

# **LAPORAN PEMBUATAN MOCKUP DAN PROTOTIPE UI/UX WEBSITE SIAKAD**

**Mata Kuliah: Interaksi Manusia Dan Komputer**  
**Dosen Pengampu : ZE. Ferdi Fauzan Putra, M.Pd.**



**Disusun Oleh:**

**Kelompok 3**

Ahmad Fadhly Alghifari	1512620035
Anna Maulidita W. A	1512620074
Danandra Barata Wirayoga	1512620044
Esri Nastasya	1512620018
Safira Putri Mahira	1512620094
Wibisono Luqmanulhakim	1512620093
Yuni Seventina	1512620020

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan petunjuk-Nya, juga kami ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penyusunan laporan ini, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan untuk memenuhi Tugas Akhir mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer dalam menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyajian materi dalam laporan hasil analisis ini. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini berguna dan dapat menambah pengetahuan para pembaca.

Demikian makalah ini disusun, apabila ada kata-kata yang kurang berkenan dan banyak terdapat kekurangan, kami mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Jakarta, Mei 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Manfaat .....	2
BAB II PEMBAHASAN.....	3
A. Tinjauan Pustaka .....	3
1. Website SIAKAD .....	3
2. IMK .....	4
3. Mockup .....	5
4. Prototipe .....	6
5. Figma .....	7
B. Hasil Pembuatan Mobile Dari Website SIAKAD .....	8
BAB III PENUTUP .....	9
A. Kesimpulan .....	15
B. Saran .....	15
REFERENSI .....	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang. Dengan adanya teknologi, penyebaran informasi menjadi sangat mudah dan cepat. Dalam perkembangannya, semua institusi, organisasi, dan sektor membutuhkan sistem informasi untuk mengolah dan memaksimalkan informasi yang ada agar lebih mudah, cepat, dan efektif untuk diakses oleh semua orang. Pada bidang akademik, sistem informasi juga menjadi hal yang umum di perguruan tinggi. Fungsi utama sistem informasi akademik adalah memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendapatkan dan mengakses informasi yang berkaitan dengan kegiatan akademik.

Universitas Negeri Jakarta adalah salah satu universitas yang terletak di Jakarta Timur. UNJ saat ini mempunyai sistem informasi akademik yang disebut SIAKAD. SIAKAD adalah portal sistem informasi berbasis web yang digunakan oleh mahasiswa UNJ. Sebagai sistem yang berperan besar dalam institusi pendidikan tinggi, tentunya sistem tersebut perlu memiliki kinerja yang baik dan akses yang cepat sehingga diharapkan mampu menghadapi situasi dimana banyak akses yang dilakukan oleh mahasiswa.

Hadirnya SIAKAD dalam bentuk mobile berbasis platform android dapat menjadi solusi yang tepat untuk mendukung keberlangsungan kegiatan operasional dalam layanan dan distribusi bahan ajar ke mahasiswa dalam satu perangkat mobile yang praktis dan mudah hanya dalam satu genggam yang bersifat *accessible*. Aplikasi mobile yang baik, harus memiliki *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang baik agar dapat memenuhi kebutuhan dan kepuasan user. Produk aplikasi yang baik, dalam platform mobile atau website adalah produk yang terus melakukan evaluasi.

Oleh karena itu dalam Tugas Akhir ini dilakukan pembuatan mockup dan prototipe UI/UX website SIAKAD dalam bentuk mobile dan diharapkan dapat menjadi lebih menarik baik dari segi *Design Interface* dan *User Experience* sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

**B. Rumusan Masalah**

1. Apa yang dimaksud dengan website SIAKAD, IMK, Mockup, dan Prototipe?
2. Bagaimana pembuatan Mockup dan Prototipe pada SIAKAD berbasis mobile dengan menggunakan aplikasi Figma?

**C. Tujuan**

1. Memahami dasar SIAKAD, IMK, Mockup, dan Prototipe
2. Menghasilkan rancangan User Interface dari desain mobile SIAKAD menggunakan aplikasi Figma.

**D. Manfaat**

1. Bagi Penulis
  - a. Mengetahui prinsip dasar UI/UX
  - b. Sebagai hasil pembelajaran dalam menganalisis desain suatu halaman website dan mengubah ke dalam tampilan mobile.
  - c. Sebagai cara dalam mengimplementasikan materi perkuliahan pembuatan desain dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer
2. Bagi Universitas
  - a. Dapat menjadi karya ilmiah dalam ilmu teknologi informasi.
  - b. Memberikan rekomendasi apa saja yang diperlukan dalam pengembangan SIAKAD agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Bagi Pembaca
  - a. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan yang berminat mengkaji topik yang sama.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Website SIAKAD**

Siakad adalah web yang dirancang untuk menangani proses pengelolaan data akademik dan data terkait lainnya, sehingga seluruh proses kegiatan akademik dapat dikelola menjadi informasi yang bermanfaat dalam pengelolaan manajemen perguruan tinggi, pengambilan keputusan serta pelaporan di lingkungan perguruan tinggi.

Kegiatan administrasi akademik kampus seperti; proses Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB), pembuatan jadwal kuliah, pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), pengisian nilai, perwalian, pengelolaan data dosen & mahasiswa yang dapat digunakan secara online. Sistem ini juga dapat berfungsi sebagai pendukung untuk analisis data dalam menentukan keputusan Kampus.

- **Tujuan SIAKAD**

SIAKAD dimaksudkan untuk pengelolaan dan bertujuan untuk memudahkan dan mempercepat pengelolaan informasi mulai dari registrasi mahasiswa baru, informasi-informasi penting, pengisian KRS, jadwal kuliah hingga wisudanya mahasiswa dapat dikelola dengan sistem informasi akademik. Bukan hanya mahasiswa yang dapat memanfaatkan SIAKAD, dosen serta seluruh civitas akademika juga dapat menggunakannya.

