organisasi OSIS
4.	Halaman admin login	Perlu untuk ditambahkan logo sekolah SMK Negeri 1 Dlanggu

Tabel 5. 2 Saran Perbaikan *Prototype* (Lanjutan)

5.	Halaman guru login	Perlu untuk ditambahkan logo sekolah SMK Negeri 1 Dlanggu
6.	Halaman siswa login	Perlu untuk ditambahkan logo sekolah SMK Negeri 1 Dlanggu
7.	Halaman admin melihat informasi biodata diri	Tidak perlu menampilkan foto profil
8.	Halaman guru melihat informasi biodata diri	Tidak perlu menampilkan foto profil
9.	Halaman siswa melihat informasi biodata diri	Tidak perlu menampilkan foto profil, dan perlu ditambahkan keterangan jabatan dan jurusan



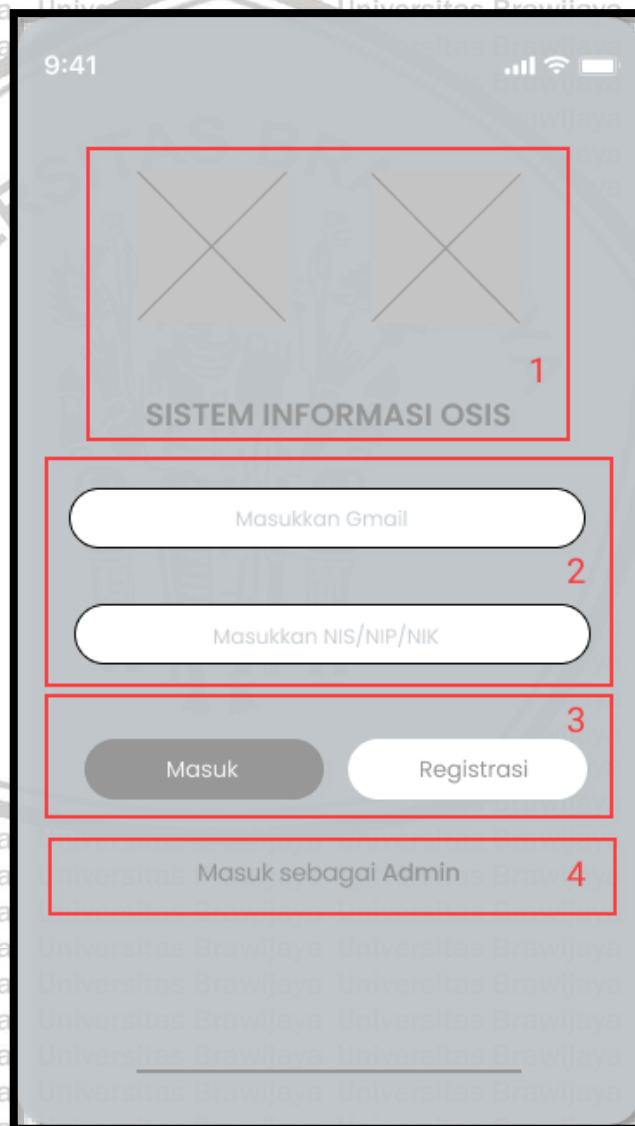
BAB VI HASIL PROSES ITERASI

6.1 Wireframe Admin

6.1.1 Perbaikan Wireframe Tampilan Utama Login Admin

Pada Gambar 6.1 merupakan perbaikan wireframe halaman login utama admin yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Logo Sekolah dan OSIS SMK Negeri 1 Dlanggu beserta nama judul sistem.
2. Formulir pengguna untuk memasukkan gmail dan no identitas diantaranya NIS/NIP/NIK.
3. Tombol untuk masuk untuk masuk ke sistem dan registrasi untuk masuk ke pendaftaran.
4. Link untuk masuk login ke halaman Admin .



Gambar 6. 1 Perbaikan Wireframe Halaman Utama Login Admin

6.1.2 Perbaikan Wireframe Tampilan Login Admin

Pada Gambar 6.2 merupakan perbaikan wireframe halaman login admin yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Logo sekolah dan OSIS SMK Negeri 1 Dlanggu beserta nama judul sistem.
2. Formulir untuk pengguna admin dengan memasukkan gmail dan kata sandi.
3. Tombol masuk untuk masuk ke sistem.



Gambar 6. 2 Perbaikan Wireframe Halaman Login Admin

6.1.3 Perbaikan Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 6.3 merupakan perbaikan wireframe halaman admin pembaruan struktur organisasi yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk mengunggah gambar struktur organisasi OSIS.
2. Form untuk menuliskan keterangan gambar struktur organisasi OSIS.
3. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.

9:41

Struktur Organisasi OSIS

1

Unggah File Struktur Organisasi OSIS Terbaru Dalam Format PNG

Unggah File Disini

2

Tuliskan Keterangan Struktur Organisasi OSIS

3

SELESAI

Event Home Profile

Gambar 6.3 Perbaikan Wireframe Halaman Admin Pembaruan Struktur Organisasi

6.1.4 Perbaikan Wireframe Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS

Pada Gambar 6.4 merupakan perbaikan wireframe halaman admin pembaruan galeri OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form untuk menulis keterangan foto kegiatan OSIS.
2. Form untuk mengunggah foto kegiatan OSIS.
3. Tombol selesai untuk mengirim data informasi.

Gambar 6. 4 Perbaikan Wireframe Halaman Admin Pembaruan Galeri OSIS

6.1.5 Perbaikan Wireframe Tampilan Biodata Admin

Pada Gambar 6.5 merupakan perbaikan wireframe halaman biodata admin yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi biodata admin diantaranya: nama, jabatan dan gmail.

9:41

Biodata Admin

1

Nama Admin OSIS

Jabatan Sekretaris OSIS

Gmail osissmkn1dlanggu@gmail.com

Event Home Profile

Gambar 6. 5 Perbaikan Wireframe Halaman Biodata Admin

6.2 Wireframe Tampilan Guru

6.2.1 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Login

Pada Gambar 6.6 merupakan perbaikan wireframe halaman login guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan logo sekolah dan OSIS SMK Negeri 1 Dlanggu beserta nama judul sistem.
2. Form untuk memasukkan gmail dan NIS/NIP/NIK.
3. Tombol masuk untuk masuk ke sistem dan tombol registrasi untuk pendaftaran.
4. Link admin untuk masuk ke halaman login admin.



Gambar 6. 6 Perbaikan Wireframe Halaman Login Guru

6.2.2 Perbaikan Wireframe Tampilan Registrasi Guru

Pada Gambar 6.7 merupakan perbaikan wireframe halaman registrasi guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form registrasi untuk memasukkan nama, jabatan, kelas, gmail dan no identitas.
2. Tombol daftar untuk mendaftar.

