

Laporan Akhir
Perancangan Antarmuka Pengguna



Disusun oleh:

Mutiara Enjelina_11422008_42TRPL1

Deby Cynthia Rohara Manalu_11422047_42TRPL2

Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak

INSTITUT TEKNOLOGI DEL
FAKULTAS VOKASI

DAFTAR ISI

Bab 1. Pendahuluan	3
Bab 2. Evaluasi Website IT DEL.....	4
2.1 Rangkuman pelaksanaan dan hasil User Testing	4
2.2 Rangkuman pelaksanaan dan hasil Heuristic Evaluation.....	13
2.2.1 METODE PELAKSANAAN	13
2.2.2 SEVERITY RATING	16
2.2.4 Format Isi Temuan.....	17
2.2.5 TEMUAN	18
2.3 Daftar Referensi	28
Bab 3 Rancangan User Interface Website ITDEL	29
3.1 User Umum.....	29
3.1.1 Tampilan Dashboard.....	29
3.1.2 Tampilan Pengumuman	30
3.1.3 Tampilan Program Pendidikan	31
3.1.4 Tampilan Lembaga	32
3.1.5 Tampilan Fasilitas.....	32
3.1.1. Implementasi User Umum	33
3.2 Admin.....	35
3.2.1 Implementasi Admin	37
Lampiran	39

Bab 1. Pendahuluan

Website Institut Teknologi Del adalah sebuah portal daring yang menyajikan beragam informasi tentang Institut Teknologi Del, program pendidikan yang ditawarkan, profil sivitas akademika, pencapaian, serta layanan yang diberikan kepada staf, dosen, mahasiswa, dan masyarakat umum. Website ini ditujukan untuk berbagai kelompok pengguna, termasuk calon mahasiswa, mahasiswa IT Del, staf dan dosen, serta masyarakat umum.

Website Del memiliki berbagai fitur yang mencakup beragam aspek, mulai dari mengenal lebih dalam tentang Del hingga informasi akademik, prestasi, regulasi, lembaga, fasilitas, komunitas, karir, dan program pelatihan. Penting untuk melakukan evaluasi yang komprehensif, termasuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik, mengecek navigasi, tata letak, dan tampilan responsif, serta memeriksa kelengkapan pembaruan informasi. Evaluasi ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan utilitas Website Del bagi semua kelompok pengguna yang beragam. Setelah melakukan evaluasi, tim akan melakukan perancangan ulang interface dari website Institut Teknologi Del.

Bab 2. Evaluasi Website IT DEL

Pada bab ini berisi tentang rangkuman pelaksanaan dan hasil user testing dimulai dari persiapan, pelaksanaan dan setelah testing. Bab ini juga berisi rangkuman pelaksanaan dan hasil heuristic evaluation baik itu temuan positif dan temuan negative dan berisi juga daftar referensi yang menjadi inspirasi desain UI yang dirancang.

2.1 Rangkuman pelaksanaan dan hasil User Testing

Metodologi

1. User yang Menguji

5 peserta yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

Tipe Peserta

Staff	1
Teaching Asistent	1
Orangtua	1
Mahasiswa	1
Calon Mahasiswa	1
TOTAL (peserta)	5

Penggunaan Komputer / Smartphone

0 – 8 jam/hari	2
9 - 16 jam/hari	3
17 – 24 jam/hari	0
TOTAL (peserta)	5

Usia

16-25	4
26-39	0
40-59	1
60-74	0
TOTAL (peserta)	5

Gender

Perempuan	4
Laki-laki	1
TOTAL (peserta)	5

2. Apa yang Dilakukan Peserta

Tim melakukan penentuan role yaitu siapa yang akan menjadi fasilitator dan observer. Yang menjadi fasilitator adalah Mutiara Enjelina dan yang menjadi observer adalah Deby C.R. Manalu. Lalu, tim melakukan wawancara kepada peserta dengan kisaran waktu ± 30 menit kepada setiap peserta. Dalam rentang waktu tersebut sudah mencakup tugas peserta saat melakukan tugas pada desktop dan mobile (handphone). Untuk instruksi tugas yang dikerjakan peserta ada sekitar ± 10 tugas untuk setiap peserta. Tim juga menyediakan kuesioner untuk peserta dan akan dibagikan dan diisi oleh peserta setelah peserta menyelesaikan tugas yang diberikan tim. Tim melakukan wawancara untuk 5 peserta pada tanggal 25 Oktober hingga 26 Oktober 2023. Setelah user telah menyelesaikan tugasnya, tim akan memberikan kuesioner untuk diisi oleh peserta.

3. Data yang Dikumpulkan

Tim mengumpulkan beberapa data yaitu, rata-rata peserta menyelesaikan tugas yang diberikan tim sekitar ± 3 menit untuk setiap tugas. Ada beberapa tugas yang memerlukan waktu lebih dari rata-rata waktu seperti tugas mencari informasi prestasi mahasiswa dalam tingkatan (nasional, reguler internasional) contoh lebih spesifik mencari prestasi GO-JEK Engineering. Dan saat peserta beralih dari desktop ke mobile (handphone) terlihat perubahan dan berpendapat lebih nyaman dan mudah melakukan pencarian dengan menggunakan desktop. Hal ini dikarenakan lebih mudah melihat fitur-fitur di website dan terlihat perbedaan fitur dengan subfitur di desktop dibandingkan di handphone dikarenakan di handphone tidak terlihat perbedaan antar fitur dengan subfitur. Saat peserta melakukan tugas menggunakan handphone, peserta mengalami kesulitan untuk membedakan fitur dengan subfitur. Hal ini adalah salah satu faktor yang membuat peserta lama dalam mengerjakan tugas yang diberikan tim. Pada saat peserta mencari informasi staff, setiap peserta kebingungan karena informasi tentang staff tidak dapat di klik. Tim juga telah mengumpulkan data tentang rekomendasi peserta dengan menggunakan kuesioner.

Temuan dan Rekomendasi Utama

Pada bagian ini berisi daftar masalah utama yang terdapat pada website beserta dengan identifikasi solusi untuk permasalahan utama yang terdapat pada website IT Del. Permasalahan utama ini dapat ditemukan pada desktop atau handphone.

1. Daftar Masalah Utama

- a. Pada saat membuka website di handphone, tidak terlihat perbedaan antar fitur dengan subfitur.
- b. Ada satu fitur yaitu fitur staf, saat di klik tidak memberikan respon.
- c. Tabel prestasi tidak responsif di handphone.
- d. Pada fitur akses cepat, saat mengklik pemilihan rektor tidak memberikan respon atau feedback yang sesuai.
- e. Side bar pada tampilan desktop membuat bingung peserta ketika membuka fitur di mobile (handphone). Hal ini dikarenakan peserta menjadi bingung apakah dia sudah beralih dari fitur yang lain atau masih tetap pada fitur home. Hal ini membuat informasi yang dicari peserta tidak terlihat dan tersembunyi. Peserta harus sangat teliti mencari informasi nya ketika di handphone.
- f. Pada tampilan di desktop dan handphone, informasi yang diberikan website sangat padat di bagian tengah.
- g. Font yang tidak konsisten. Warna font yang tidak menyesuaikan mana informasi yang paling penting hingga yang tidak terlalu penting. Hal ini membuat peserta tidak mengetahui mana informasi yang paling penting dan tidak terlalu penting.
- h. Pada gambar, ada gambar yang tidak terlihat dan ada gambar yang memiliki jarak yang jauh dengan teks. Pada saat peserta menggunakan website di handphone, gambar tidak dapat di zoom dan ini membuat peserta tidak dapat melihat gambar yang ada pada website lebih jelas.
- i. Bahasa yang digunakan pada website tidak konsisten.

2. Identifikasi Solusi

- a. Sebaiknya membuat perbedaan antara fitur dengan subfitur seperti membuat ukuran font untuk fitur lebih besar dari ukuran font subfitur dan mem-bold font fitur.
- b. Sebaiknya memberikan menu yang memiliki page atau lebih baik dihapus atau dihilangkan.
- c. Sebaiknya membuat tabel website yang responsif di handphone.
- d. Sebaiknya memberikan informasi fitur yang sesuai atau lebih baik dihilangkan saja.
- e. Sebaiknya informasi yang dicari peserta dibuat pada bagian atas.
- f. Sebaiknya memberikan jarak antara side bar dengan informasi pada tampilan desktop.
- g. Sebaiknya warna font konsisten seperti membuat warna hitam font untuk informasi yang penting dan warna abu-abu untuk informasi yang tidak terlalu penting.
- h. Sebaiknya membuat gambar yang jelas dan membuat jarak antara teks informasi dengan gambar tidak terlalu jauh.
- i. Pada website sebaiknya menggunakan bahasa yang konsisten. Jika dari awal menggunakan bahasa Indonesia sebaiknya menggunakan bahasa Indonesia untuk memberikan *message feedback*.

