

LAPORAN PROGRESS

IMPULSE

INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER 2018/2019 – 1

S1 INFORMATIKA FAKULTAS INFORMATIKA



Disusun Oleh :

IF-41-10/ Kelompok 7

1301174252

Hariadi Adha Firmansyah

1301170508

Admiral Rizky M.H

1301170408

Ryan Aditya H

1301174054

Rendy Putra Pratama

Daftar Isi

Daftar Isi	2
Jadwal dan Pembagian Tugas Kerja	3
Step 1 - Karakteristik Pengguna dan Persona	4
Step 2 - Analisis Task dan Model Konseptual	11
Step 3 – Prinsip Desain	18
Step 4 – Menu Sistem dan Skema Navigasi	20
Step 5 – Tipe Windows	25
Step 6 – Perangkat Interaksi	26
Step 7 – Screen Based Control	27
Step 8 – Penulisan Teks dan Pesan	28
Step 9 – Feedback, Guidance, dan Assistance	29
Step 10 – Internasionalisasi dan Aksesibilitas	30
Step 11 dan 12 – Graphic, Icon, Image, dan Warna	31
Step 13 – Layout Windows dan Halaman	32
Step 14 –Pengujian dan Analisis	33
Lampiran	34

Jadwal dan Pembagian Tugas Kerja

[illegible]

Step 1 - Karakteristik Pengguna dan Persona

A. Pengertian Persona

Persona adalah sebuah biodata profil user yang akan menggunakan produk kita, dimana terdapat banyak informasi yang dapat kita temukan dari persona mereka seperti warna yang mereka suka, kekurangan mereka apa, apa yang dapat membuat mereka frustrasi, atau mereka itu orang yang seperti apa. Adapun tahapan untuk membuat persona seperti dibawah ini:

1. Mengetahui siapa user kita dengan cara menggali diri mereka dengan beberapa cara, yaitu: kuisioner, wawancara, observasi, atau lainnya. Disini kami melakukan wawancara terhadap user kami.
2. Lalu dibuat persona dari hasil data yang kita dapat dari wawancara tersebut
3. Menyimpulkan kesamaan antar user sebagai dasar re-design aplikasinya

B. Hasil Wawancara

1. Nama : Agnes Zahrani
Umur : 20 tahun
Sebagai : Praktikan
Status : Apaya
Alamat : Kost Annisa, Citereup, Bojongsoang
Sifat : Pemalu, Deadliner, Panikan
Motivasi : berguna bagi keluarga dan bangsa
Goals : Jadi pengusaha muda
Teknologi : software developer
Warna favorite : Hijau
Kekurangan : Pemalu, pesimis
Hobbies & Interest : Nonton Youtube
2. Nama : Fahlar Reva Fauzi
Umur : 20 tahun
Sebagai : Praktikan
Status : Lajang
Alamat : Antapani, Bandung
Sifat : Rajin
Motivasi : Sukses
Goals : Sukses dunia akhirat
Warna favorite : biru
Kekurangan : Malas
Hobbies & Interest : Musik & belajar

3. Nama : Aldrin Jozefan Parsaoran
Umur : 20
Sebagai : Praktikan
Status : Akan menikah
Alamat : Jl Pepaya 5 no 6 Jagakarsa, Jakarta Selatan
Sifat : Bertanggung Jawab
Motivasi : Selalu maju kedepan
Goals : memiliki usaha sendiri dan bisa membantu banyak orang
Teknologi : Komputer / laptop
Warna favorite : Biru
4. Nama : Dionisio Febrianto
Umur : 20
Sebagai : Asprak
Status : sedang mengejar doi
Alamat : jl jend sudirman no 7A cikampek
Sifat : kalem
Motivasi : maju terus pantang mundur
Goals : jadi kaya sblm 30 tahun
Teknologi : Artificial Intelegent
Warna favorite : hitam
Kekurangan : mager
Hobbies & Interest : main game
5. Nama : shahnaz nur asyifa
Umur : 20
Sebagai : Asprak&praktikan
Status : jomblo dong
Alamat : Bandung
Sifat : manja
Motivasi : whatever you are, be a good one -abraham lincoln
Goals : ga mager mager lagii
Teknologi : artificial intelegent
Warna favorite : baby pink
Kekurangan : banyaksih
Hobbies & Interest: desain,gambar
6. Nama : Ciara Nurdenara
Umur : 20
Sebagai : praktikan

Status : hmmm
Alamat : sukabirus
Sifat : rajin menabung
Motivasi : sans
Goals : bisa menjadikan org lain sukses
Teknologi : web design
Warna : sky blue
Kekurangan : pelupa
Hobbies & Interest : desain

7. Nama : Raihana Salsabila DW
Umur : 19
Sebagai : Praktikan
Status : Belum menikah
Alamat : Kost Pondok Amanah
Sifat : Baik, penyayang, diem kalo gakenal, bawel ke yg dekat, gajelas?
Motivasi : Selalu bersyukur dan berdoa pasti bisa apasih bingung
Goals : Cepet lulus, bikin rumah, traveling ke mana aja, ini goalsnya bener?
Teknologi : Android
Warna : Putih Abu2 Pink Biru
Kekurangan : Overthinking, Moody, Nervous
Hobbies & Interest : Nonton, jalan2, makan2

C. Persona

1.