9:41

REGISTRASI

Nama 1

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

No Identitas

Masukkan NIS/NIP/NIK

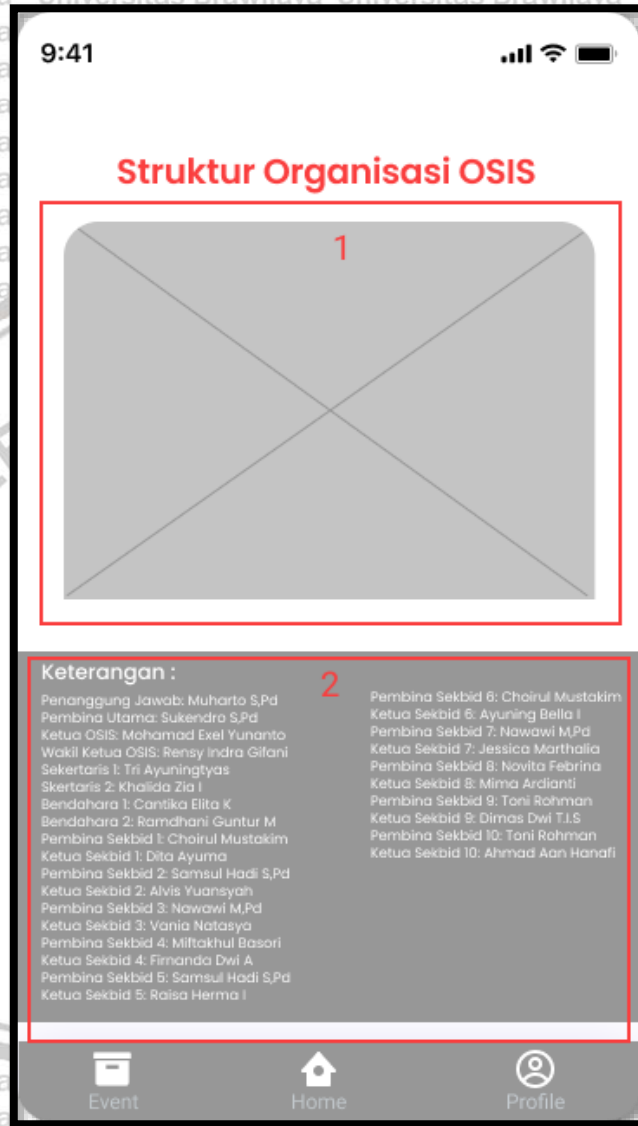
2 **DAFTAR**

Gambar 6. 7 Perbaikan Wireframe Halaman Registrasi Guru

6.2.3 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 6.8 merupakan perbaikan wireframe halaman guru melihat informasi struktur organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi struktur organisasi OSIS.
2. Menampilkan data informasi keterangan struktur organisasi OSIS.



Gambar 6. 8 Perbaikan Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

6.2.4 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

Pada Gambar 6.9 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi pemilihan ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan fitur informasi diantaranya informasi voting, dan informasi hasil perolehan voting.



Gambar 6. 9 Perbaikan Wireframe Halaman Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

6.2.5 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 6.10 merupakan wireframe halaman guru melihat informasi biodata guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan foto profil.
2. Menampilkan data informasi nama, NIP dan jabatan.

9:41

Biodata Diri

1

Nama Sukendro S, Pd

NIP/NIK 021345

Jabatan Pembina OSIS

Event Home Profile

Gambar 6. 10 Perbaikan Wireframe Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

6.3 Wireframe Tampilan Siswa

6.3.1 Perbaikan Wireframe Tampilan Login Siswa

Pada Gambar 6.11 merupakan wireframe halaman login siswa yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan logo sekolah dan OSIS SMK Negeri 1 Dlanggu beserta nama judul sistem.
2. Form untuk memasukkan gmail dan dan NIS/NIP/NIK.
4. Tombol masuk untuk masuk ke sistem dan tombol registrasi untuk pendaftaran.
5. Link halaman login untuk pengguna admin.



Gambar 6. 11 Perbaikan Wireframe Halaman Login Siswa

6.3.2 Perbaikan Wireframe Tampilan Registrasi Siswa

Pada Gambar 6.12 merupakan wireframe halaman registrasi registrasi yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form registrasi untuk memasukkan nama, jabatan, kelas, gmail dan no identitas.
2. Tombol daftar untuk mendaftar.

9:41

REGISTRASI

Nama 1

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

No Identitas

Masukkan NIS/NIP/NIK

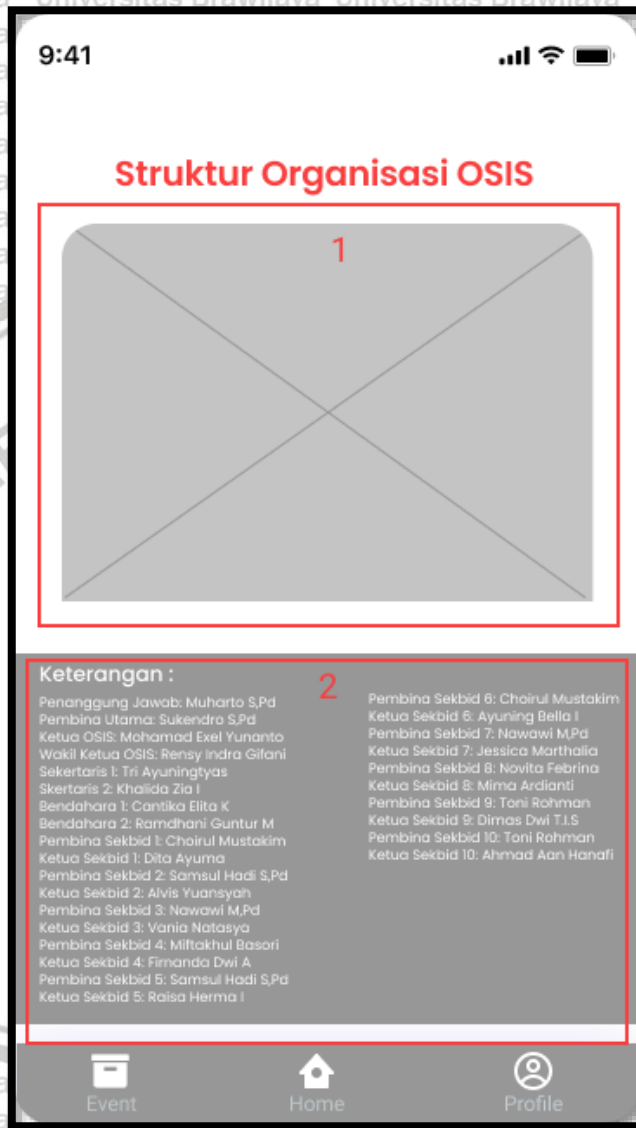
2 **DAFTAR**

Gambar 6. 12 Perbaikan Wireframe Halaman Registrasi Siswa

6.3.3 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 6.13 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi struktur organisasi OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan informasi struktur organisasi OSIS.
2. Menampilkan data informasi keterangan struktur organisasi OSIS.



Gambar 6. 13 Perbaikan Wireframe Halaman Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

6.3.4 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran OSIS

Pada Gambar 6.14 merupakan wireframe halaman guru registrasi calon ketua OSIS yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Form registrasi calon ketua OSIS untuk memasukkan nama, kelas, no handphone, visi misi dan mengunggah foto formal.
2. Tombol daftar untuk mendaftar.

9:41

Registrasi Calon Ketua OSIS

Nama 1

Kelas

No Handphone

Visi dan Misi

Unggah Foto Formal

Masukkan Foto dalam format PNG

2 **DAFTAR**

Event Home Profile

Gambar 6. 14 Perbaikan Wireframe Halaman Siswa Registrasi Calon Ketua OSIS

6.3.5 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 6.15 merupakan wireframe halaman siswa melihat informasi biodata guru yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

1. Menampilkan data informasi nama, NIS, jabatan, kelas dan jurusan.

The image shows a mobile application wireframe for a student's profile page. The screen has a status bar at the top with the time 9:41, signal strength, and battery level. The title 'Biodata Diri' is displayed in red at the top center. Below the title, there is a red box containing a red number '1'. The form consists of five rows, each with a label on the left and a text input field on the right. The labels are 'Nama', 'NIS', 'Jabatan', 'Kelas', and 'Jurusan'. The input fields contain the following text: 'FERNANDA DWI', '021345', 'BENDAHARA', 'XI RPL 2', and 'Rekayasa Perangkat Lunak'. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with three icons: a calendar icon labeled 'Event', a house icon labeled 'Home', and a person icon labeled 'Profile'.

Label	Value
Nama	FERNANDA DWI
NIS	021345
Jabatan	BENDAHARA
Kelas	XI RPL 2
Jurusan	Rekayasa Perangkat Lunak

Gambar 6. 15 Perbaikan Wireframe Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

6.4 Prototype Admin

6.4.1 Perbaikan Prototype Tampilan Login Utama

Pada Gambar 6.16 merupakan perbaikan prototype login utama. Pada halaman login utama terdapat dua logo yakni logo sekolah dan logo OSIS. Terdapat judul sistem yakni sistem informasi OSIS. Terdapat form untuk memasukkan gmail dan memasukkan NIS/NIP/NIK, tombol masuk, tombol registrasi dan link admin untuk login ke halaman login admin.



9:41

Masukkan Gmail

Masukkan NIS/NIP/NIK

Masuk Registrasi

Masuk sebagai Admin

Gambar 6. 16 Perbaikan Prototype Tampilan Login Utama

6.4.2 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Login

Pada Gambar 6.17 merupakan perbaikan prototype admin login. Pada halaman admin login terdapat dua logo yakni logo sekolah dan logo OSIS. Terdapat judul sistem yakni sistem informasi OSIS, form untuk memasukkan gmail dan kata sandi, tombol masuk.