Rincian Temuan dan Rekomendasi

Pada bagian ini berisi semua hasil rincian temuan dan rekomendasi dari tugas yang telah dilakukan peserta.

4. Tugas 1 - Mencari data dan informasi IT Del tahun 2016-2021 (Rentang waktu)

Pada tugas ini, tim meminta peserta untuk mencari informasi tentang data dan informasi IT Del dengan rentang waktu dari tahun 2016 hingga 2021.

Jumlah peserta	5
Persentase sukses	80%

Temuan	Rekomendasi
2 peserta kesulitan saat menemukan informasi IT Del tahun 2016-2021 karena informasi tersebut berada pada submenu paling bawah, dalam tampilan desktop sub menu tersembunyi	Membuat sub tidak terlalu panjang jika menggunakan drop down atau bisa membuat menu dalam bentuk lihat. Sehingga semua sub menu bisa terlihat oleh user.

5. Tugas 2 - Mencari informasi prospek kerja (karir)

Pada tugas ini, tim meminta peserta untuk mencari informasi tentang prospek kerja atau karir mahasiswa IT Del.

Jumlah peserta	5
Persentasi sukses	80%

Temuan	Rekomendasi
2 peserta kesulitan menemukan informasi prospek kerja karena informasi tersebut ditempatkan dengan judul menu yang kurang familiar dengan pengguna.	Mengganti judul fitur pada menu karir menjadi judul yang lebih merepresentatifkan isi dari karir. Judul dengan karir kurang familiar oleh peserta. Sehingga sebaiknya diganti dengan judul yang lebih familiar seperti “Prospek kerja”

Tugas 3 - Mencari informasi dosen- dalam satu program studi

Pada tugas ini, tim meminta user untuk mencari informasi tentang dosen dalam satu program studi yang ada di IT Del.

Jumlah peserta	4
Persentasi sukses	25%

Temuan	Rekomendasi
3 peserta mencari informasi dari menu sivitas dan sub menu dosen. Namun peserta tidak akan menemukan nama-nama dosen yang dikelompokkan berdasarkan program studi. melainkan berdasarkan urutan abjad.	Sebaiknya dosen di kelompokkan berdasarkan prodi dan abjad.

6. Tugas 4 - Mencari informasi Jumlah Mahasiswa IT Del(Fakta & Angka)

Pada tugas ini, tim meminta user untuk mencari informasi tentang jumlah mahasiswa IT Del yaitu dengan menu fakta dan angka mahasiswa IT Del

Jumlah peserta	4
Persentasi sukses	100%

Temuan	Rekomendasi
2 peserta kesusahan saat membaca informasi Fakta dan Angka IT Del	Sebaiknya mencantumkan diagram dalam fakta angka sehingga informasi lebih mudah dibaca oleh peserta.

7. Tugas 5 – Menemukan Informasi Mengenai Staff IT Del

Pada tugas ini peserta diminta untuk mencari informasi staff yang ada di IT Del. Dalam kegiatan menyelesaikan tugas, peserta bebas mengeksplor semua menu yang ada pada website

Jumlah peserta	5
Persentasi sukses	0%

Temuan	Rekomendasi
--------	-------------

3 Peserta kebingungan saat mengetahui submenu “staff” pada menu sivitas tidak bisa diklik.	Sebaiknya submenu staff dapat diklik seperti submenu lainnya. Sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada pengguna.
3 peserta kebingungan saat mengeklik sub menu “staff” pada menu prestasi, maka halaman akan beralih ke halaman home.	Seharusnya saat user menekan submenu staff, user beralih kehalaman staff tidak kehalaman home.

8. Tugas 6 – Menemukan Informasi Prestasi Mahasiswa dalam Tingkatan tertentu

Pada tugas ini peserta diminta untuk menemukan informasi prestasi mahasiswa dalam kategori tingkat tertentu yaitu tingkat provinsi/wulayah, nasional dan internasional. Peserta diberikan nama kegiatan prestasi tertentu dan mencari tingkatan prestasi dari kegiatan tersebut.

Jumlah peserta	5
Persentasi sukses	40%

Temuan	Rekomendasi
4 peserta kebingungan saat mencari informasi tingkatan dari nama kegiatan prestasi yang dicari.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta lebih fokus dengan data-data prestasi dibandingkan dengan header dari tabel prestasi. Sebaiknya prestasi dibuat dalam bentuk list sehingga lebih mudah dibaca user • Kategori tingkatan prestasi dalam bentuk centang sebaiknya diganti

	dengan nama kategori secara langsung.
4 Peserta harus memberikan effort lebih untuk mencari informasi tingkatan dari nama kegiatan prestasi yang dicari, karena peserta harus meng-scroll ke bawah dan ke atas untuk menemukan informasi yang sesuai dengan header tabel.	<ul style="list-style-type: none"> • Sebaiknya menggunakan <i>sticky header</i> sehingga user tidak harus meng-scroll ke bawah dan ke atas untuk menyelaraskan informasi data dan header tabel. • Sebaiknya menggunakan <i>pagination</i> sehingga header tabel bisa terlihat dan peserta tidak perlu scroll sampai kebawah halaman.
4 Peserta lebih sulit menemukan informasi dalam mobile karena daftar prestasi yang ditampilkan terpotong.	Sebaiknya tabel prestasi dibuat responsif sehingga tidak ada data yang tersembunyi atau tidak terlihat.

9. Tugas 7 – Menemukan Informasi Surat Ketetapan Senat Akademik

Pada tugas ini peserta diminta untuk menemukan informasi Surat Ketetapan Senat Akademik berdasarkan tahun Ketetapan surat.

Jumlah peserta	5
Persentase sukses	40%

Temuan	Rekomendasi
4 peserta kesulitan menemukan Surat Ketetapan Senat Akademik karena adanya informasi ketetapan akademik namun beda menu	Sebaiknya informasi ketetapan Senat akademik disatukan dengan informasi surat-surat ketetapan senat akademik.

10. Tugas 8 – Menemukan Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru

Pada tugas ini peserta diminta untuk menemukan informasi penerimaan Mahasiswa Baru.

Jumlah peserta	5
Persentasi sukses	100%

Temuan	Rekomendasi
3 peserta harus mempelajari semua navbar untuk dapat menemukan informasi penerimaan mahasiswa baru	Sebagai fitur yang penting sebaiknya di jadikan satu menu inti, bukan menjadi sub menu.
1 peserta kesulitan mencari informasi penerimaan mahasiswa baru karena judul yang disingkat (SPMB)	Sebaiknya tidak membuat judul menu dengan singkatan yang tidak umum diketahui oleh peserta

11. Tugas 9 – Menemukan Informasi Beasiswa IT Del

Pada tugas ini, peserta diminta untuk mencari informasi beasiswa yang ada pada website IT Del.

Jumlah peserta	5
Persentasi sukses	80%

Temuan	Rekomendasi
4 peserta kesulitan menemukan informasi beasiswa karena penempatan sub menu beasiswa kurang tepat	Sebaiknya menempatkan sub menu beasiswa pada menu yang tepat atau dapat menempatkan beasiswa sebagai salah satu menu inti

12. Tugas 10 – Menemukan Informasi dengan menggunakan Fitur Searching

Pada tugas ini, peserta diminta untuk mencari informasi dengan menggunakan fitur searching

Jumlah peserta	5
Persentasi sukses	100%

Temuan	Rekomendasi
1 Peserta kesulitan menemukan fitur searching	Ukuran dan warna fitur searching sebaiknya di perbesar dan diberi warna yang lebih cerah.
1 Peserta kesulitan menemukan informasi dari hasil fitur searching	Sebaiknya jika memberikan message pesan tidak ditemukan menggunakan bahasa Indonesia. Sehingga peserta lebih mudah memahami.

2.2 Rangkuman pelaksanaan dan hasil Heuristic Evaluation

2.2.1 METODE PELAKSANAAN

Usability Heuristics

Heuristic Evaluation dilakukan dengan mengacu pada 10 Usability Heuristics oleh Jakob Nielsen dan Design Principles for Usability oleh Don Norman.