- **Manfaat SIAKAD**

- a. Mahasiswa lebih praktis dalam mengisi KRS, mudah pula setiap kali mahasiswa melakukan registrasi maupun pembayaran.
- b. Mudah mengetahui data IP per semester, mudah melihat jadwal kuliah, mudah mengetahui nilai dari hasil ujian dan masih banyak lagi sebenarnya.
- c. Memudahkan proses input data akademik maupun non akademik  
Dari segi waktu, juga menghemat tenaga. Bentuk pengolahan data di sini bisa pengelolaan data nilai mahasiswa, administrasi jurusan ataupun pengelolaan fakultas, data staf pengajar/dosen dan masih banyak lagi
- d. Integrasi Data  
Semua data yang ada diintegrasikan agar bisa diolah dengan baik. Hal ini sangat menguntungkan karena tidak akan terjadi duplikasi data yang menyebabkan sistem error. Atau juga bisa menyebabkan kebingungan bagi penerima data karena banyaknya data yang tidak sesuai. data yang tidak sesuai ini sangat merepotkan karena pengguna tidak tahu mana data yang sebenarnya sampai sistem bisa menampilkan data yang benar dan sesuai.
- e. Sebagai Pusat Informasi
- f. Rekam Jejak

Mulai dari kegiatan kampus yang diselenggarakan mahasiswa sampai digunakan untuk melakukan pencatatan dosen dan mahasiswa. Itu sebabnya, siakad ini pun juga dapat digunakan untuk melaporkan perkembangan mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

g. Mengontrol Ke Up to Date -tan Perguruan Tinggi

Tidak heran dan tidak salah jika hal yang paling penting adalah update hal-hal yang baru. Kehadiran siakad inilah yang akan memberikan akses agar pihak perguruan tinggi bisa update informasi.

h. Memudahkan dalam Pelaporan ke PDPT Dikti

Apa itu si akad ternyata dapat digunakan untuk pelaporan PDPT atau Pembuatan laporan untuk pelaporan data ke pihak DIKTI yang terstandarisasi nasional. Disamping itu, ternyata siakad juga memudahkan petugas akademik dalam melaksanakan tugas.

## 2. **IMK**

Interaksi manusia dan komputer adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mendesain, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif sehingga dapat digunakan oleh manusia dengan mudah. Interaksi adalah komunikasi 2 arah antara manusia (user) dan sistem komputer. Interaksi menjadi maksimal apabila kedua belah pihak mampu memberikan stimulan dan respon (aksi & reaksi) yang saling mendukung. Jika salah satu tidak bisa, maka interaksi akan mengalami hambatan atau bahkan menuju pembiasan tujuan.

- Tujuan IMK

Tujuan dari Interaksi Manusia dan Komputer adalah untuk menghasilkan sistem yang bermanfaat (usable) dan aman (safe), artinya sistem tersebut dapat berfungsi dengan baik. Sistem tersebut bisa untuk mengembangkan dan meningkatkan keamanan (safety), utilitas (utility), kebergunaan (usability), efektifitas (effectiveness) dan efisiensinya (efficiency).

- Komponen IMK

1. Manusia (Manusia merupakan pengguna user yang memakai komputer atau sistem tersebut, dimana manusia sendiri memiliki karakter dan perilaku yang berbeda beda dengan kebutuhannya dalam menggunakan komputer).
2. Komputer (Komputer merupakan peralatan elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak).
3. Interface (Manusia dan komputer berinteraksi melalui antar muka yang ada di dalam sistem komputer yang memungkinkan manusia berhubungan dengan komputer).

- Hubungan IMK dengan yang lain:
  1. Sosiologi □ Studi tentang pengaruh sistem manusia-komputer dalam struktur sosial, misal adanya PHK karena adanya otomasi kantor.
  2. Psikologi □ Memahami sifat & kebiasaan, persepsi & pengolahan kognitif, keterampilan motorik pengguna
  3. Perancangan grafis dan tipografi □ Sebuah gambar dapat bermakna sama dengan seribu kata. Gambar dapat digunakan sebagai sarana dialog cukup efektif antara manusia & komputer
  4. Ergonomik □ Berhubungan dengan aspek fisik untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman, misal: bentuk meja & kursi kerja, layar tampilan, bentuk keyboard, posisi duduk, pengaturan lampu, kebersihan tempat kerja
  5. Antropologi □ Ilmu pengetahuan tentang manusia, memberi suatu pandangan tentang cara kerja berkelompok yang masing – masing anggotanya dapat memberikan kontribusi sesuai dengan bidangnya
  6. Linguistik □ Merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang bahasa. Untuk melakukan dialog diperlukan sarana komunikasi yang memadai berupa suatu bahasa khusus, misal bahasa grafis, bahasa alami, bahasa menu, bahasa perintah
  7. Teknik elektronika & ilmu komputer □ Memberikan kerangka kerja untuk dapat merancang sistem HCI.

### 3. Mockup

Mockup adalah gambaran nyata terkait konsep yang tengah diolah. Konsep ini bermanfaat untuk memiliki gambaran realistik, memudahkan proses revisi, sebagai media presentasi, dan menghemat anggaran. Mockup bisa dikatakan sebagai maket atau alat presentasi yang berguna untuk memberikan gambaran mengenai karya yang ingin dihasilkan. Mockup bisa dilakukan dengan atau tanpa bantuan aplikasi. Dengan mockup, proses finalisasi suatu karya desain akan menjadi lebih efektif.