Gambar 6. 17 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Login

6.4.3 Perbaikan *Prototype* Tampilan Admin Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 6.18 merupakan perbaikan *prototype* tampilan pembaruan struktur organisasi OSIS. Pada halaman ini terdapat form untuk mengunggah foto dan form untuk menulis keterangan struktur organisasi OSIS, tombol selesai.

9:41

Struktur Organisasi OSIS

Unggah File Struktur Organisasi OSIS Terbaru Dalam Format PNG

Unggah File Disini

Tuliskan Keterangan Struktur Organisasi OSIS

SELESAI

Event Home Profile

Gambar 6. 18 Perbaikan *Prototype* Tampilan Pembaruan Struktur Organisasi OSIS

6.4.4 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS

Pada Gambar 6.19 merupakan perbaikan prototype tampilan pembaruan galeri OSIS. Pada halaman ini terdapat form untuk menulis keterangan foto kegiatan, form untuk mengunggah foto, tombol selesai.

Gambar 6. 19 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Pembaruan Galeri OSIS

6.4.5 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin

Pada Gambar 6.20 merupakan perbaikan prototype tampilan admin melihat informasi biodata admin. Pada halaman biodata admin terdapat informasi mengenai nama, jabatan dan gmail.



9:41

Biodata Admin

Nama Admin OSIS

Jabatan Sekretaris OSIS

Gmail osissmkn1dlanggu@gmail.com

Event Home Profile

Gambar 6. 20 Perbaikan Prototype Tampilan Admin Melihat Informasi Biodata Admin

6.5 Prototype Guru

6.5.1 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Login

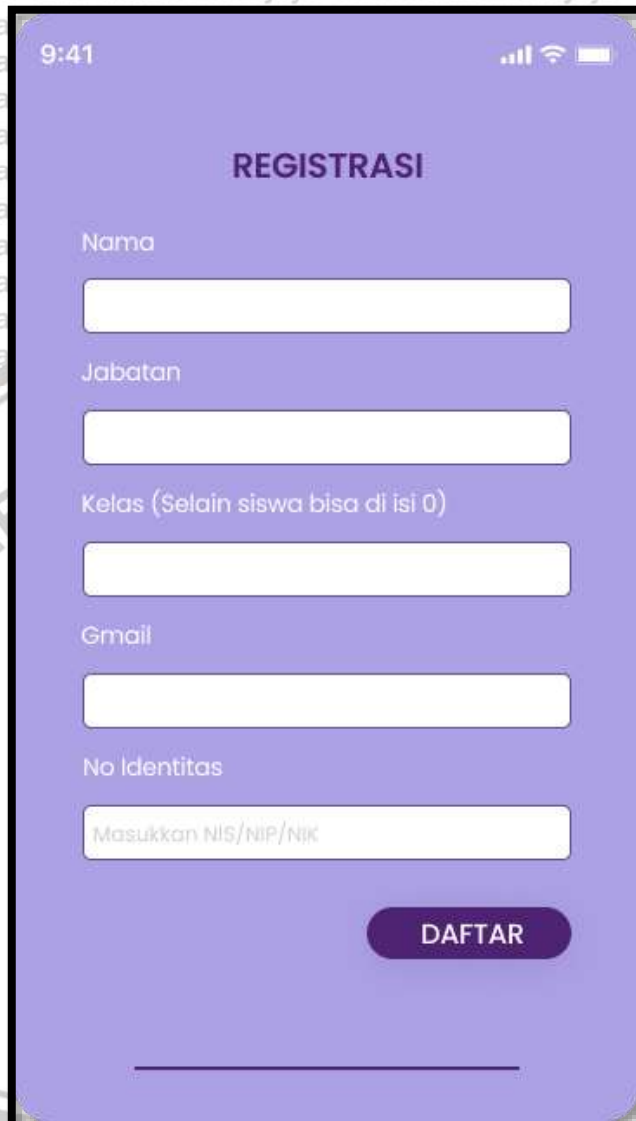
Pada Gambar 6.21 merupakan perbaikan protoype Guru login. Pada halaman admin login terdapat dua logo yakni logo sekolah dan logo OSIS. Terdapat judul sistem yakni sistem informasi OSIS, form untuk memasukkan gmail dan memasukkan NIS/NIP/NIK, tombol masuk, tombol resgistrasi dan link untuk login ke halaman admin.

The image shows a mobile application interface for the 'SISTEM INFORMASI OSIS'. At the top, there are two logos: the official logo of Universitas Brawijaya on the left and a custom 'OSIS' logo on the right. Below the logos, the title 'SISTEM INFORMASI OSIS' is centered. The interface features two input fields: 'Masukkan Gmail' and 'Masukkan NIS/NIP/NIK'. Below these fields are two buttons: a dark purple 'Masuk' button and a white 'Registrasi' button. At the bottom, there is a link that says 'Masuk sebagai Admin'. The background of the app is a solid purple color. The screenshot is framed by a black border, and the time '9:41' and status bar icons are visible at the top.

Gambar 6. 21 Perbaikan Prototype Tampilan Guru Login

6.5.2 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Registrasi

Pada Gambar 6.22 merupakan perbaikan *prototype* tampilan guru registrasi. Pada halaman registrasi guru terdapat form untuk mengisi keterangan nama, jabatan, kelas, gmail, no identitas dan terdapat tombol daftar.



9:41

REGISTRASI

Nama

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

No Identitas

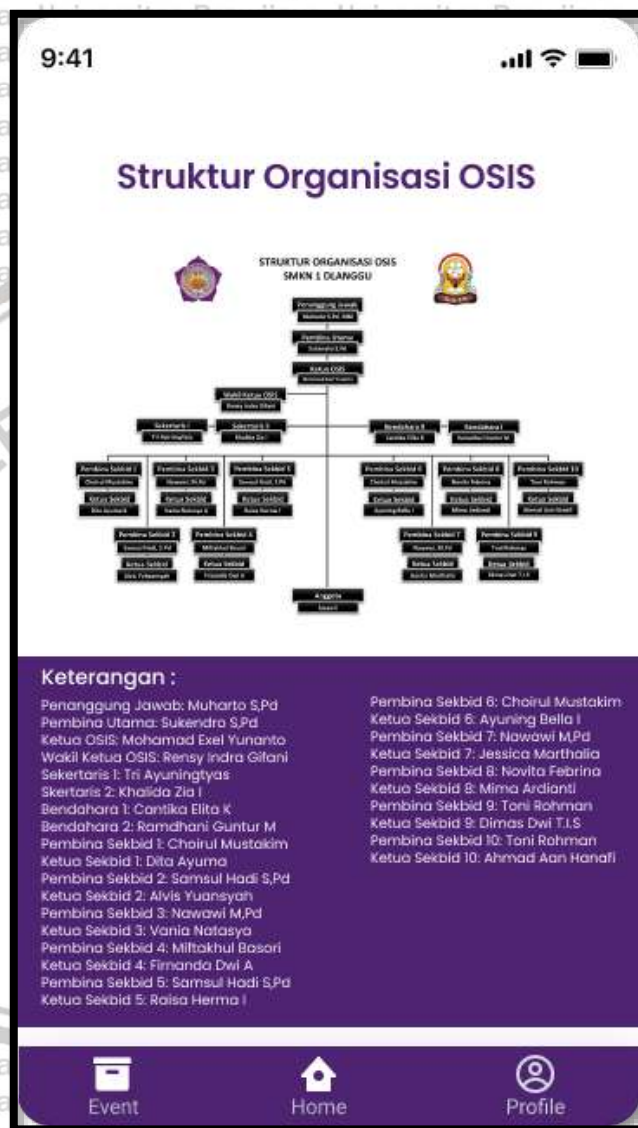
Masukkan NIS/NIP/NIK

DAFTAR

Gambar 6. 22 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Registrasi

6.5.3 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 6.23 merupakan perbaikan *prototype* tampilan guru melihat informasi struktur organisasi OSIS. Pada halaman struktur organisasi OSIS terdapat informasi bagan struktur organisasi OSIS dan informasi keterangan dari struktur organisasi OSIS.