1	Visibility of System Status Sistem harus selalu memberi informasi kepada pengguna tentang apa yang terjadi, melalui <i>feedback</i> yang sesuai dalam waktu yang wajar.
2	Match Between System and The Real World Sistem harus berbicara dengan bahasa pengguna, menggunakan kata-kata, frasa dan konsep yang akrab bagi pengguna, bukan istilah yang berorientasi sistem. Ikuti konvensi pada dunia nyata yang membuat informasi muncul secara natural dan logis.

3

User Control and Freedom

Pengguna sering memilih fungsi pada sistem secara tidak sengaja dan akan membutuhkan “emergency exit” yang jelas, untuk dapat meninggalkan kondisi yang tidak dikehendaki tersebut, tanpa melalui proses yang panjang. Emergency exit misalnya berupa fitur undo dan redo.

4

Consistency and Standard

Sistem memiliki standard dalam menyajikan elemen, kode, kata/ istilah yang konsisten di tiap halaman. Dengan ini pengguna tidak perlu bertanya-tanya apakah kata, situasi atau tindakan yang berbeda apakah memiliki arti yang sama.

5

Error Prevention

Yang lebih baik dari menampilkan pesan error yang baik adalah membuat desain yang mencegah pengguna melakukan kesalahan. Hal ini dilakukan dengan menghilangkan kondisi yang rawan kesalahan dan memberikan opsi konfirmasi kepada pengguna sebelum mereka melakukan satu tindakan.

6

Recognition Rather Than Recall

Manusia pada dasarnya lebih mudah mengingat dengan melihat gambar visual di luar pikirannya, dibandingkan menghafalkan dalam pikiran. Perkecil muatan beban pada memori pengguna dengan membuat obyek, tindakan/ aksi dan opsi terlihat oleh pengguna. Pengguna tidak harus mengingat informasi dari satu bagian dialog ke bagian lainnya. Petunjuk penggunaan sistem harus terlihat dan mudah diakses kapanpun diperlukan oleh pengguna.

7

Flexibility and Efficiency of Use

Sistem memberi keleluasan dengan memberi alternatif aksi yang mengakomodir pengguna pemula dan pengguna yang sudah ahli. Berikan keleluasan bagi tiap kategori pengguna untuk memilih caranya bekerja.

Contoh: pengguna ahli akan lebih cepat bekerja dengan menggunakan shortcut Ctrl + S untuk menyimpan file pada sebuah aplikasi karena mempercepat kerjanya, sedangkan pengguna pemula dapat memilih langkah-langkah formal memilih menu File, lalu Save.

8

Aesthetic and Minimalist Design

Sistem tidak boleh mengandung informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan. Keberadaan informasi yang tidak relevan akan bersaing dan mengganggu informasi yang penting dan visibilitas informasi yang perlu bagi pengguna.

9

Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors

Pesan error harus dinyatakan dalam bahasa yang sederhana, tanpa kode yang rumit, menunjukkan masalah secara tepat dan menyarankan solusi secara konstruktif.

10

Help and Documentation

Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur “help” yang baik, sehingga user dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem. Meskipun lebih baik jika sistem dapat digunakan tanpa dokumentasi, tetapi hal ini mungkin perlu ketika pengguna membutuhkan bantuan. Informasi berbentuk dokumentasi ini harus mudah dicari, berfokus pada tugas pengguna, memiliki daftar langkah konkrit yang harus dilakukan dan tidak terlalu besar.

11

Affordance

Affordance adalah atribut visual sebuah obyek atau kontrol yang memberikan petunjuk kepada pengguna tentang bagaimana obyek atau kontrol tersebut dapat digunakan atau dioperasikan.

12

Feedback

Jika pengguna menekan sebuah tombol dan tidak terjadi apa-apa, pengguna akan bertanya-tanya apakah tindakan yang dilakukannya benar atau tidak, apakah ia perlu mencoba lagi atau ada delay antar waktu

menekan tombol dan memproses aksi. Prinsip feedback menyatakan bahwa sistem harus memberikan konfirmasi kepada pengguna bahwa suatu tindakan telah berhasil atau tidak berhasil dilakukan.

13

Visibility

Pengguna menemukan fungsi apa yang dapat dilakukan dengan memeriksa Interface secara visual dan melihat kontrol apa yang tersedia. Untuk tugas yang melibatkan serangkaian langkah, sistem memiliki kontrol yang ditandai dengan jelas di lokasi yang terlihat sehingga dapat membantu pengguna untuk mengetahui langkah apa yang selanjutnya harus dilakukan.

2.2.2 SEVERITY RATING

Dalam pelaksanaan Heuristik Evaluation, evaluator menggunakan Severity Rating untuk pemeringkatan keseriusan (tingkat keparahan) masalah. Severity Rating bertujuan untuk memberikan nilai pada permasalahan Usability yang ditemukan selama proses evaluasi. Pemeringkatan dilakukan dari yang keparahan masalah yang rendah hingga yang tinggi. Tingkat keseriusan masalah akan dinilai dengan angka 0 sampai 4, mulai dari yang bukan masalah Usability hingga masalah yang wajib diperbaiki sebelum aplikasi dapat digunakan.

Severity Rating pada bagian Temuan, diisi dengan dengan pemberian kode angka warna berdasarkan tingkat keparahan masalah, mengikuti pola di bawah ini.

0

Bukan termasuk masalah usability

Masalah ditemukan tetapi tidak termasuk masalah Usability.

1

Cosmetic problem

Cukup mengganggu pengguna, tapi tidak terlalu menyebabkan masalah pada proses penyelesaian tugas-tugas. Perbaikan tidak terlalu dibutuhkan.

2

Minor usability problem

	Masalah yang berpotensi menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian tugas. Dibutuhkan perbaikan, tingkat prioritas rendah.
3	Major usability problem Masalah yang sangat penting untuk diperbaiki, tingkat prioritas tinggi.
4	Usability catastrophe Masalah yang wajib diperbaiki sebelum aplikasi dapat digunakan.

2.2.3 LANGKAH EVALUASI

Langkah-langkah yang dilakukan dalam evaluasi adalah:

1. Evaluator melakukan berbagai tugas pada aplikasi.
2. Hasil temuan positif dan negatif dicatat oleh evaluation bersama dengan kategori heuristik dari temuan dan rekomendasi untuk memperbaikannya.
3. Evaluator memberi rating untuk tingkat keparahan masalah.
4. Sebagai bagian akhir, evaluation menuliskan rangkuman daftar hal yang perlu ditindaklanjuti.

2.2.4 Format Isi Temuan

Dalam pelaksanaan Heuristic Evaluation, hasil evaluasi dituliskan dalam bentuk tabel yang berisi:

1. Tugas. Pernyataan terkait satu tugas yang dilakukan.
2. Isu yang ditemukan. Satu atau dua paragraf yang menggambarkan konteks pengamatan. Misalnya, titik dalam proses tertentu di mana evaluator melihat suatu masalah.
3. Rekomendasi. Evaluator dapat memberikan rekomendasi yang diusulkan untuk perbaikan terhadap temuan masalah.

Kode untuk Severity Rating. Pemeringkatan masalah dilakukan dari keparahan masalah yang rendah hingga yang tinggi, dari kode 0 sampai 4.

2.2.5 TEMUAN

Temuan tidak hanya berupa masalah (negatif), tetapi juga praktek positif yang ditemukan selama evaluasi atau inspeksi. Setiap temuan diikuti dengan rekomendasi. Lampiran gambar dalam bentuk screenshot aplikasi dan keterangan data dituliskan setelah tabel deskripsi temuan.

TEMUAN POSITIF

Sepanjang proses evaluasi untuk aplikasi Website Sistem Informasi *IT Del* evaluator menemukan beberapa temuan positif yang menerapkan Usability Heuristics. Beberapa temuan positif tersebut dijelaskan di bawah ini.

6

Recognition Rather Than Recall

Dalam Navigation Bar, terdapat sejumlah menu yang telah disusun dalam metode Dropdown untuk mengurangi tumpukan menu dan memaksimalkan efisiensi ruang pada navbar.

7

Flexibility and Efficiency of Use

Pada bagian search terdapat Shortcut jenis history. Pada saat ingin mencari sesuatu, sistem langsung menampilkan daftar Recently Used yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari sesuatu yang sebelumnya pernah ia cari.

11

Affordance

Pada halaman home terdapat 1 section yang berisi links dari beberapa informasi, Link memungkinkan pengguna dalam menghubungkan halaman-halaman yang berbeda dalam website. Ini membantu dalam membangun struktur situs dan membuatnya lebih teratur.