- Fungsi Mockup:
  1. Berfungsi sebagai preview dari sebuah konsep desain sebelum dicetak atau dikerjakan, sehingga kita memiliki gambaran tentang wujud dari desain tersebut ketika sudah jadi.
  2. Menghemat biaya karena kita tidak perlu membuat dummy atau mencetak desain hanya sebagai contoh.
  3. Dapat berfungsi sebagai pedoman pengerjaan desain yang akan dibuat, sehingga tidak mudah melenceng dari konsep awalnya.
  4. Melihat gambaran real dari desain yang dibuat.



- **Manfaat Mockup:**
  1. Memiliki Gambaran Realistis Mockup □ Menyerupai hasil final yang ingin ditunjukkan, sehingga klien memiliki imajinasi atau bayangan yang sama tentang desain yang akan diciptakan.
  2. Memudahkan Proses Revisi □ Jika seseorang mengabaikan mockup dan langsung melakukan tahap finalisasi dari produknya, maka proses revisi bisa saja terjadi dari awal, sebab klien tidak memiliki gambaran nyata tentang karya yang akan diciptakan.
  3. Media Presentasi □ Mockup juga bisa digunakan sebagai media presentasi untuk menyamakan perspektif antara klien dengan desainer.
  4. Memudahkan Stakeholder □ Mockup merupakan cara sederhana stakeholder alias pemangku kepentingan dapat melihat dan memahami produk final yang akan dibuat. Cara ini memudahkan mereka dalam memberikan kritik mengenai desain tersebut sebelum proses akhir dilakukan.
  5. Hemat Anggaran □ Revisi yang dilakukan dalam tahap mockup tentu akan lebih menghemat anggaran ketimbang perbaikan yang dilakukan setelah tahap finalisasi atau ketika produk sudah selesai dibuat.
  
- **Kelebihan dan kekurangan Mockup**

Mockup bisa menjadi patokan berapa lama pengembangan produk akan berjalan. Sementara dalam dunia web atau aplikasi, mockup tentu akan memudahkan proses coding karena di dalamnya bisa menyematkan kode warna, font, dan elemen lain yang dibutuhkan. Dengan adanya mockup sebagai model yang jelas dan detail terkait karya yang akan diciptakan, secara tidak langsung bisa mendatangkan investor. Hal itu dapat terjadi karena investor bisa menakar seberapa berpotensi karya yang sedang dikembangkan. Namun demikian, pembuatan mockup juga memiliki sisi kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang cukup lama, khususnya bagi mereka yang belum terbiasa dalam merancang mockup desain proyek.

#### **4. Prototipe**

Prototype atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. Prototype sendiri bukanlah produk final yang nantinya akan diedarkan. Prototype dibuat untuk kebutuhan awal development software dan untuk mengetahui apakah fitur dan fungsi dalam program berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah direncanakan. Sehingga pengembang produk dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan lebih awal sebelum mengimplementasikan fitur lain ke dalam produk dan merilis produk. Prototype sering digunakan untuk mempresentasikan versi awal dari sebuah produk, dengan tujuan untuk menguji konsep dari produk yang akan dirilis nanti.

- Tujuan Prototipe

Mengembangkan model atau rancangan produk menjadi produk final yang dapat memenuhi permintaan pengguna. Dalam proses pengembangan produk, pengguna dapat ikut andil dalam proses pengembangan produk dengan cara mengevaluasi dan memberikan umpan balik. Umpan balik yang diberikan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk. Selain itu, penggunaan prototipe dapat memunculkan ide-ide baru yang bisa dikembangkan menjadi sebuah fitur untuk melengkapi produk.

- Manfaat Prototipe

1. Dapat menghemat waktu dan biaya pengembangan produk □ Kita dapat menekan biaya dan menghemat waktu dalam proses pengembangan produk. Dengan begitu, sumber daya yang tersisa dapat dialokasikan untuk kebutuhan yang lain.
2. Dapat mengetahui kebutuhan pengguna terlebih dahulu □ Dapat mengetahui kebutuhan pengguna terlebih dahulu. Sehingga kamu dan timmu dapat mengetahui apa saja prioritas dan kebutuhan pengguna. Dengan begitu proses pengembangan produk akan berlangsung lebih cepat.
3. Menjadi acuan untuk mengembangkan produk □ Dapat menjadi acuan atau patokan untuk kamu dalam mengembangkan sebuah produk. Kamu juga dapat menggunakan prototype untuk menemukan kekurangan dan mencari solusi untuk membuat produk kamu menjadi semakin baik lagi.
4. Dapat menjadi bahan presentasi □ Untuk mempresentasikan produk yang akan kamu luncurkan. Dengan adanya prototype akan memudahkan audiens mendapatkan gambaran tentang produk yang akan diluncurkan.

- Kekurangan Prototipe

1. Klien dapat serta-merta melakukan kritik maupun meminta pengembangan yang terlampaui jauh dari acuan para pengembang terkait kualitas produk atau klien terlalu banyak ikut campur
2. Memungkinkan adanya potensi konflik atau friksi antara kemauan klien terhadap pengembang dengan mengacu pada prototype yang sudah ada
3. Pengembang terlalu terpaku pada prototype sehingga memungkinkan adanya kondisi lalai terhadap proses pengembangan kualitas atau bisa menganggap prototype sebagai produk jadi
4. Cukup memakan banyak biaya karena diperlukan budget yang cukup besar untuk membuat prototype di awal proyek

## 5. Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain

pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real-time).

Figma adalah alat desain berbasis vektor yang sangat skalabel. Cara kerjanya termasuk untuk proyek-proyek individual maupun upaya tim besar-besaran. Desain berbasis browser cukup pintar untuk menyelamatkan pekerjaan Anda saat Anda sedang berpergian dan bahkan mengikuti jika Anda kehilangan koneksi internet untuk sementara waktu.