Gambar 6. 23 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

6.5.4 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

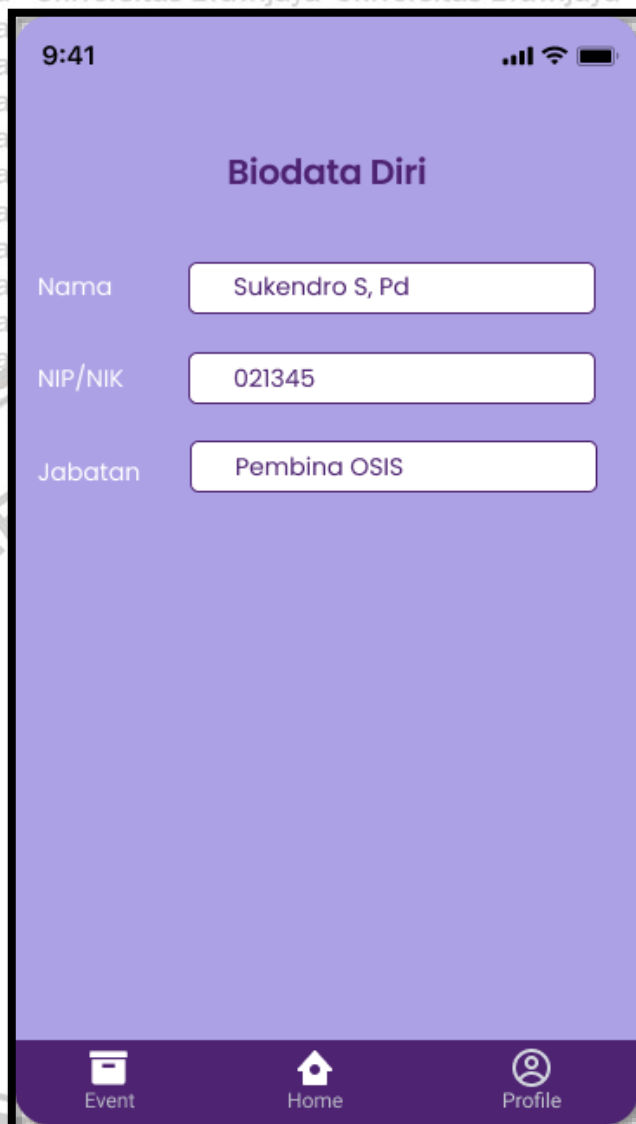
Pada Gambar 6.24 merupakan perbaikan *prototype* tampilan guru melihat informasi pemilihan ketua OSIS. Pada halaman pemilihan ketua OSIS terdapat dua fitur ikon yakni voting dan hasil perolehan.



Gambar 6. 24 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Melihat Informasi Pemilihan Ketua OSIS

6.5.5 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 6.25 merupakan perbaikan *prototype* tampilan guru melihat informasi biodata diri. Pada halaman biodata diri terdapat informasi keterangan nama, NIP/NIK dan jabatan.



9:41

Biodata Diri

Nama Sukendro S, Pd

NIP/NIK 021345

Jabatan Pembina OSIS

Event Home Profile

Gambar 6. 25 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Melihat Informasi Biodata Diri

6.6 Prototype Siswa

6.6.1 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Login

Pada Gambar 6.26 merupakan perbaikan prototype siswa login. Pada halaman admin login terdapat dua logo yakni logo sekolah dan logo OSIS. Terdapat judul sistem yakni sistem informasi OSIS, form untuk memasukkan gmail dan memasukkan NIS/NIP/NIK, tombol masuk, tombol registrasi dan link untuk login ke halaman admin.



9:41

Masukkan Gmail

Masukkan NIS/NIP/NIK

Masuk Registrasi

Masuk sebagai Admin

Gambar 6. 26 Perbaikan Prototype Tampilan Siswa Login

6.6.2 Perbaikan *Prototype* Tampilan Siswa Registrasi

Pada Gambar 6.27 merupakan perbaikan *prototype* tampilan guru registrasi. Pada halaman registrasi guru terdapat form untuk mengisi keterangan nama, jabatan, kelas, gmail, no identitas dan terdapat tombol daftar.



9:41

REGISTRASI

Nama

Jabatan

Kelas (Selain siswa bisa di isi 0)

Gmail

No Identitas

Masukkan NIS/NIP/NIK

DAFTAR

Gambar 6. 27 Perbaikan *Prototype* Tampilan Guru Registrasi

6.6.3 Perbaikan *Prototype* Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

Pada Gambar 6.28 merupakan perbaikan *prototype* tampilan siswa melihat informasi struktur organisasi OSIS. Pada halaman struktur organisasi OSIS terdapat informasi bagan struktur organisasi OSIS dan informasi keterangan dari struktur organisasi OSIS.



Gambar 6. 28 Perbaikan *Prototype* Tampilan Siswa Melihat Informasi Struktur Organisasi OSIS

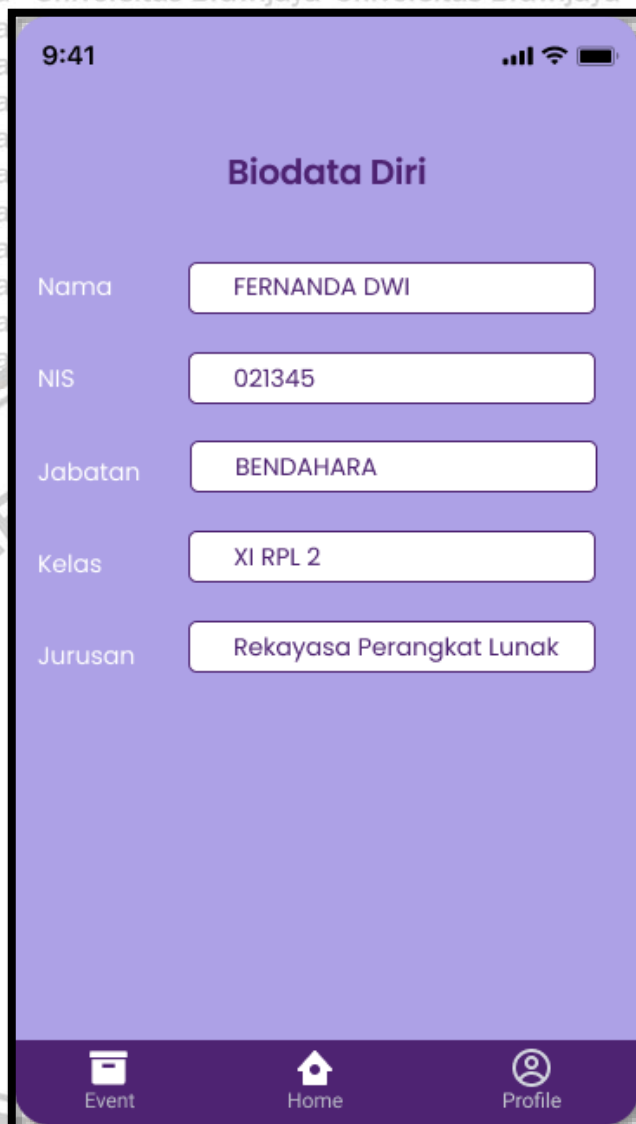
6.6.4 Perbaikan *Prototype* Tampilan Siswa Melihat Informasi Pendaftaran Ketua OSIS

Pada Gambar 6.29 merupakan perbaikan *prototype* tampilan siswa melihat informasi pendaftaran ketua OSIS. Pada halaman pendaftaran ketua OSIS terdapat form untuk mengisi nama, kelas, no handphone, visi misi, unggah foto formal dan tombol daftar.

Gambar 6. 29 Perbaikan *Prototype* Tampilan Siswa Melihat Pendaftaran Ketua OSIS

6.6.5 Perbaikan *Prototype* Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

Pada Gambar 6.30 merupakan perbaikan *prototype* tampilan siswa melihat informasi Biodata Diri. Pada halaman biodata diri terdapat informasi nama, NIS, jabatan, kelas dan jurusan.