Button pada fitur seach yang berguna saat pengguna selesai menginputkan/memasukkan kata kunci yang ingin ia cari, maka setelahnya pengguna dapat menekan tombol search untuk memulai pencarian.

Website dilengkapi dengan highlight on mouseover pada link, button, maupun menu. Memberikan highlight atau warna yang berbeda saat kursor menyentuh link, button atau menu, sehingga memudahkan pengguna saat berinteraksi dengan User Interface Website IT Del.

12

Feedback

Jika pengguna menekan salah 1 menu pada bagian Navigation Bar, maka tulisan dari menu tersebut akan dihighlight yang gunanya sebagai memberitahu pengguna sedang dibagian atau halaman mana ia berada sekarang, agar pengguna tidak bingung mengenai banyaknya halaman yang ada di website tersebut.

14

Efficiency

Pada website IT Del menampilkan semua control yang mungkin akan digunakan oleh user. Efficiency yang diterapkan pada website ini adalah anticipation.

Pada website IT Del memiliki history pada fitur search yang memungkinkan user untuk mempermudah dalam mencari informasi apa yang sudah pernah dicari oleh user.

15

Anticipation

Fitur-fitur yang terdapat pada website dapat dengan mudah dijangkau dan dicontrol oleh user.

Temuan Negatif

3. User Control and Freedom

Tugas	Menemukan Informasi Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Isu	Jika pengunjung menekan link <i>Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak</i> dan beralih kehalaman tersebut maka pengunjung tidak bisa kembali kehalaman sebelumnya.
Rekomendasi	Sebaiknya membuat fungsi kembali kehalaman sebelumnya
Kode	2

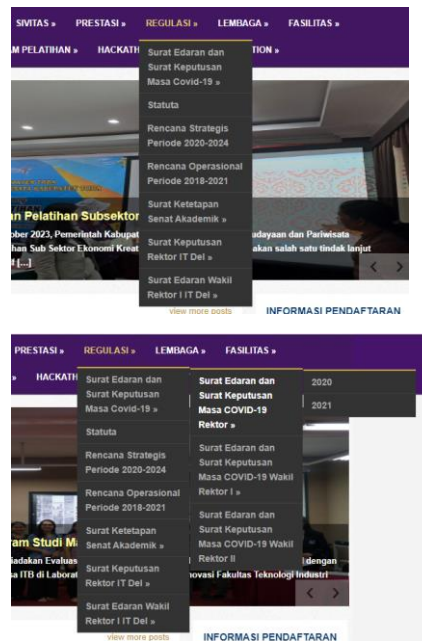
Gambar



Consistency and Standard

Tugas	Menemukan Informasi Surat Edaran dan Surat Keputusan Masa COVID-Rektor Tahun 2021
Isu	Simbol Hasil dari simbol drop down yang sama tetapi memiliki arah yang berbeda.
Rekomendasi	Sebaiknya jika arah sub menu kebawah maka gunakan simbol drop down yang mengarah kebawah dan jika kesamping dapat menggunakan drop right yang akan menampilkan sub menu ke samping kanan.
Kode	1

Gambar



Tugas

Menemukan Informasi twitter IT Del

Isu

Gambar, teks yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama yaitu beralih ke twitter IT Del

Rekomendasi

Sebaiknya button untuk mengunjungi halaman twitter IT Del cukup satu saja. Karena tujuannya sama namun karena gambar dan teksnya berbeda akan membuat pengunjung kebingungan.

Kode

1

Gambar



Tugas

Menemukan Informasi waktu unggahan suatu berita atau kegiatan

Isu	Penyusunan tanggal yang tidak konsisten, urutan tanggal bulan dan tahun yang berbeda-beda namun tujuannya adalah memberikan informasi waktu unggahan berita
Rekomendasi	Sebaiknya urutan waktu diurutkan sama untuk semua informasi, seperti tanggal/bulan/tahun untuk semua informasi mengikuti format urutan waktu yang sama.
Kode	1
Gambar	<p>Wisuda 398 Lulusan Institut Teknologi Del 25th September 2023 /</p> <p>dan</p> <p>March 19 2021 / Berita Terkini, Pengumuman, Program Studi, Testimonial</p>
Tugas	Mencari Informasi Tentang IT Del
Isu	Penulisan Judul yang berbeda-beda. Ada beberapa judul menggunakan underline sehingga mirip dengan penulisan link pada umumnya sehingga pengguna mengeklik judul karena mengira judul tersebut merupakan link bisa di klik, ada juga judul yang ditulis tidak menggunakan underline.
Rekomendasi	Sebaiknya penulisan judul sama (konsisten) dan tidak menggunakan underline namun dengan menggunakan bold pada kalimat atau memberikan ukuran yang lebih besar dari teks penjelasannya sudah bisa menunjukkan bahwa kalimat itu adalah judul.
Kode	2

Gambar

Target Mutu Lulusan

Sasaran Mutu yang ditargetkan adalah :

1. Prosentase lulusan yang mendapatkan pekerjaan dalam tahun pertama minimal 90%
2. Prosentase kelulusan yang tepat waktu minimal 100%
3. Kemampuan Lulusan dalam bahasa Inggris dihitung dengan TOEFL mencapai nilai minimal 500
4. Lulusan mempunyai kemampuan untuk memperoleh sertifikasi profesional yang berlaku secara internasional, misalnya sertifikat Cisco, Microsoft, Oracle, NIIT, dan lain-lain.

Alamat:

Institut Teknologi Del

Jl. Sisingamangaraja Sitoluama-Laguboti

Toba Samosir 22381

Sumatera Utara-Indonesia

Telp/Fax. +62-632-331234/+62-632-331116

Tugas	Mencari Informasi profil Lulusan dan Struktur Kurikulum Program Sarjana Manajemen Rekayasa
--------------	--

Isu	Ukuran <i>Button</i> yang digunakan berbeda-beda (tidak konsisten)
------------	--

Rekomendasi	Sebaiknya menggunakan ukuran <i>button</i> yang sama
--------------------	--

Kode	2
-------------	---

Gambar

Program Sarjana (S1) Manajemen Rekayasa

Profil Lulusan Program Sarjana (S1) Manajemen Rekayasa


Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Sarjana (S1) Manajemen Rekayasa

Struktur Kurikulum Program Sarjana (S1) Manajemen Rekayasa

5. Recognition Rather Than Recall

Tugas	Mengklik logo pada website
--------------	----------------------------

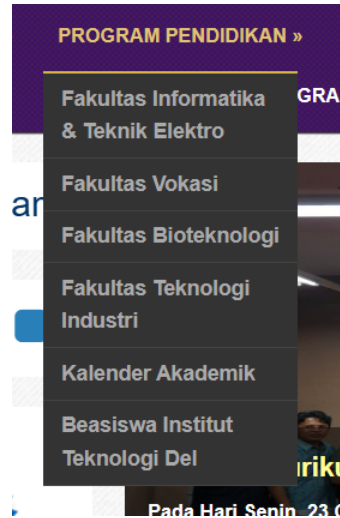
Isu	Saat membuka website IT Del, salah 1 hal yang pertama kali dilihat adalah menu yang berupa logo. Tetapi user tidak tahu apa saja maksud dari logo tersebut karena tidak ada teks nama
------------	---

	menu dibawah logo tersebut. User hanya tahu logo lokasi karena logo tersebut identik dengan gambar yang menunjukkan lokasi.
Rekomendasi	Tambahkan teks deskriptif saat hover pada logo, gunakan tooltips, atau ciptakan variasi logo yang lebih jelas dalam menggambarkan menu yang diwakili. Selain itu, pertimbangkan label tekstual di sekitar logo atau gunakan menu dropdown untuk memudahkan pengguna memahami dan mengakses menu tanpa kebingungan.
Kode	2
Gambar	

8. Affordance

Tugas	Mengklik menu fitur yang ada pada website
su	Penggunaan Tanda Panah Pada Beberapa fitur yang ada pada navbar yang salah
Rekomendasi	Membuat Tanda Panah Yang Benar Pada Beberapa Fitur yang ada di navbar
Kode	1
Gambar	Pada tanda panah pada fitur yang ada di navbar memberikan tanda panah ke kanan Ketika panah kanan diklik atau disentuh, submenu akan muncul di sebelah elemen yang berisi panah tersebut