- **Fitur- fitur utama Figma yang paling unggul meliputi:**

1. Alat pena modern yang memungkinkan Anda menggambar ke segala arah dan desain busur instan
2. Fitur font Open Type
3. Tugas otomatis melalui plugin untuk elemen berulang untuk mempercepat proyek
4. Alat seleksi cerdas dengan penyesuaian otomatis untuk pengaturan jarak, pengaturan, dan pengorganisasian
5. Metode dan cara fleksibel yang menghemat hak untuk proyek Anda
6. Kemampuan membuat sistem dan komponen desain
7. Perpustakaan dan cara drag and drop yang dapat diakses
8. Kemampuan untuk memawadagi banyak audien tanpa batas pada suatu proyek sehingga seluruh pembagian progress kerja tim
9. Kemampuan memeriksa file desain dan grab code sinppets
10. Fitur ekspor mudah yang memiliki tautan langsung (bukan hanya format PDF datar)
11. Desain interaksi dan prototipe yang dioptimalkan untuk seluler
12. Animasi cerdas untuk menghubungkan objek dan transisi
13. Komentar tersemat (embedded comment)
14. Kemampuan untuk mengedit bersama dengan tim secara waktu nyata (real-time) di ruang desain bersama
15. Riwayat versi yang memungkinkan Anda mengetahui segala sesuatu atau progress yang telah berubah dan siapa saja yang melakukannya
16. Buat sistem desain dengan aset yang dapat dicari, gaya dan desain yang dapat dibagikan dan semuanya dalam satu lokasi
17. Kemampuan membuat komponen yang dapat digunakan kembali dengan kemampuan untuk menyimpannya jika diperlukan
18. Satu platform untuk segalanya, mulai dari desain hingga prototipe

## B. Hasil Pembuatan Mobile Dari Website SIAKAD

Link Figma: <https://www.figma.com/file/xgPY8gZiTmp2leq25B2R20/>

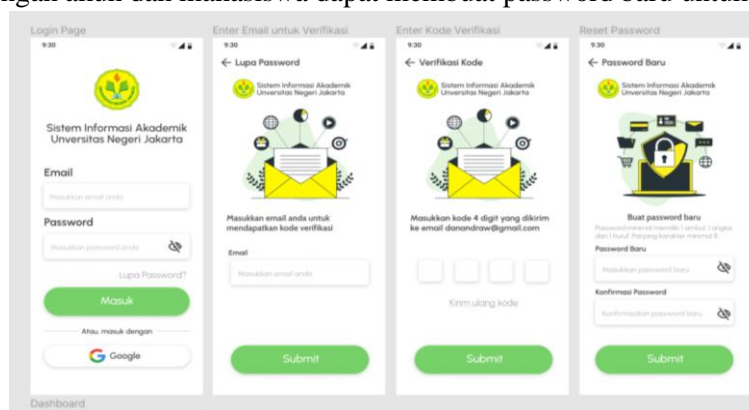
### Analisa Desain Mobile SIAKAD

#### 1. Login Page

Bagian ini adalah halaman yang berfungsi untuk input data mahasiswa sebagai keamanan sebelum masuk ke dalam page dashboard. Di bagian ini mahasiswa melakukan penginputan data berupa email dan password. Terdapat opsi untuk masuk menggunakan akun google yang terhubung dengan SIAKAD untuk membantu siswa masuk ke dalam aplikasi.

#### 2. Lupa Password, Verifikasi Kode dan Password Baru

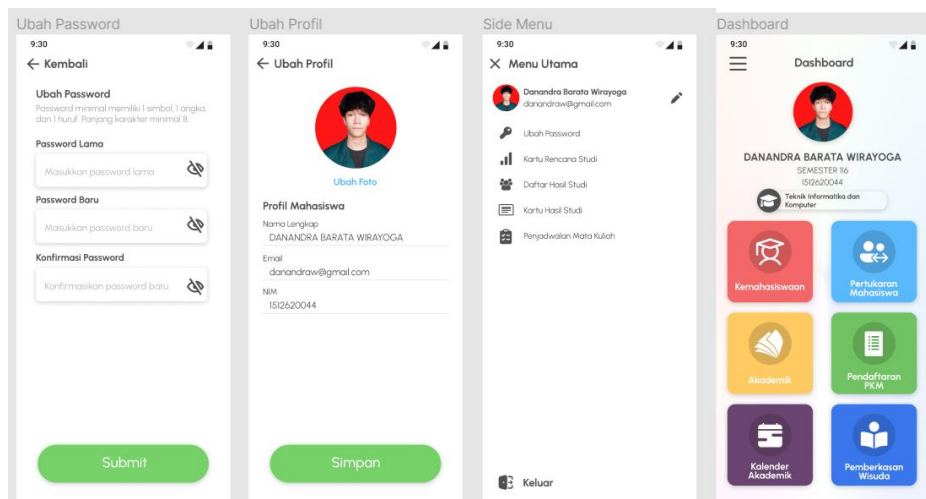
Merupakan fitur yang digunakan oleh mahasiswa ketika terjadi kendala ketika hendak masuk ke akun SIAKAD. Verifikasi kode akan dikirimkan ke dalam email yang terhubung dengan akun dan mahasiswa dapat membuat password baru untuk memulihkan akun.



#### 3. Side Menu, Dashboard

Side menu merupakan halaman utama dimana mahasiswa juga dapat menjaga keamanan akun dengan mengubah password, melihat kartu rencana studi, daftar hasil studi, dan penjadwalan mata kuliah dalam satu page.

Dashboard berfungsi sebagai halaman yang menjelaskan profil umum mahasiswa secara singkat terdiri dari nama, nim, semester aktif dan prodi dari mahasiswa. Di dalam dashboard terdapat 6 fitur utama yakni kemahasiswaan, akademik, kalender akademik, pertukaran mahasiswa, pendaftaran PKM, hingga pemberkasan wisuda.