9:41

Biodata Diri

Nama	FERNANDA DWI
NIS	021345
Jabatan	BENDAHARA
Kelas	XI RPL 2
Jurusan	Rekayasa Perangkat Lunak

Event Home Profile

Gambar 6. 30 Perbaikan *Prototype* Tampilan Siswa Melihat Informasi Biodata Diri

BAB VII EVALUASI DESAIN SOLUSI

7.1 Skenario Tugas

Pada tabel 7.1 skenario tugas admin merupakan langkah-langkah penggunaan sistem untuk pengguna admin. Tujuan dibuat skenario tugas untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistemnya.

Tabel 7. 1 Skenario Tugas Admin

STA01	
Tujuan	Masuk sistem
Skenario	Anda adalah seorang pengguna sistem sebagai admin atau sekertaris OSIS, anda ingin menggunakan dan memasukkan data informasi OSIS.
Tugas	Masuk pada sistem informasi OSIS
STA02	
Tujuan	Memperbarui data informasi visi misi OSIS
Skenario	Anda ingin memperbarui data informasi visi misi OSIS
Tugas	Mengubah informasi visi misi OSIS
STA03	
Tujuan	Memperbarui data gambar informasi struktur OSIS
Skenario	Anda ingin memperbarui gambar struktur OSIS
Tugas	Mengubah informasi struktur OSIS
STA04	
Tujuan	Memperbarui data informasi program kerja OSIS
Skenario	Anda ingin memperbarui data informasi program kerja OSIS
Tugas	Mengubah informasi program kerja
STA05	
Tujuan	Memperbarui data gambar kegiatan OSIS
Skenario	Anda ingin memperbarui gambar kegiatan OSIS
Tugas	Mengubah gambar kegiatan OSIS
STA06	
Tujuan	Memperbarui data informasi kandidat calon ketua OSIS
Skenario	Anda ingin memperbarui data informasi kandidat calon ketua OSIS
Tugas	Mengubah data informasi kandidat calon ketua OSIS

Tabel 7. 1 Skenario Tugas Admin (Lanjutan)

STA07	
Tujuan	Menghapus data informasi event OSIS
Skenario	Anda ingin menghapus data informasi event OSIS
Tugas	Hapus data informasi event OSIS
STA08	
Tujuan	Menambahkan data informasi event OSIS
Skenario	Anda ingin menambahkan data informasi event OSIS
Tugas	Tambah data informasi event OSIS
STA09	
Tujuan	Mengedit data informasi event OSIS
Skenario	Anda ingin mengedit data informasi event OSIS
Tugas	Edit data informasi event OSIS
STA10	
Tujuan	Melihat informasi biodata admin
Skenario	Anda ingin melihat informasi biodata admin
Tugas	Lihat informasi biodata admin

Pada tabel 7.2 skenario tugas guru merupakan langkah-langkah penggunaan sistem untuk pengguna guru. Tujuan dibuat skenario tugas untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistemnya.

Tabel 7. 2 Skenario Tugas Guru

STG01	
Tujuan	Masuk sistem
Skenario	Anda adalah seorang pengguna sistem sebagai siswa/anggota OSIS anda ingin menggunakan sistem informasi OSIS.
Tugas	Masuk pada sistem informasi OSIS
STG02	
Tujuan	Registrasi pengguna
Skenario	Anda ingin mengisi registrasi pada sistem informasi OSIS
Tugas	Pendaftaran ke sistem informasi OSIS
STG03	
Tujuan	Masuk sebagai pengguna
Skenario	Anda ingin masuk sebagai pengguna sistem informasi OSIS
Tugas	Masuk ke sistem informasi OSIS

Tabel 7. 2 Skenario Tugas Guru (Lanjutan)

STG04	
Tujuan	Melihat informasi visi misi OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi visi misi OSIS
Tugas	Lihat informasi visi misi OSIS
STG05	
Tujuan	Melihat informasi struktur OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi struktur OSIS
Tugas	Lihat informasi struktur OSIS
STG06	
Tujuan	Melihat informasi program kerja OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi program kerja OSIS
Tugas	Lihat informasi program kerja
STG07	
Tujuan	Melihat informasi galeri kegiatan OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi galeri kegiatan OSIS
Tugas	Lihat informasi galeri kegiatan OSIS
STG08	
Tujuan	Melihat informasi pemilihan ketua OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi pemilihan ketua OSIS
Tugas	Lihat informasi pemilihan ketua OSIS
STG09	
Tujuan	Voting calon ketua OSIS
Skenario	Anda ingin memvoting calon ketua OSIS
Tugas	Pemilihan calon ketua OSIS
STG10	
Tujuan	Melihat informasi event OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi event OSIS
Tugas	Lihat informasi event OSIS
STG11	
Tujuan	Melihat informasi biodata diri
Skenario	Anda ingin melihat informasi biodata diri
Tugas	Lihat informasi biodata diri
STG12	

Tabel 7. 2 Skenario Tugas Guru (Lanjutan)

Tujuan	Keluar dari system
Skenario	Anda telah menyelesaikan tugas pada sistem, sehingga anda ingin keluar dari system
Tugas	Keluar dari system

Pada tabel 7.3 skenario tugas siswa merupakan langkah-langkah penggunaan sistem untuk pengguna siswa. Tujuan dibuat skenario tugas untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistemnya.

Tabel 7. 3 Skenario Tugas Siswa

STS01	
Tujuan	Masuk sistem
Skenario	Anda adalah seorang pengguna sistem sebagai siswa/anggota OSIS anda ingin menggunakan sistem informasi OSIS.
Tugas	Masuk pada sistem informasi OSIS
STS02	
Tujuan	Registrasi pengguna
Skenario	Anda ingin mengisi registrasi pada sistem informasi OSIS
Tugas	Pendaftaran ke sistem informasi OSIS
STS03	
Tujuan	Masuk sebagai pengguna
Skenario	Anda ingin masuk sebagai pengguna sistem informasi OSIS
Tugas	Masuk ke sistem informasi OSIS
STS04	
Tujuan	Melihat informasi visi misi OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi visi misi OSIS
Tugas	Lihat informasi visi misi OSIS
STS05	
Tujuan	Melihat informasi struktur OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi struktur OSIS
Tugas	Lihat informasi struktur OSIS

Tabel 7. 3 Skenario Tugas Siswa (Lanjutan)

STS06	
Tujuan	Melihat informasi program kerja OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi program kerja OSIS
Tugas	Lihat informasi program kerja
STS07	
Tujuan	Melihat informasi galeri kegiatan OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi galeri kegiatan OSIS
Tugas	Lihat informasi galeri kegiatan OSIS
STS08	
Tujuan	Melihat informasi pemilihan ketua OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi pemilihan ketua OSIS
Tugas	Lihat informasi pemilihan ketua OSIS
STS09	
Tujuan	Registrasi sebagai calon ketua OSIS
Skenario	Anda ingin mendaftarkan diri sebagai calon ketua OSIS
Tugas	Pendaftaran sebagai calon ketua OSIS
STS10	
Tujuan	Voting calon ketua OSIS
Skenario	Anda ingin memvoting calon ketua OSIS
Tugas	Pemilihan calon ketua OSIS
STS11	
Tujuan	Melihat informasi event OSIS
Skenario	Anda ingin melihat informasi event OSIS
Tugas	Lihat informasi event OSIS
STS12	
Tujuan	Melihat informasi biodata diri
Skenario	Anda ingin melihat informasi biodata diri
Tugas	Lihat informasi biodata diri
STS13	
Tujuan	Keluar dari system
Skenario	Anda telah menyelesaikan tugas pada sistem, sehingga anda ingin keluar dari system
Tugas	Keluar dari system

7.2 Hasil Pengujian

Pada hasil pengujian yang didapatkan oleh responden diantaranya responden admin (sekretaris OSIS), tiga guru dan tiga siswa (anggota OSIS). Terdapat skor disetiap responden ada yang sama dan ada yang tidak. Untuk responden pertama menyatakan data skor admin, responden kuedua menyatakan data skor guru pertama, responden ketiga menyatakan data skor guru kedua, responden keempat menyatakan data skor guru ketiga, responden kelima menyatakan data skor siswa pertama, responden keenam menyatakan data skor siswa kedua dan untuk responden terakhir menyatakan data skor siswa ketiga. Berikut hasil perolehan nilai skor untuk uraian tabel secara rinci dapat dilihat pada tabel 7.4.