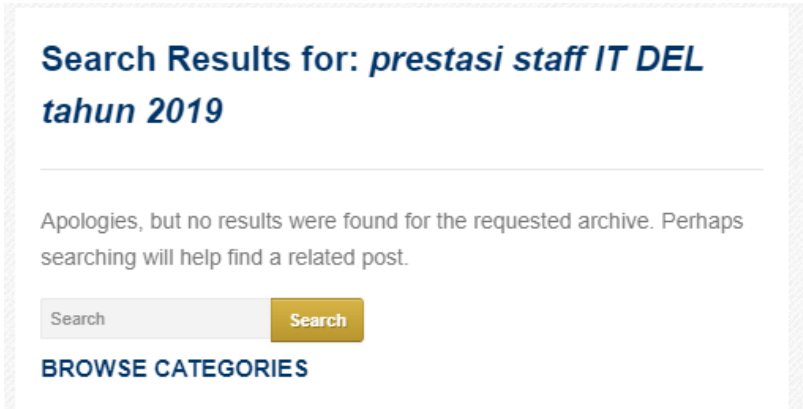
Tetapi Ketika kita klik fitur pada navbar diatas



Terjadi DropDown Arrow yang mengakibatkan tanda panah yang dibuat sebelah kanan menjadi salah seharusnya ketika fitur di klik opsi submenu muncul sebelah kanan bukan menjadi kebawah

7. Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors

Tugas	Menemukan informasi dengan menggunakan fitur pencarian
Isu	Ketika keyword yang dicari user tidak tersedia dalam informasi di website maka akan muncul memberikan pesan bahwa pencarian tidak ditemukan dan tidak memberikan solusi yang bisa dilakukan pengunjung untuk menemukan informasi yang dicari.
Rekomendasi	Sebaiknya memberikan pesan yang lengkap dari apa yang terjadi, kesalahan yang dilakukan pengunjung dan solusi yang bisa dilakukan pengunjung

Kode	3
Gambar	
11. Readability	
Tugas	Menemukan Informasi melalui Navbar dalam screen mobile
Isu	Pada saat pengunjung mencari informasi melalui navbar, maka user akan mendapati sekumpulan list menu-menu yang mana beberapa menu dan submenu memiliki ukuran yang sama, warna yang sama dan ketebalan yang sama. Sehingga user kesulitan untuk memahami menu utama dan sub menu.
Rekomendasi	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat perbedaan ukuran, ketebalan, jarak ataupun warna antara menu dan submenu • Membuat dropdown untuk membedakan antara menu dan submenu
Kode	4

Gambar



Tugas

Menemukan Informasi Regulasi

Isu

Saat pengguna menekan menu Regulasi maka halaman beralih ke halaman home namun UI menampilkan 2 menu yang di highlight sehingga pengguna kebingungan sedang di halaman mana.

Rekomendasi

Seharusnya ketika user menekan tombol Regulasi maka halaman redirect ke halaman Regulasi dan memberikan feedback Visible Navigation State sehingga pengguna mengetahui pengguna keberadaan halaman yang dikunjungi oleh pengguna.

Kode

4

Gambar



2.3 Daftar Referensi

- Website Institut Teknologi Bandung
- Website Stanford University
- Website Universitas Gadjah Mada
- Adobe color
- Font Awesome

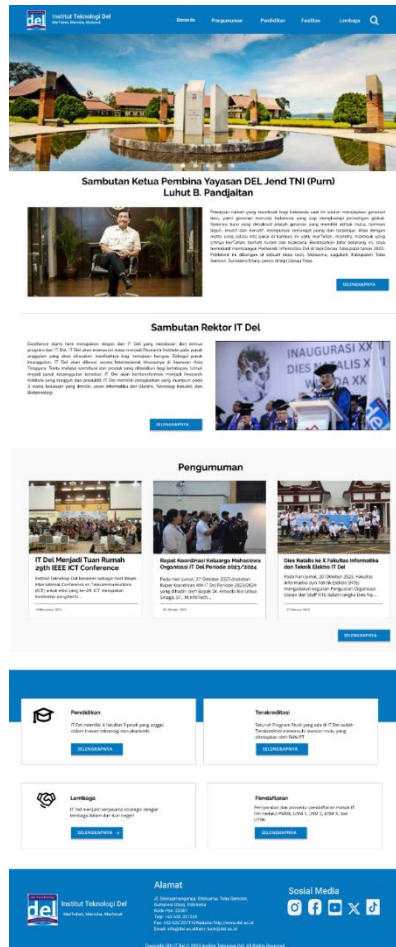
Bab 3 Rancangan User Interface Website ITDEL

3.1 User Umum


Pada tampilan user interface untuk user umum, menggunakan Z-pattern sebagai pola user dalam melihat informasi pada website Institut Teknologi Del yang dirancang. Berikut adalah rancangan user interface website Institut Teknologi Del.

3.1.1 Tampilan Dashboard

Pada tampilan dashboard untuk user umum merupakan halaman beranda pada tampilan user interface yang dirancang. Pada halaman ini, perancang membuat rancangan yang menerapkan grouping gestalt common region dan closure. Pada common region dapat dilihat yaitu menempatkan beberapa elemen di wilayah yang sama dianggap dikelompokkan. Pada tampilan ini, perancang juga menerapkan hierarki Z-Pattern. Perancang memilih hierarki ini dikarenakan perancang menargetkan agar user tertarik untuk melihat informasi lebih lanjut.




3.1.2 Tampilan Pengumuman



Institut Teknologi Del
Berikan Semangat, Berikan Ilmu


[Beranda](#)
[Pengumuman](#)
[Pendidikan](#)
[Fasilitas](#)
[Lomba](#)



Wisuda 398 Lulusan Institut Teknologi Del


Institut Teknologi Del memperingati Wisuda 398 Mahasiswa Sarjana dan Diploma. Acara ini dihadiri oleh Wakil Ketua I, Anugrah Pratomo, MSc, MEd, dan Wakil Ketua II, Dedy Haryanto, S.Pd, M.Pd, serta berbagai pejabat akademik, dosen, dan mahasiswa. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.

Pengumuman Terbaru




Kuliah Umum oleh Konsulat Amerika Serikat terkait Suku Asli Amerika Serikat

Institut Teknologi Del memperingati hari lahir dari suku asli Amerika Serikat, Konsulat Amerika Serikat di Bandung. Kuliah umum ini diadakan di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023. Kuliah umum ini dihadiri oleh Wakil Ketua I, Anugrah Pratomo, MSc, MEd, dan Wakil Ketua II, Dedy Haryanto, S.Pd, M.Pd, serta berbagai pejabat akademik, dosen, dan mahasiswa. Kuliah umum ini membahas tentang suku asli Amerika Serikat dan peran mereka dalam sejarah Amerika Serikat.




IT Del Menjadi Tuan Rumah 29th IEEE ICT Conference

Institut Teknologi Del berprestasi sebagai tuan rumah International Conference on Information Technology (ICT) yang ke-29. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.



Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024


Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023 diadakan Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024 yang dihadiri oleh Wakil Ketua I, Anugrah Pratomo, MSc, MEd, dan Wakil Ketua II, Dedy Haryanto, S.Pd, M.Pd.



Dias Natalis ke X Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del


Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023, Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del mengadakan kegiatan Natalis ke X. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.

Pendidikan




IT Del Menjadi Tuan Rumah 29th IEEE ICT Conference

Institut Teknologi Del berprestasi sebagai tuan rumah International Conference on Information Technology (ICT) yang ke-29. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.



Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024


Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023 diadakan Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024 yang dihadiri oleh Wakil Ketua I, Anugrah Pratomo, MSc, MEd, dan Wakil Ketua II, Dedy Haryanto, S.Pd, M.Pd.



Dias Natalis ke X Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del


Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023, Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del mengadakan kegiatan Natalis ke X. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.

Inovasi Teknologi




IT Del Menjadi Tuan Rumah 29th IEEE ICT Conference

Institut Teknologi Del berprestasi sebagai tuan rumah International Conference on Information Technology (ICT) yang ke-29. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.



Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024


Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023 diadakan Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024 yang dihadiri oleh Wakil Ketua I, Anugrah Pratomo, MSc, MEd, dan Wakil Ketua II, Dedy Haryanto, S.Pd, M.Pd.



Dias Natalis ke X Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del


Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023, Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del mengadakan kegiatan Natalis ke X. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.

Pendaftaran




IT Del Menjadi Tuan Rumah 29th IEEE ICT Conference

Institut Teknologi Del berprestasi sebagai tuan rumah International Conference on Information Technology (ICT) yang ke-29. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.




Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024

Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023 diadakan Rapat Koordinasi Keluarga Mahasiswa Organisasi IT Del Periode 2023/2024 yang dihadiri oleh Wakil Ketua I, Anugrah Pratomo, MSc, MEd, dan Wakil Ketua II, Dedy Haryanto, S.Pd, M.Pd.