#### 4. Kemahasiswaan

Halaman ini memberikan data mengenai informasi kemahasiswaan yakni biodata mahasiswa dan beasiswa yang terbuka untuk mahasiswa. Dalam laman biodata terdapat biodata mahasiswa, orang tua, dan sekolah sebelumnya yang dapat diisi atau di edit oleh mahasiswa jika terjadi kesalahan data. sedangkan dalam laman beasiswa terdapat pilihan berbagai jenis beasiswa yang dapat segera di daftarkan oleh mahasiswa melalui fitur Daftar.

**Kemahasiswaan**

← Kemahasiswaan

**Biodata Mahasiswa**

Status Mahasiswa

Nomor Induk Mahasiswa: 190220044

Program Studi: SI Pendi. Teknik Informatika dan Komputer

Jalur Masuk: SBMPTN

Semester Masuk: 2020/1

Status Program: Reguler

Jenis Pendaftaran: Penerima Dikti Baru

Status Keaktifan: Aktif

> Biodata Pribadi

> Biodata Orang Tua

> Sekolah Sebelumnya

**Biodata Mahasiswa**

Status Mahasiswa

Nomor Induk Mahasiswa: 190220044

Program Studi: SI Pendi. Teknik Informatika dan Komputer

Jalur Masuk: SBMPTN

Semester Masuk: 2020/1

Status Program: Reguler

Jenis Pendaftaran: Penerima Dikti Baru

Status Keaktifan: Aktif

**Biodata Pribadi**

Nama Lengkap: DANANDA BARATA WIRAYOGA

Tanggal Kelahiran: 2002-04-30

Tempat Kelahiran: Jakarta

Kelamin: ☒ Laki-laki ☐ Perempuan

Agama: Islam

Kewarganegaraan: ☒ Warga Negara Indonesia ☐ Warga Negara Asing

Jenis Tenggol: WSL

Transportasi: Jalan Kaki

Alamat: J. Petaoggan 2 No. 38 RT.5/RW.6

Kode Pos: 1260

Provinsi: DKI Jakarta

Kabupaten/Kota: Jakarta Selatan

Kecamatan: Kebayoran Baru

No. Telp: (opsional)

**Biodata Orang Tua**

Nama Ayah: (opsional)

Nama Ibu: (opsional)

Nama Wali: (opsional)

NK. Ayah: (opsional)

Tanggal Kelahiran Ayah: (opsional)

Tanggal Kelahiran Ibu: (opsional)

Tanggal Kelahiran Wali: (opsional)

Pendidikan Ayah: (opsional)

Pendidikan Ibu: (opsional)

Pendidikan Wali: (opsional)

Penghasilan Ayah: (opsional)

Penghasilan Ibu: (opsional)

Penghasilan Wali: (opsional)

Pekerjaan Ayah: (opsional)

Pekerjaan Ibu: (opsional)

Pekerjaan Wali: (opsional)

Alamat: J. Petaoggan 2 No. 38 RT.5/RW.6

Kode Pos: 1260

Provinsi: DKI Jakarta

Kabupaten/Kota: Jakarta Selatan

Kecamatan: Kebayoran Baru

Kontak: (opsional)

**Sekolah Sebelumnya**

NISN: 0020638357

Provinsi Sekolah: DKI Jakarta

Kabupaten/Kota Sekolah: Jakarta Selatan

Kecamatan Sekolah: Kebayoran Baru

NPSN: 2002579

Nama Sekolah: SMN 6 JAKARTA

Jenis Pendidikan: SMA

Alamat: A

Jurusan: Multimedia

Tahun Masuk: 2017

Tahun Keluar: 2020

Jumlah Rata-rata UAN: 0

Jumlah Rata-rata Pelajaran UAN: 0

Nomor Kelulusan UAN: 0

Jumlah Rata-rata Ijazah: 0

Jumlah Rata-rata Pelajaran Ijazah: 0

Alamat: J. Petaoggan 2 No. 38 RT.5/RW.6

Nomor Kelulusan Ijazah: 0

Alamat Sekolah: J. Prof. Jaka Sutono SH No.1 RT.1/RW.2

Submit

**Beasiswa**

← Informasi Beasiswa

**Persyaratan**

1. Warga Negara Indonesia
2. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif
3. Mahasiswa SI atau D4 minimal yang sedang menempuh semester dua dan maksimal semester 8
4. Mahasiswa D3 minimal yang sedang menempuh semester 2 dan maksimal semester 4
5. Tanpa syarat tingkat ekonomi keluarga

No.	Nama	Keterangan	Daftar
1	PT Gudang Garam	Tersedia	Daftar
2	Bank Indonesia	Pendaftaran belum tersedia	Daftar
3	BAZNAS	Pendaftaran belum tersedia	Daftar
4	KSE	Tersedia	Daftar
5	WIC	Pendaftaran belum tersedia	Daftar
6	MySkills.id	Tersedia	Daftar
7	Baitul Muamalat	Tersedia	Daftar