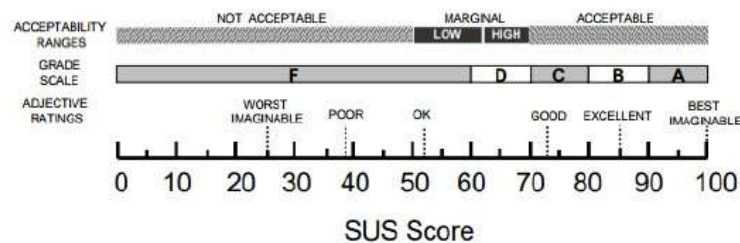
Tabel 7. 4 Data Skor Responden

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai (Jml X 2,5)
1	Responden 1	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	35	87,5
2	Responden 2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	34	85
3	Responden 3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	34	85
4	Responden 4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	35	87,5
5	Responden 5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	35	87,5
6	Responden 6	4	4	4	3	4	3	3	4	4	1	34	85
7	Responden 7	3	4	3	2	4	3	3	3	4	1	30	75

Pada nilai rata-rata yang didapatkan pada pengujian yang dilakukan dengan 7 responden mendapatkan hasil yang baik. Untuk nilai rata-rata yang diperoleh yakni 84,6 untuk melihat uraian yang lebih rinci dapat dilihat pada tabel 7.5.

Tabel 7. 5 Nilai Rata-Rata

No	Responden	Nilai Skor
1.	Responden 1	87,5
2.	Responden 2	85
3.	Responden 3	85
4.	Responden 4	87,5
5.	Responden 5	87,5
6.	Responden 6	85
7.	Responden 7	75
Jumlah rata-rata		84,6



Gambar 7. 1 System Usability Sacale Score

Sumber: Brooke (2013)

Berdasarkan hasil pengujian dan beberapa masukan yang telah didapatkan pada proses iterasi dan sudah melakukan perbaikan pada desain sistem yang terdapat perbaikan. Melakukan pengujian terakhir yakni pengujian SUS kepada responden telah mendapatkan nilai skor yang baik disetiap responden. Berdasarkan pengujian SUS dapat diambil untuk perolehan skor rata-rata yang didapatkan yakni 84,6 pada gambar 7.2 bahwa penilaian skor SUS yang diatas 80 mendapatkan nilai excellent. Dapat disimpulkan bahwa pada desain perancangan *user interface* sistem informasi OSIS berbasis *android* dapat diterima dan layak untuk dipakai oleh calon pengguna.

BAB VIII PENUTUP

Pada bab penutup merupakan langkah terakhir yang membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

8.1 Kesimpulan

Beberapa poin kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk *stakeholder* atau pemangku kepentingan yakni pembina OSIS dan untuk pengguna yakni admin (sekretaris OSIS), siswa (anggota OSIS) dan guru. Pada konteks penggunaan telah mendapatkan kriteria sistem pengguna yakni pada perangkat lunak, perangkat keras dan kebutuhan lainnya seperti koneksi internet.
2. Persyaratan fungsional yang diperoleh yakni untuk pengguna admin terdapat sepuluh persyaratan, sebelas persyaratan untuk guru dan dua belas persyaratan untuk siswa. Sedangkan untuk persyaratan nonfungsional secara keseluruhan memperoleh delapan persyaratan.
3. Membuat desain yang berupa *prototype* yakni *prototype* admin, guru dan siswa. Mendapatkan saran perbaikan dari *stakeholder* atau pemangku kepentingan yang menjadi *domain expert* yakni pembina OSIS.
4. Hasil proses iterasi yakni perbaikan wireframe dan perbaikan *prototype*. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran *stakeholder* diantaranya perbaikan pada halaman admin, guru dan siswa perlu penambahan logo, halaman guru login perlu ditambahkan nomor identitas NIK.
5. Hasil evaluasi diperoleh melalui pengujian *usability testing* dengan menggunakan kuesioner SUS. Pengujian dibagi menjadi tiga kelompok yakni satu admin (sekretaris OSIS), tiga guru dan tiga siswa untuk hasil dari skor yang didapatkan di setiap responden yakni responden pertama pengguna admin mendapatkan skor 87,5, responden kedua pengguna guru mendapatkan skor 85, responden ketiga pengguna guru mendapatkan skor 85, responden keempat pengguna guru mendapatkan skor 87,5 untuk responden kelima pengguna siswa mendapatkan skor 87,5, responden keenam pengguna siswa mendapatkan skor 85 dan yang terakhir responden ketujuh pengguna siswa mendapatkan skor 75. Dari nilai skor keseluruhan responden mendapatkan skor rata-rata yakni 84,6. Berdasarkan nilai skor yang didapatkan bisa dinyatakan bahwa calon pengguna pada sistem ini bisa menerima dengan baik.

8.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Rancangan antarmuka sistem informasi OSIS dapat diimplementasi dari desain prototype yang telah diperbaiki menjadikan sistem yang utuh sesuai dengan konteks pengguna.
2. Penelitian selanjutnya dapat melakukan evaluasi *usability testing* kembali untuk mendapatkan kebutuhan pengguna yang lebih maksimal.



DAFTAR REFERENSI

- Arief ramadhan Setiadi, H. S., 2020. Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*, p. 2.
- Brooke, J., 2013. Journal Of Usability Studies. *Journal Of Usability Studies*, 8(2), pp. 29-40.
- Fadhilah, L., 2018. *Pengertian Android Serta Kelebihan Dan Kekurangannya*. [Online] Tersedia Di: <https://androbuntu.com/2018/10/04/pengertian-android/#> [Diakses 13 September 2020].
- Firmansyah, R., 2018. USABILITY TESTING DENGAN USE QUESTIONNAIRE. *JURNAL SWABUMI*, 6(5), p. 5.
- Hariwijaya, D., 2017. *10 Langkah dalam Melakukan Usability Testing untuk Produk Kamu*. [Online] Tersedia Di: <https://id.techinasia.com/talk/langkah-usability-testing-untuk-produk> [Diakses 01 Oktober 2020].
- Hutauruk, M. K., 2019. *UML diagram use case diagram*. [Online] Tersedia Di: <https://socs.binus.ac.id> [Diakses 04 04 2021].
- ISO9241-210, 2010. *Human-centered design for interactive*. 1 penyunt. Switzerland: ISO copyright office.
- ISO-9241-210, 2010. Human-centred design for interactive. *Ergonomics of human-system*, 1(1), p. 6.
- John, D., 2019. *Infomasi Pnedidikan dan Kebudayaan*. [Online] Tersedia Di: <https://www.silabus.web.id/osis/> [Diakses 13 September 2020].
- MuhammadRobithAdani, 2020. *Pengenalan User Interface: Pengertian, Manfaat, dan Karakteristik*. [Online] Tersedia Di: <https://www.sekawanmedia.co.id/apa-itu-user-interface/> [Diakses 13 04 2021].
- Nugraha, R. G. A., 2017. *Fungsi dan Tujuan Oranisasi Sejolah Belajar*. [Online] Tersedia Di: <https://gurupkn.com/tujuan-organisasi-sekolah> [Diakses 23 07 2021].
- Ramdhan, E. G., 2017. *Human Centered Design*. [Online] Tersedia Di: <https://medium.com/codelabs-unikom/human-centered-design->

bfdaddd95396

[Diakses 01 Oktober 2020].

RECTmedia, 2019. *Apa Perbedaan Mobile Aplikasi Dan Mobile Web*. [Online]

Tersedia Di: <https://rectmedia.com/apa-perbedaan-mobile-aplikasi-dan-mobile-web/>

[Diakses 30 September 2020].

Rusmana, D., 2019. *Apa itu User Interface (UI) dan User Experience (UX) serta perbedaannya?*. [Online]

Tersedia Di: <https://medium.com/ux-orbit-insight/apa-itu-user-interface-ui-dan-user-experience-ux-serta-perbedaannya-67b8ee49bfa4>

[Diakses 30 September 2020].