Dias Natalis ke X Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del

Pada hari Jumat, 27 Oktober 2023, Fakultas Informatika dan Teknik Elektro IT Del mengadakan kegiatan Natalis ke X. Acara ini berlangsung di Gedung Sate, Bandung, pada tanggal 25 Oktober 2023.



Institut Teknologi Del
Berikan Semangat, Berikan Ilmu

Alamat

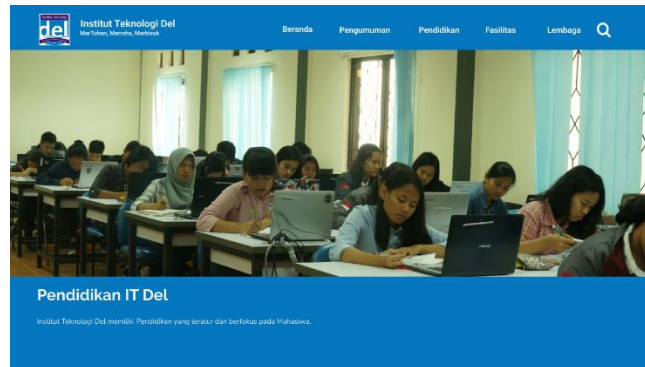
Jl. Belpanggangas, Sekeloa, Tegal Sempur,
Sumatera Utara, 55199
Telp: 061 807 57134
Fax: 061 807 57135
Email: info@itdel.ac.id, info@itdel.ac.id

Sosial Media

[Facebook](#) [Instagram](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#) [YouTube](#)

Copyright © 2023 Institut Teknologi Del. All Rights Reserved.

3.1.3 Tampilan Program Pendidikan



Fakultas dan Program Studi

Program studi adalah kesatuan rencana belajar sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan akademik dan/atau profesional yang dikembangkan atas dasar suatu kurikulum serta disusun agar mahasiswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan standar kurikulum. Kurikulum pendidikan tinggi adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar di perguruan tinggi.

Fakultas Vokasi



Fakultas Informatika dan Teknik Elektro



Fakultas Teknologi Industri

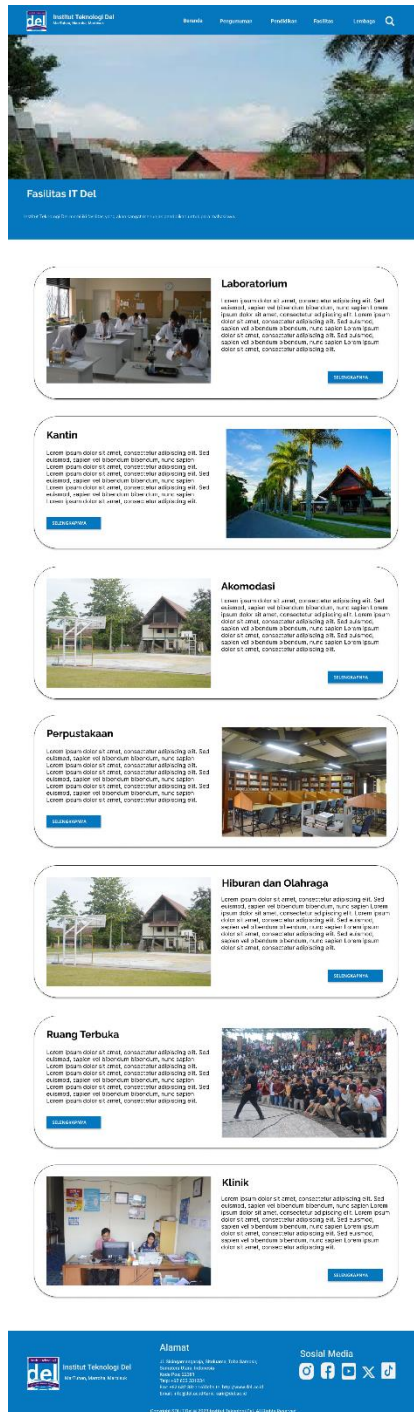


Fakultas Bioteknologi



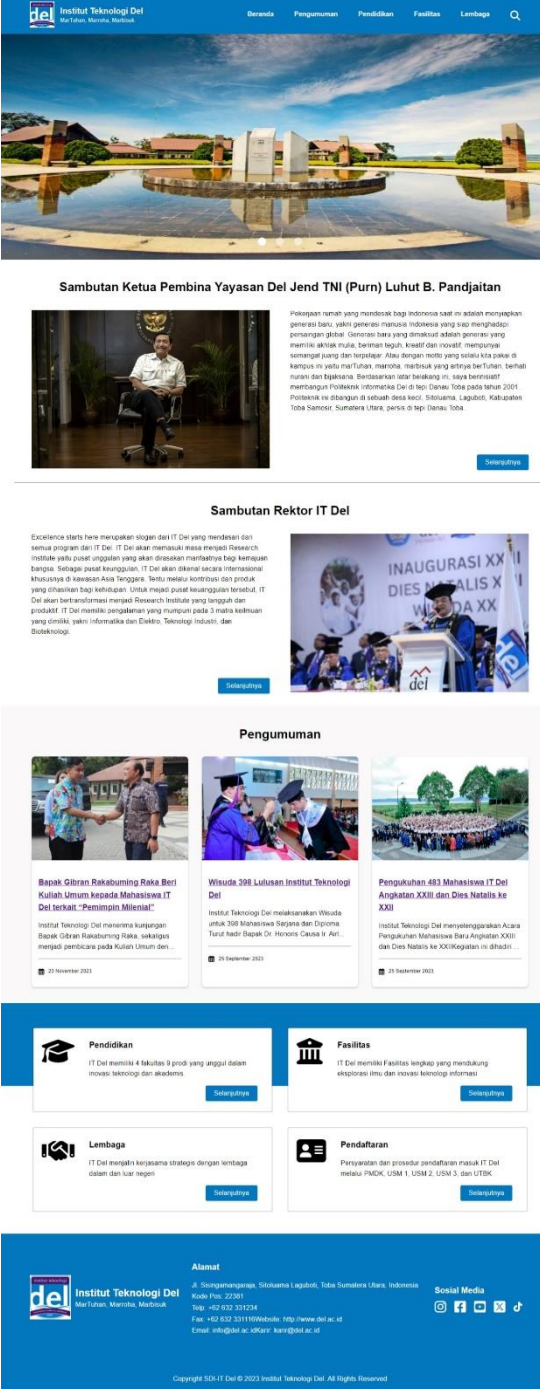
3.1.4 Tampilan Lembaga

3.1.5 Tampilan Fasilitas



3.1.1. Implementasi User Umum

Berikut adalah hasil implementasi tampilan user interface untuk user umum yang telah dirancang.



The screenshot displays the official website of Institut Teknologi Del. The header features the institution's logo and navigation links for Beranda, Pengumuman, Pendidikan, Fasilitas, and Lembaga. A large banner image shows a modern building complex. Below the banner, there are two main news sections. The first section, titled 'Sambutan Ketua Pembina Yayasan Del Jend TNI (Purn) Luhut B. Pandjaitan', includes a video player and a text block with a quote from the chairman. The second section, 'Sambutan Rektor IT Del', features a video player and text about the institution's research focus. A 'Pengumuman' (Announcements) section follows, listing three recent events: a lecture by a Raka Group member, a graduation ceremony for 398 students, and the 483rd graduation ceremony. Below these are four service tiles: Pendidikan (Education), Fasilitas (Facilities), Lembaga (Institution), and Pendaftaran (Registration). The footer contains contact information, social media links, and a copyright notice.

Sambutan Ketua Pembina Yayasan Del Jend TNI (Purn) Luhut B. Pandjaitan

Pengantar nama yang mendesak bagi Indonesia saat ini adalah membangun generasi baru, yakni generasi manusia Indonesia yang siap menghadapi persaingan global. Generasi baru yang dimaksud adalah generasi yang memiliki akhlak mulia, beriman teguh, kreatif dan inovatif, mempunyai semangat yang tinggi, berprestasi. Alas dengan motto yang selalu kita pakai di kampus ini yaitu marTuhun, marOha, marTuhuk yang artinya berTuhun, berTuhul nuran dan Bepikarna. Berdasarkan latar belakang ini, saya berinisiatif membangun Prodi Teknik Informatika Del di Rejo Delma, Tobo pada tahun 2001. Prodi Teknik Informatika ini dibangun di sebuah desa kecil, Sitouma, Laguboti, Kabupaten Tobo Samosir, Sumatera Utara, persis di tepi Danau Toba.