Previous 1 2 3 ... 10 Next

## 5. Pertukaran Mahasiswa

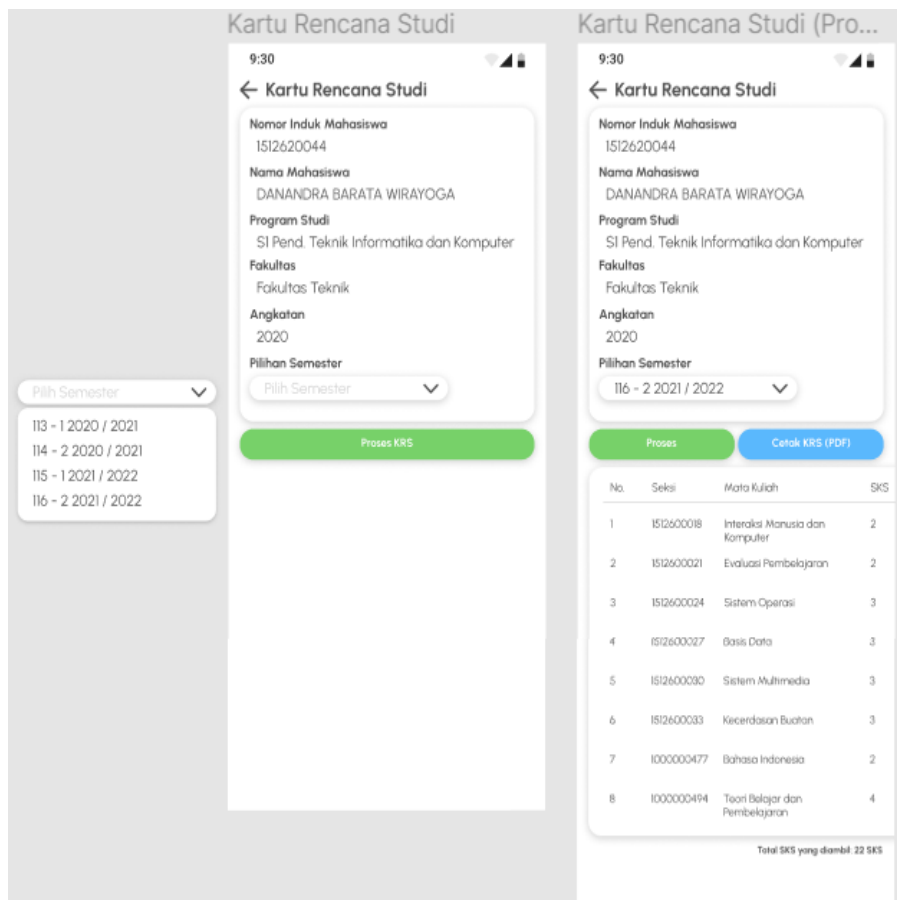
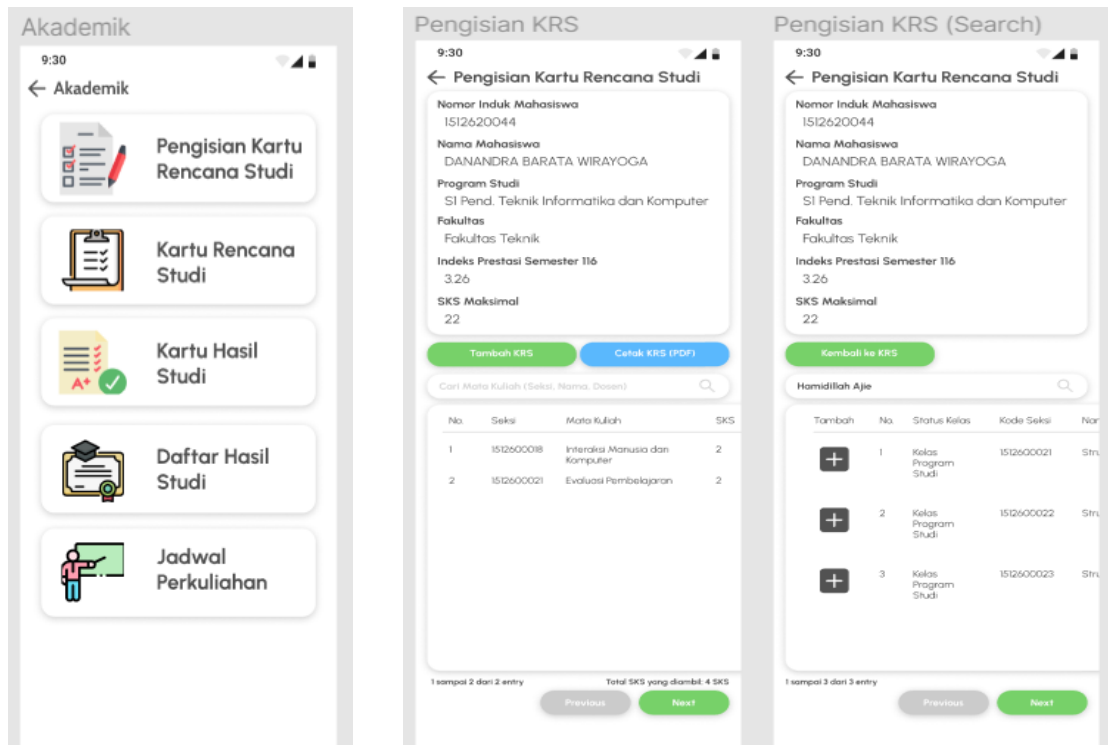
Halaman ini memberikan 2 jenis informasi yakni informasi kepesertaan dari mahasiswa dalam program pertukaran mahasiswa dan pengisian data kuliah. Setiap data yang diperlukan dalam program Permata ini dapat diisi oleh mahasiswa melalui kolom yang disediakan.

The image displays three screenshots of a mobile application interface for student exchange and course data entry.