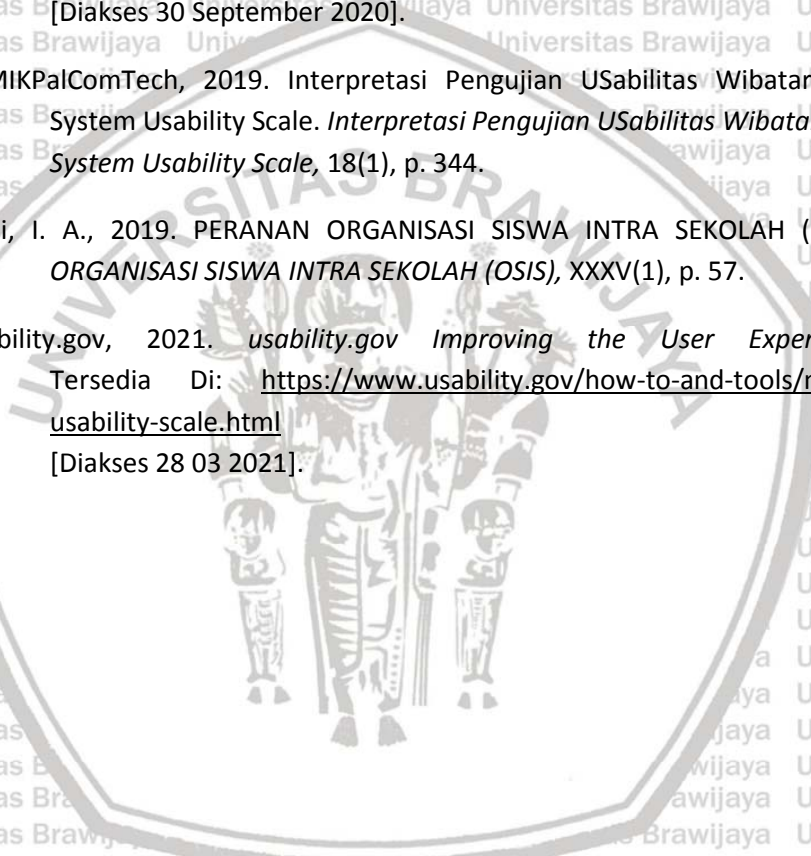
STMIKPalComTech, 2019. Interpretasi Pengujian USabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale. *Interpretasi Pengujian USabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale*, 18(1), p. 344.

Toni, I. A., 2019. PERANAN ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS). *PERANAN ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS)*, XXXV(1), p. 57.

usability.gov, 2021. *usability.gov Improving the User Experience*. [Online]

Tersedia Di: <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>

[Diakses 28 03 2021].



LAMPIRAN A WAWANCARA

Lampiran A.1 Hasil Wawancara Validasi Ketua OSIS

HASIL WAWANCARA

Hari/Tanggal Pelaksanaan : 25 Februari 2021
Waktu Pelaksanaan : Menyesuaikan
Pewawancara : Desi Fatmawati
Narasumber : Mohamad Exei Yunanto
Jabatan : Ketua OSIS
Tempat : SMKN 1 Dlanggu

No	Topik Pembahasan	Analisis jawaban
1.	Seperti apa hubungan anda dengan OSIS?	Sebagai ketua OSIS periode 2021/2022.
2.	Bagaimana anda saat ini mengenai tentang kegiatan OSIS?	Menurut saya masih kurang tegas dalam menangani suatu tugas yang diberikan dalam kegiatan.
3.	Berapa banyak waktu yang biasanya anda habiskan untuk menyelesaikan kegiatan OSIS?	Kurang lebih 3 minggu sebelum kegiatan.
4.	Ceritakan tentang terakhir anda dalam menyelesaikan tugas OSIS?	Tugas terakhir saya pada OSIS periode kemarin adalah membuat program kerja OSIS, saya membuat program kerja OSIS ini bersama teman teman saya selaku pengurus inti OSIS. Kami memikirkan apa yang perlu OSIS tingkatkan pada masa mendatang.
5.	Apa yang anda sukai tentang kegiatan OSIS?	Kekeluargaan dan kekompakan teman-teman OSIS.
6.	Apa poin terbesar yang terkait dengan kegiatan OSIS?	Membentuk rasa kekeluargaan.
7.	Mengapa anda terus mengikuti informasi kegiatan OSIS?	Supaya saya bisa mengetahui perkembangan pengurus OSIS dalam menangani dan melaksanakan kegiatan di OSIS.
8.	Jenis solusi apa yang telah anda serahkan untuk membantu anda dalam hal ini?	Dengan cara bermusyawarah, mengajak seluruh pengurus osis untuk saling sharing apa yang perlu dibenahi.
9.	Apa bagian tersulit tentang menyampaikan sebuah informasi OSIS?	Kurangnya tanggapan peserta kegiatan dalam mematuhi peraturan.
10.	Apa yang saat ini anda lakukan dalam menyebarkan sebuah informasi OSIS ini lebih mudah?	Memberitahu informasi OSIS ke pihak kesiswaan, dan diteruskan ke wali kelas.
11.	Bagaimana informasi berita OSIS ini berdampak pada area lain kehidupan anda?	Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin didalam lingkungan sekitar dan diri sendiri.

Lampiran A.1 Hasil Wawancara Validasi Ketua OSIS (Lanjutan)

12.	Produk atau alat lain apa yang sudah anda coba dalam menyampaikan Informasi berita OSIS?	Media sosial dan media penyiaran sekolah atau <i>speaker</i> sekolah.
13.	Apakah anda sudah membayar produk atau alat lain ini?	Tidak, karena sudah disediakan oleh sekolah.
14.	Bagaimana anda mendengar tentang produk atau alat lain ini?	Dari senior pengurus OSIS sebelumnya.
15.	Apa yang anda suka atau tidak suka tentang produk atau alat ini?	Terkadang harus menunggu konfirmasi dari pihak sekolah atau terlambat dalam pengiriman informasi.
16.	Apakah anda mencari solusi atau alternatif untuk penyebaran informasi OSIS?	Ya, yang saya dapat pikirkan sekarang yaitu dengan mendatangi kelas kelas untuk menyebarkan informasi se jelas nya dan juga apabila ad anak yang kurang mengerti bisa langsung di jawab oleh pengurus OSIS.

Ketua OSIS SMKN 1

Dlanggu

(Excel)

Lampiran A.2 Validasi Stakeholder Hasil Wawancara Anggota OSIS

HASIL WAWANCARA

Hari/Tanggal Pelaksanaan : 25 Maret 2021
 Waktu Pelaksanaan : Menyesuaikan
 Peneliti : Desi Fatmawati
 Nama Stakeholder : Sukendro S, Pd
 Jabatan : Pembina OSIS
 Tempat : SMKN 1 Dlanggu

No	Hasil Wawancara
1.	Pengguna menginginkan sistem dapat menampilkan informasi tentang kegiatan OSIS.
2.	Pengguna menginginkan sistem dapat menyelenggarakan pemilihan ketua OSIS secara <i>online</i>
3.	Pengguna menginginkan sistem dapat memiliki internet atau jaringan yang relevan dikalangan sekolah
4.	Pengguna menginginkan sistem dapat membantu kegiatan pada kondisi <i>new normal</i>
5.	Pengguna menggunakan sistem setiap hari atau sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan

Stakeholder

(Sukendro)

LAMPIRAN B HASIL PROSES ITERASI

Lampiran B.1 Validasi Stakeholder Hasil Iterasi Wireframe

ITERASI WIREFRAME

Hari/Tanggal : Selasa 25 Mei 2021
 Waktu Pelaksanaan : 10.00 – 11.00 WIB
 Peneliti : Desi Fatmawati
 Nama Satkeholder : Sukendro S,Pd
 Jabatan : Pembina OSIS
 Tempat : SMK Negeri 1 Dlanggu
 Desain Sistem : Perancangan User Interface Berbasis Android Sistem Informasi OSIS