Sambutan Rektor IT Del

Excellence starts here merupakan slogan dari IT Del yang mendasari dan semua program dari IT Del. IT Del akan memasuki masa sebagai Research Institute yaitu pusat unggulan yang akan dirasakan manfaatnya bagi kemajuan bangsa. Sebagai pusat keunggulan, IT Del akan dikenal secara internasional khususnya di kawasan Asia Tenggara. Beritu melalui kontribusi dan produk yang dihasilkan bagi kehidupan. Untuk menjadi pusat keunggulan tersebut, IT Del akan bertransformasi menjadi Research Institute yang langkah dan produktif. IT Del memiliki pengalaman yang mungkin pada 3 mata keahlian yang dimiliki, yakni Informatika dan Elektro, Teknologi Industri, dan Bioteknologi.

Pengumuman

Bapak Gibran Rakabuming Raka Beri Kuliah Umum kepada Mahasiswa IT Del terkait "Pemimpin Milenial"
Institut Teknologi Del menerima kunjungan Bapak Gibran Rakabuming Raka, sekaligus menjadi pembicara pada Kuliah Umum dan...

Wisuda 398 Lulusan Institut Teknologi Del
Institut Teknologi Del melaksanakan Wisuda untuk 398 Mahasiswa Sarjana dan Diploma Turut hadir Bapak Dr. Herono Gasa Ir. Ael...

Pengukuhan 483 Mahasiswa IT Del Angkatan XXII dan Dies Natalis ke XXII
Institut Teknologi Del menyelenggarakan Acara Pengukuhan Mahasiswa Baru Angkatan XXII dan Dies Natalis ke XXII (Ingatan) di...

Pendidikan
IT Del memiliki 4 fakultas 9 prodi yang unggul dalam inovasi teknologi dan akademik.

Fasilitas
IT Del memiliki Fasilitas lengkap yang mendukung eksplorasi ilmu dan inovasi teknologi informasi.

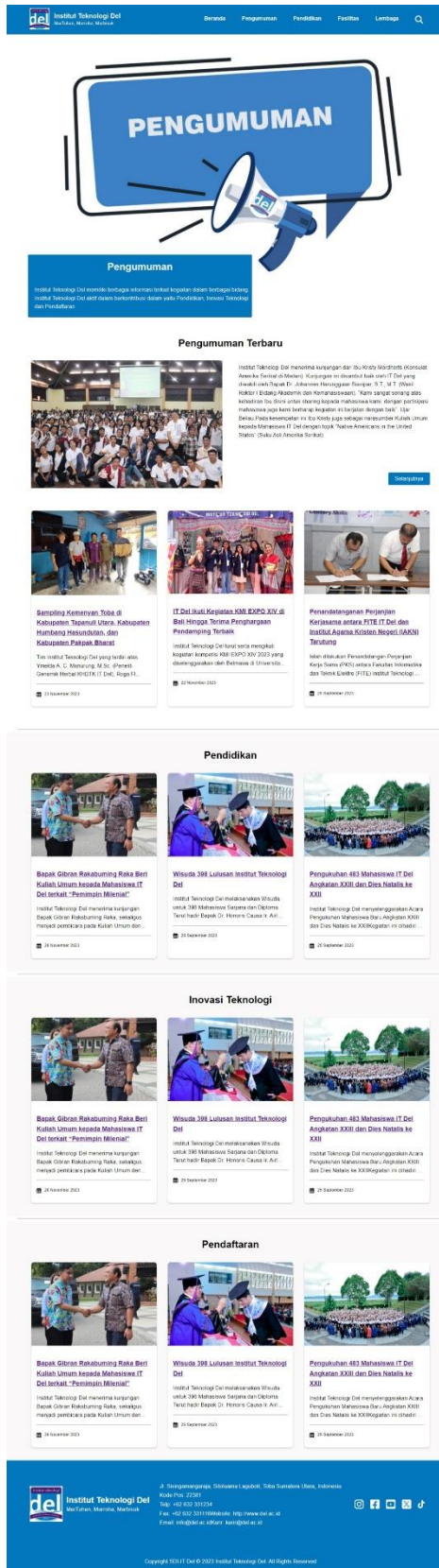
Lembaga
IT Del menjalin kerjasama strategis dengan lembaga dalam dan luar negeri.

Pendaftaran
Penyerahan dan prosedur pendaftaran masuk IT Del melalui PANDU, USM 1, USM 2, USM 3, dan UTRK.

Alamat
Jl. Sangkharaperang, Sitouma Laguboti, Toba Sumatera Utara, Indonesia
Kode Pos: 22361
Telp: +62 832 331234
Fax: +62 832 331199 Website: <http://www.del.ac.id>
Email: info@del.ac.id sekret@del.ac.id

Sosial Media
Instagram Facebook Twitter YouTube

Copyright 2023 IT Del © 2023 Institut Teknologi Del. All Rights Reserved.



3.2 Admin

Pada rancangan user interface admin website Institut Teknologi Del menggunakan F-Pattern sebagai pola iser dalam mengelola dan melihat informasi yang ada pada admin website Institut Teknologi Del. Berikut adalah rancang desain user interface admin website Institut Teknologi Del.

Admin

carl...

Q

Dashboard

Pengumuman

Program Pendidikan

Lembaga

Fasilitas

Selamat Datang Admin Institut Teknologi Del

Program Pendidikan

9

Selengkapnya

Lembaga

13

Selengkapnya

Fasilitas

15

Selengkapnya

Admin

carl...

Q

Dashboard

Pengumuman







Program Pendidikan

Lembaga

Fasilitas

Kelola Pengumuman

Tambahkan Pengumuman

No	Judul	Deskripsi	Gambar	Tanggal Upload	Action
No.	text	text	Foto	tanggal	  
No.	text	text	Foto	tanggal	  
dst					

Admin

Dashboard
Pengumuman
Program Pendidikan
Lembaga
Fasilitas

Kelola Program Studi

Tambahkan Prodi

No	Judul	Deskripsi	Gambar	Action
No.	text	text	Foto	
No.	text	text	Foto	
dst				

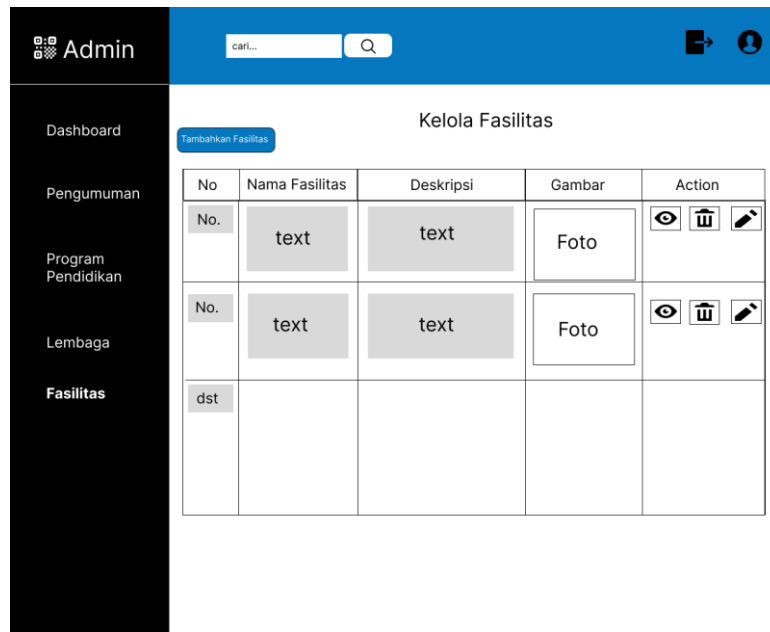
Admin

Dashboard
Pengumuman
Program Pendidikan
Lembaga
Fasilitas

Kelola Lembaga

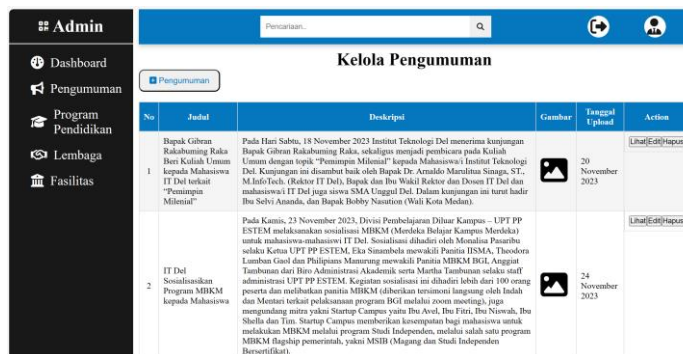
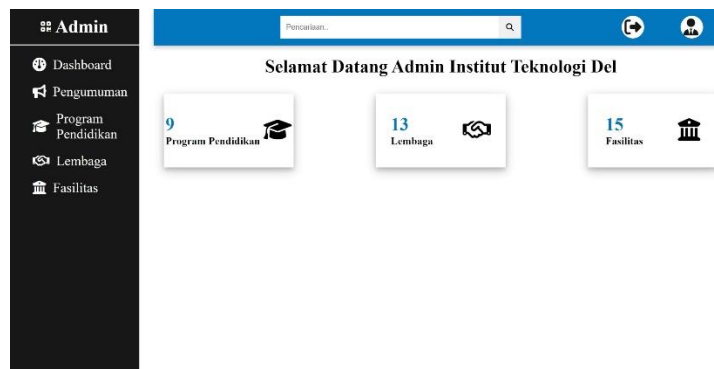
Tambahkan Lembaga