- Left Screenshot (Main Menu):** Titled "Pertukaran Mahasiswa". It features two main options: "Kepesertaan (Outbound)" with a student icon and "Pengisian Data Kuliah" with a folder icon.
- Middle Screenshot (Kepesertaan Permata):** Titled "Kepesertaan Permata". It prompts the user to "Masukkan Kepesertaan dalam Permata Outbound." and includes a "Semester" dropdown menu with options from 120-20232 to 115-20211. Below this is a "Jenis Permata" section with a list of exchange types (KMMI, Permata Sakiti, etc.) and a "PTN Tujuan" field. At the bottom, there is a "Jumlah SKS" field and a table with columns "No.", "Semester", "Permata", and "PTN".
- Right Screenshot (Pengisian Data Kuliah):** Titled "Pengisian Data Kuliah". It shows a form for entering course data, including fields for "Semester", "Jenis Pertukaran Mahasiswa", "Kode Mata Kuliah Asal", "SKS Mata Kuliah Asal", "NIDN Dosen Asal", "Nama Dosen Asal", "Nilai Angka Asal", "Nilai Huruf Asal", "Kode Kelas / Sekel Diikuti", "Kode Mata Kuliah Diikuti", "Nama Mata Kuliah Diikuti", "NIDN Dosen Diikuti", "Nilai Angka Diikuti", and "Nilai Huruf Diikuti".

## 6. Akademik

Berisi informasi mengenai kebutuhan akademik mahasiswa mulai dari pengisian kartu rencana studi, kartu rencana studi selama semester yang sedang ditempuh, kartu hasil studi dari semester yang telah ditempuh sebelumnya, dan jadwal perkuliahan. Dalam Kartu rencana studi mahasiswa dapat memilih mata kuliah yang diinginkan. Sedangkan hasil studi adalah output sebagai hasil belajar mahasiswa selama satu semester.



### Kartu Hasil Studi

9:30

← Kartu Hasil Studi

Nomor Induk Mahasiswa  
1512620044

Nama Mahasiswa  
DANANDRA BARATA WIRAYOGA

Program Studi  
SI Pend. Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas  
Fakultas Teknik

Angkatan  
2020

Pilihan Semester  
Pilih Semester

Pilih Semester

113 - 1 2020 / 2021  
114 - 2 2020 / 2021  
115 - 1 2021 / 2022  
116 - 2 2021 / 2022

Proses KHS

### Kartu Hasil Studi (Proses...

9:30

← Kartu Hasil Studi

Nomor Induk Mahasiswa  
1512620044

Nama Mahasiswa  
DANANDRA BARATA WIRAYOGA

Program Studi  
SI Pend. Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas  
Fakultas Teknik

Angkatan  
2020

Pilihan Semester  
114 - 2 2020 / 2021

Proses

Cetak KHS (PDF)

No.	Seksi	Mata Kuliah	SKS
1	IS12600008	Komunikasi Data	2
2	IS12600001	Praktikum Teknik Komputer	2
3	IS12600003	Aljabar Linier	3
4	IS12600006	Algoritma dan Pemrograman	4
5	IS12600069	Technopreneurship dan Inovasi	2
6	1000000201	Landasan Pendidikan	4
7	1000000070	Pendidikan Agama Islam	3
8	1000000106	Pendidikan Kewarganegaraan	2

Jumlah SKS: 22  
Indeks Prestasi: 3.81

### Daftar Hasil Studi

9:30

← Daftar Hasil Studi

Nomor Induk Mahasiswa  
1512620044

Nama Mahasiswa  
DANANDRA BARATA WIRAYOGA

Program Studi  
SI Pend. Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas  
Fakultas Teknik

Angkatan  
2020

Cetak KHS (PDF)

No.	Semester	Seksi	Mata Kuliah
1	1 2020/2021	1000000374	Pendidikan Pancasila
2	1 2020/2021	1000000385	Perkembangan Peserta
3	1 2020/2021	1512600086	Organisasi dan Anatomi
4	1 2020/2021	1512600087	Filosofi Ilmu
5	1 2020/2021	1512600088	Risika
6	1 2020/2021	1512600089	Matematika Diskrit
7	1 2020/2021	1512600090	Pengantar Sistem dan T
8	1 2020/2021	1512600091	Konsep Pemrograman
9	1 2020/2021	1512600092	Kalkulus
10	2 2020/2021	1000000070	Pendidikan Agama Islam
11	2 2020/2021	1000000106	Pendidikan Kewarganeg
12	2 2020/2021	1000000201	Landasan Pendidikan
13	2 2020/2021	1512600003	Aljabar Linier
14	2 2020/2021	1512600006	Algoritma dan Pemrog
15	2 2020/2021	1512600008	Komunikasi Data
16	2 2020/2021	1512600011	Praktikum Teknik Kompu
17	2 2020/2021	1512600069	Technopreneurship dan
18	1 2021/2022	1000000037	Profesi Pendidik dan Ter
19	1 2021/2022	1000000472	Ilmu Sosial Budaya Das
20	1 2021/2022	1512600049	Pemrograman Web
21	1 2021/2022	1512600070	Bahasa Inggris
22	1 2021/2022	1512600073	Metode Numerik
23	1 2021/2022	1512600076	Struktur Data
24	1 2021/2022	1512600081	Desain Web
25	1 2021/2022	1512600084	Perencanaan Pengajar
26	1 2021/2022	1512600085	Jaringan Komputer

Indeks Prestasi: 4.00

### Penjadwalan Mata Kuliah

9:30

← Penjadwalan Mata Kuliah

Semester  
Pilih Semester Mengajar

Cari Mata Kuliah (Seksi, Nama Dosen)

Filter

No.	Seksi	Mata Kuliah	SKS
1	IS12600053	Data Warehouse	2
2	IS12600061	Animasi Komputer Lanjut	3
3	IS12600047	Coding dan Big Data	2
4	IS12600046	Coding dan Big Data	2

### Penjadwalan Mata Kuliah (Fit...

9:30

← Penjadwalan Mata Kuliah

Semester  
116 - 2022

ZE Ferdi Fauzan

Filter

No.	Seksi	Mata Kuliah	SKS
1	IS12600053	Data Warehouse	2
2	IS12600061	Animasi Komputer Lanjut	3
3	IS12600047	Coding dan Big Data	2
4	IS12600046	Coding dan Big Data	2

### Pendaftaran PKM

9:30

← Praktek Keterampilan Mengajar (PKM)