No	Desain Halaman	Saran
1.	Halaman siswa melihat informasi pendaftaran ketua OSIS	Perlu untuk tambahan form untuk mengunggah foto profil
2.	Halaman admin galeri	Button selesai peletakkannya terlalu kebawah
3.	Halaman admin struktur organisasi OSIS	Untuk gambar struktur organisasi OSIS dihilangkan, ditambahkan form untuk mengunggah keterangan struktur organisasi OSIS
4.	Halaman guru pemilihan ketua OSIS	Fitur pendaftaran ketua OSIS dihapus karena tidak diperlukan
5.	Halaman admin Biodata Diri	Perlu penambahan alamat gmail

Peneliti



Desi Fatmawati

Stakeholder



Sukendro S, Pd

Lampiran B.2 Validasi Stakeholder Hasil Iterasi Prototype

ITERASI PROTOTYPE

Hari/Tanggal : Kamis 03 Juni 2021
 Waktu Pelaksanaan : 10.00 – 11.00 WIB
 Peneliti : Desi Fatmawati
 Nama Satkeholder : Sukendro S, Pd
 Jabatan : Pembina OSIS
 Tempat : SMK Negeri 1 Dlanggu
 Desain Sistem : Perancangan User Interface Berbasis Android Sistem Informasi OSIS

No	Desain Halaman	Saran
1.	Halaman guru login	Ditambahkan no identitas untuk guru yang tidak mempunyai NIP, saran saya boleh diganti dengan NIK
2.	Halaman guru melihat informasi struktur organisasi OSIS	Diberikan untuk menampilkan keterangan struktur organisasi OSIS
3.	Halaman siswa melihat informasi struktur organisasi OSIS	Diberikan untuk menampilkan keterangan struktur organisasi OSIS
4.	Halaman admin login	Perlu untuk ditambahkan logo sekolah SMK Negeri 1 Dlanggu
5.	Halaman guru login	Perlu untuk ditambahkan logo sekolah SMK Negeri 1 Dlanggu
6.	Halaman siswa login	Perlu untuk ditambahkan logo sekolah SMK Negeri 1 Dlanggu
7.	Halaman admin melihat informasi biodata diri	Tidak perlu menampilkan foto profil
8.	Halaman guru melihat informasi biodata diri	Tidak perlu menampilkan foto profil
9.	Halaman siswa melihat informasi biodata diri	Tidak perlu menampilkan foto profil, dan perlu ditambahkan keterangan jabatan dan jurusan

Peneliti



Desi Fatmawati

Stakeholder



Sukendro S, Pd

LAMPIRAN C HASIL PENGUJIAN

Lampiran C.1 Hasil Pengujian Admin

PENGUJIAN PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS ANDROID SISTEM INFORMASI OSIS

• Pengujian Untuk Pengguna Admin

1. Pengguna terlebih dahulu mengerjakan skenario tugas untuk menjalankan sistem informasi OSIS.
2. Kemudian pengguna mengisi beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda (V) pada keterangan berikut ini:

- (STJ) : Sangat Tidak Setuju
(TJ) : Tidak Setuju
(RR) : Ragu-Ragu
(S) : Setuju
(SS) : Sangat Setuju

No	Pertanyaan Kuesioner	Keterangan				
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini				✓	
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	✓				
3.	Saya pikir sistemnya mudah digunakan					✓
4.	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini		✓			
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik					✓
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini	✓				
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat				✓	
8.	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	✓				
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini					✓
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat melanjutkan sistem ini			✓		

Evaluator

Tri Ayuningtyas
Tri Ayuningtyas

Lampiran C.3 Hasil Pengujian Guru 2

PENGUJIAN PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS ANDROID SISTEM INFORMASI OSIS

• Pengujian Untuk Pengguna Guru

1. Pengguna terlebih dahulu mengerjakan skenario tugas untuk menjalankan sistem informasi OSIS:
2. Kemudian pengguna mengisi beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda (V) pada keterangan berikut ini:

{STJ} : Sangat Tidak Setuju
{TJ} : Tidak Setuju
{RR} : Ragu-Ragu
{S} : Setuju
{SS} : Sangat Setuju

No	Pertanyaan Kuesioner	Keterangan				
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini					✓
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit		✓			
3.	Saya pikir sistemnya mudah digunakan					✓
4.	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini			✓		
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik					✓
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini		✓			
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat				✓	
8.	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	✓				
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini				✓	
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat melanjutkan sistem ini		✓			

Evaluasi

(Nizar A.D.)

Lampiran C.4 Hasil Pengujian Guru 3

PENGUJIAN PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS ANDROID SISTEM INFORMASI OSIS

• Pengujian Untuk Pengguna Guru

1. Pengguna terlebih dahulu mengerjakan skenario tugas untuk menjalankan sistem informasi OSIS.
2. Kemudian pengguna mengisi beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda (V) pada keterangan berikut ini:

(STJ) : Sangat Tidak Setuju
(TJ) : Tidak Setuju
(RR) : Ragu-Ragu
(S) : Setuju
(SS) : Sangat Setuju

No	Pertanyaan Kuesioner	Keterangan				
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini				✓	
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	✓				
3.	Saya pikir sistemnya mudah digunakan					✓
4.	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini		✓			
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik					✓
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini	✓				
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat				✓	
8.	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	✓				
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini				✓	
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat melanjutkan sistem ini		✓			

Evaluator

[Signature]
Iskandari

Lampiran C.6 Hasil Pengujian Siswa 1

PENGUJIAN PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS ANDROID SISTEM INFORMASI OSIS

• Pengujian Untuk Pengguna Siswa

1. Pengguna terlebih dahulu mengerjakan skenario tugas untuk menjalankan sistem informasi OSIS.
2. Kemudian pengguna mengisi beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda (V) pada keterangan berikut ini:

- (STf) : Sangat Tidak Setuju
(Tf) : Tidak Setuju
(RR) : Ragu-Ragu
(S) : Setuju
(SS) : Sangat Setuju

No	Pertanyaan Kuesioner	Keterangan				
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini				✓	
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	✓				
3.	Saya pikir sistemnya mudah digunakan					✓
4.	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini		✓			
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik					✓
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini	✓				
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat					✓
8.	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	✓				
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini					✓
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat melanjutkan sistem ini				✓	

Evaluator

Putri Amanda
(Putri Amanda)

Lampiran C.7 Hasil Pengujian Siswa 2

PENGUJIAN PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS ANDROID SISTEM INFORMASI OSIS

• Pengujian Untuk Pengguna Siswa

1. Pengguna terlebih dahulu mengerjakan skenario tugas untuk menjalankan sistem informasi OSIS.
2. Kemudian pengguna mengisi beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda (V) pada keterangan berikut ini:

(STJ) : Sangat Tidak Setuju
(TJ) : Tidak Setuju
(RR) : Ragu-Ragu
(S) : Setuju
(SS) : Sangat Setuju

No	Pertanyaan Kuesioner	Keterangan				
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini					✓
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	✓				
3.	Saya pikir sistemnya mudah digunakan					✓
4.	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini		✓			
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik					✓
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini		✓			
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat				✓	
8.	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	✓				
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini					✓
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat melanjutkan sistem ini				✓	

Evaluator


(Miranti Rahma)

Lampiran C.8 Hasil Pengujian Siswa 3

PENGUJIAN PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS ANDROID: SISTEM INFORMASI OSIS

• Pengujian Untuk Pengguna Siswa

1. Pengguna terlebih dahulu mengerjakan skenario tugas untuk menjalankan sistem informasi OSIS.
2. Kemudian pengguna mengisi beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda (V) pada keterangan berikut ini:

(STJ) : Sangat Tidak Setuju
(TJ) : Tidak Setuju
(RR) : Ragu-Ragu
(S) : Setuju
(SS) : Sangat Setuju

No	Pertanyaan Kuesioner	Keterangan				
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini				✓	
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit	✓				✓
3.	Saya pikir sistemnya mudah digunakan				✓	
4.	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini			✓		
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik					✓
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini		✓			
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat				✓	
8.	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan		✓			
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini					✓
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat melanjutkan sistem ini				✓	

Evaluator


(SELVA PUTRI R.)

LAMPIRAN D DOKUMENTASI

Lampiran D.1 Foto Kegiatan Survey



Lampiran D.2 Foto Kegiatan Pengujian Dengan Pembina OSIS



Lampiran D.3 Foto Kegiatan Pengujian Dengan Siswa