No	Nama Instansi	Ruang Lingkup	Gambar	Kurun Waktu Kerja Sama	Kegiatan yang Telah Dilaksanakan	Action
No.	text	text	Foto	tanggal	text	
No.	text	text	Foto	tanggal	text	
dst						



3.2.1 Implementasi Admin

Berikut adalah hasil implementasi tampilan user interface untuk admin yang telah dirancang.



Admin

Dashboard
Pengumuman
Program Pendidikan
Lembaga
Fasilitas

Pencarian...

Kelola Program Studi

Program Studi

No	Judul	Deskripsi	Gambar	Action
1	Sarjana Terapan (D4) Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak	<p>Sarjana Terapan (Diploma 4) Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (Sarjana Terapan TRPL) merupakan program studi pada pendidikan vokasi. Diploma 4 (D4) adalah nama lain dari Sarjana Terapan. Program studi Sarjana Terapan TRPL berdiri pada tahun 2012 sesuai dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 238/E/O/2012 pada tanggal 6 Juli 2012 dengan nama Sarjana Terapan (DIV) Teknik Informatika. Perubahan nama dari program studi DIV Teknik Informatika menjadi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak adalah mengikuti nomenklatur Program Studi sesuai Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 57/M/KPT/2019. Sarjana Terapan merupakan jenjang pendidikan diploma yang setara dengan jenjang sarjana. Sarjana terapan adalah pendidikan vokasi sedangkan sarjana (S1) adalah pendidikan akademik. Bobot keilmuan D4 sama dengan S1 sehingga disebut setara. Perbedaan keduanya adalah pada komposisi mata kuliah. Kuliah di jenjang D4 mengedepankan kemampuan praktik yang dibutuhkan di dunia kerja, sekaligus pengetahuan ilmu yang lebih lengkap dibanding jenjang diploma dibawah D4. Mata kuliah D4 menggunakan 60% praktik dan 40% teori, berbeda dengan S1 bertitik berat pada teori dibandingkan praktik. Jika lebih senang terjun ke lapangan untuk memecahkan masalah, jenjang D4 menjadi pilihan yang sangat tepat. Karena bobot perkuliahan yang sama dengan S1, maka mahasiswa jenjang D4 bisa langsung melanjutkan studi ke jenjang S2. Bobot perkuliahan D4 dan S1 adalah minimum 144 SKS. Jadi, lulusan D4 tidak perlu melanjutkan pendidikan ekstensi terlebih dahulu. D4 (Sarjana Terapan) dan S1 (Sarjana) memiliki peluang kerja yang sama dengan keunggulan masing-masing. Bahkan untuk seleksi CPNS dan pegawai BUMN juga sudah menerima mahasiswa lulusan D4. Program D4 bersinergi erat dengan industri, maka kurikulum pendidikannya dirancang bersama industri, sehingga lulusan D4 menjadi ahli yang siap terjun dan bekerja di industri. Program studi Sarjana Terapan TRPL sudah terakreditasi "B" sesuai dengan Surat Keputusan yang dikeluarkan oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) dengan Nomor 3513/SK/BAN-PT/Akred/ST/IX/2019.</p>		Lihat Edit Hapus

Admin

Dashboard
Pengumuman
Program Pendidikan
Lembaga
Fasilitas

Pencarian...

Kelola Lembaga

Lembaga

No	Nama Instansi	Ruang Lingkup	Gambar	Kurun Waktu Kerja Sama	Kegiatan yang Telah Dilaksanakan	Action
1	Pemerintah Kabupaten Toba Samosir	Pemanfaatan ilmu Pengetahuan dalam mendukung Efektifitas Pelaksanaan Program Keluarga berencana Di Kabupaten Toba Samosir		28 Mei 2018 hingga 28 Mei 2019	Pembangunan Aplikasi Sistem Pelaporan Pelaksanaan Penyuluhan dan Prgram KB Kabupaten Toba Samosir	Lihat Edit Hapus
2	Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Kristen Indonesia	Pemberdayaan dan Pemanfaatan Perpustakaan di Lingkup IK-PTKI dan/atau For PPTI (Forum Pustakawan dan Perpustakaan Teologia di Indonesia		6 Juli 2018 hingga 31 Desember 2020	1. Sharing informasi antar sesama anggota 2. Sudah dilaksanakan workshop dan seminar untuk peningkatan kualitas petugas perpustakaan dimana staf dari IT Del ikut terlibat	Lihat Edit Hapus
3	Punguan Parsadaan Guru Nl laingan Siregar Se-Indonesia	Pengembangan Desa Siregar Aek Na Las Menjadi Desa Agrowisata Berbasis IT		2-Apr-18 hingga 2-Apr-21	Survey Studi Kelayakan Aek Na Las sebagai desa ekowisata	Lihat Edit Hapus
		1. Bidang Pendidikan: a. Pemberian bimbingan dan pembinaan di bidang kemaritiman dan pemanfaatannya; b. ...				Lihat Edit Hapus

Admin

Dashboard
Pengumuman
Program Pendidikan
Lembaga
Fasilitas

Pencarian...

Kelola Fasilitas

Fasilitas

No	Nama Fasilitas	Deskripsi	Gambar	Action
1	Laboratorium	<p>Laboratorium Komputer dan Bahasa</p> <p>Definisi Laboratorium Komputasi adalah ruangan yang dilabeli sebagai laboratorium komputasi yang berisi sekumpulan perangkat yang terdiri atas Komputer Desktop, Laptop, AC, projector, printer, dan perangkat lain sesuai dengan kebutuhan dari laboratorium yang dimaksud Fasilitas laboratorium komputasi dimaksudkan sebagai sarana kerja, pendidikan, penelitian maupun pengabdian pada masyarakat. Kepada para pengguna diharapkan pengertian dan kesadarannya untuk menjaga ketahanan dan keamanan peralatan yang ada, serta berperan dalam menciptakan suasana akademik yang lebih berhasil guna. Kesadaran ini hendaknya diterapkan terhadap semua peralatan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Institut Teknologi Del dan semua sistem komputasi lain yang dapat diakses melalui jaringan komunikasi yang tersedia.</p>		Lihat Edit Hapus
2	Akomodasi	<p>Akomodasi Dosen</p> <p>Institut Teknologi Del (IT Del) menyediakan fasilitas perumahan untuk dosen dan staf pemunjang di lingkungan kampus. Dengan tinggal di lingkungan kampus, seluruh dosen dan staf bisa memberikan kontribusi terbaik untuk kelancaran dan kualitas proses akademis dan non-akademis di IT Del. Dengan lingkungan dan fasilitas yang ergonomis, diharapkan juga dosen bisa mengembangkan diri secara lebih maksimal. Beberapa tipe perumahan yang tersedia untuk dosen dan staf</p> <p>Akomodasi Mahasiswa</p> <p>Seluruh mahasiswa IT Del diwajibkan tinggal di asrama yang disediakan. Hal ini untuk mendukung sistem pendidikan vokasi dimana mahasiswa akan melaksanakan kegiatan akademis terjadwal sampai sore hari ditambah kegiatan mandiri hingga pukul 10 malam hari. Dengan tinggal di asrama yang lokasinya berada di dalam lingkungan kampus, mahasiswa dapat segera beristirahat setelah</p>		Lihat Edit Hapus

Lampiran

Berikut adalah lampiran dari github pengerjaan proyek Perancangan Atarmuka Pengguna:

<https://github.com/Mutiaraenjelina/PAP>