Semester  
116

Persyaratan

- Mahasiswa SI-Kependidikan telah lulus mata kuliah minimal 10 SKS pada semester sebelumnya
- Mahasiswa telah lulus mata kuliah dasar kependidikan (MKDK) dan mata kuliah PSM
- Telah mendapatkan sertifikat Micro Teaching

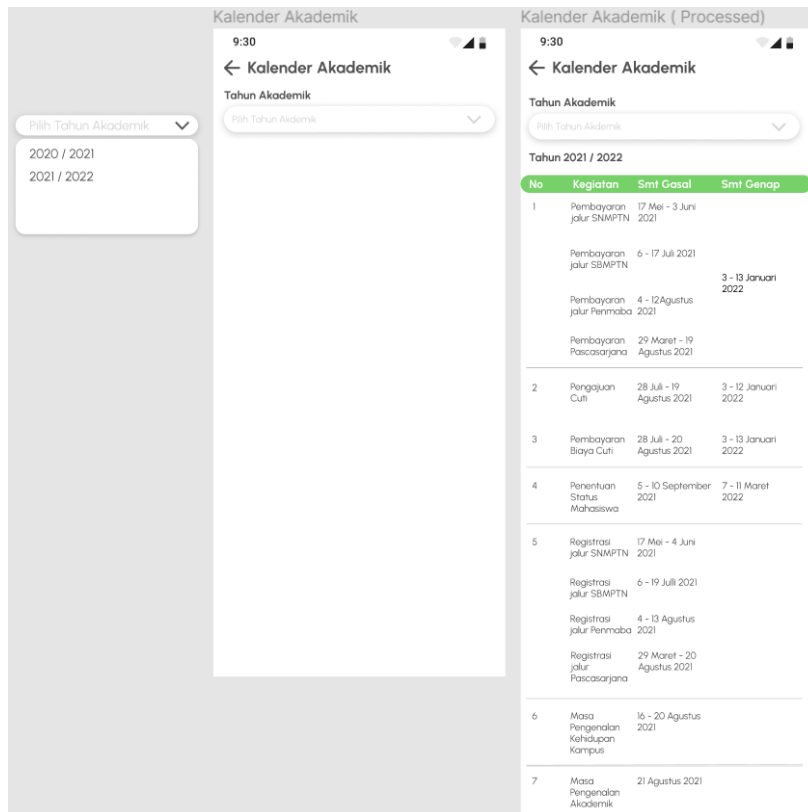
Waktu Pendaftaran Sudah Ditutup

No.	NIM	Nama Mahasiswa	Program SI
1	1104618053	ANNISA SALSABILA	SI Pendidikan Masyarakat
2	1104618075	ANGGITA KURNIA PRATANALIA	SI Bimbingan dan Konsell
3	1104618082	MUHAMMAD FAUZZAN DANUREDIA	SI Bimbingan dan Konsell
4	1107617256	NADIA NURFAIZAH	SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
5	120617079	SOLAHJUDIN MALAU	SI Pendidikan Bahasa dan Sastra Ind
6	1204618006	IRENE IVON ARIANI	SI Pendidikan Bahasa Per
7	1206618049	Narpati Kusumayudha	SI Pendidikan Seni Rupa

Previous 1 2 3 ... 30 Next

1 sampai 7 dari 298 entry





## 7. Pemberkasan Wisuda

Merupakan halaman yang berfungsi untuk kebutuhan wisuda para mahasiswa. Fitur ini terbuka bagi mahasiswa dalam jangka waktu tertentu.



## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pembuatan desain SIAKAD menggunakan figma, yang di dalamnya terdapat 6 jenis elemen utama yaitu; Ubah Password, Kemahasiswaan, Akademik, pendaftaran PKM, Kalender Akademik, dan Pemberkasan Wisuda. Kami juga menyediakan desain, mock up, wireframe serta prototipe dari SIAKAD ini sehubungan dengan kebutuhan UI/UX.

UI atau User Interface digunakan agar setiap pengguna yang menggunakan aplikasi mobile dari SIAKAD ini dapat merasa nyaman ketika ingin memasukkan ataupun mendapatkan suatu informasi. Misalnya, Input Data ketika akan mengisi Kartu Rencana Studi, Output data ketika ingin melihat Kartu Hasil Studi serta kebutuhan informasi mengenai perkuliahan lainnya.

Wireframe menjadi dasar dari pembuatan desain mobile SIAKAD dengan konsistensi warna yakni sesuai warna UNJ (Hijau dan Kuning), layout dan font urbanist. Kami menyusun desain dengan sebaik mungkin untuk menjaga tone dan gradasi tampilan mobile SIAKAD tetap seimbang.

#### **B. Saran**

Laporan ini diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran. Perbaikan dalam kekurangan website kiranya menjadi pengalaman dalam meningkatkan keahlian pengembangan website dan bahan pertimbangan bagi setiap calon pengembang website maupun aplikasi lainnya. Sekian dari kami terima kasih.

## REFERENSI

“Apa itu SIAKAD? Pengertian, Tujuan, Manfaat dan Fungsinya”  
<https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-siakad/> (Diakses 09 Mei 2022)

“Apa itu Siakad?” <https://seputarkuliah.com/siakad/> (Diakses 09 Mei 2022)

“IMK adalah” <https://www.dosenpendidikan.co.id/imk-adalah/> (Diakses 09 Mei 2022)

“Mockup Adalah Gambaran Desain, Berikut Ulasannya”  
<https://katadata.co.id/intan/berita/620b6b778d64c/mockup-adalah-gambaran-konsep-desain-berikut-ulasannya> (Diakses 09 Mei 2022)

“Apa itu Prototype? Kenapa itu Penting?” <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/> (Diakses 09 Mei 2022)