AGNES ZAHRANI

PRAKTIKAN

PROFILE

AGE 20 Tahun	STATUS Apaya	ADDRESS Kost Annisa
-----------------	-----------------	------------------------

PERSONALITY
Pemalu
Deadliner
Panikan

GOALS
Jadi pengusaha muda

COLOR


HOBBY & INTEREST
Nonton Youtube

WEAKNESS
Pemalu
Pesimis

MOTIVATION
"Berguna Bagi
Keluarga dan Bangsa "

TECHNOLOGY
Software Developer

2.



FAHLAR REVA FAUZI


PRAKTIKAN

PROFILE

AGE 20 Tahun	STATUS Lajang	ADDRESS Antapani
-----------------	------------------	---------------------

PERSONALITY
Rajin

GOALS
Sukses Dunia Akhirat

COLOR


HOBBY & INTEREST
Musik & belajar

WEAKNESS
Malas

MOTIVATION
" Sukses "

TECHNOLOGY
-

3.



Profile card for ALDRIN JOZEFAN. The card features a circular profile picture of a young man with dark hair. Below the photo is the name "ALDRIN JOZEFAN" in a large, bold, sans-serif font, followed by the word "PRAKTIKAN" in a smaller, bold, sans-serif font. The card is divided into two main sections: "PROFILE" and "PERSONALITY & GOALS". The "PROFILE" section includes fields for AGE (20 Tahun), STATUS (Akan Menikah), and ADDRESS (Jakarta Selatan). The "PERSONALITY & GOALS" section includes fields for PERSONALITY (Bertanggung Jawab), WEAKNESS (vvibu), GOALS (memiliki usaha sendiri dan bisa membantu banyak orang), MOTIVATION ("Sukses"), COLOR (represented by a blue square), TECHNOLOGY (-), and HOBBY & INTEREST (Nonton Anime & Musik).

ALDRIN JOZEFAN

PRAKTIKAN

PROFILE

AGE: 20 Tahun | STATUS: Akan Menikah | ADDRESS: Jakarta Selatan

PERSONALITY
Bertanggung Jawab

WEAKNESS
vvibu

GOALS
memiliki usaha sendiri dan bisa membantu banyak orang

MOTIVATION
"Sukses"

COLOR
■

TECHNOLOGY
-

HOBBY & INTEREST
Nonton Anime & Musik

4.



Profile card for DIONISIO FEBRIANTO. The card features a circular profile picture of a man with glasses and a mustache. Below the photo is the name "DIONISIO FEBRIANTO" in a large, bold, sans-serif font, followed by the word "ASPRAK" in a smaller, bold, sans-serif font. The card is divided into two main sections: "PROFILE" and "PERSONALITY & GOALS". The "PROFILE" section includes fields for AGE (20 Tahun), STATUS (Mengejar Doi), and ADDRESS (Cikampek). The "PERSONALITY & GOALS" section includes fields for PERSONALITY (Kaleuuuumm), WEAKNESS (Mager), GOALS (Jadi kaya sebelum 30 tahun), MOTIVATION ("Maju Terus", "Pantang Mundur"), COLOR (represented by a black square), TECHNOLOGY (Artificial Intelegent), and HOBBY & INTEREST (Bermain Game).

DIONISIO FEBRIANTO

ASPRAK

PROFILE

AGE: 20 Tahun | STATUS: Mengejar Doi | ADDRESS: Cikampek

PERSONALITY
Kaleuuuumm

WEAKNESS
Mager

GOALS
Jadi kaya sebelum 30 tahun

MOTIVATION
"Maju Terus"
"Pantang Mundur"

COLOR
■

TECHNOLOGY
Artificial Intelegent

HOBBY & INTEREST
Bermain Game

5.



SHAHNAZ NUR ASYIFA

ASPRAK & PRAKTIKAN

PROFILE

AGE 20 Tahun	STATUS Jomblo Dong	ADDRESS Bandung
-----------------	-----------------------	--------------------

PERSONALITY
Manja

WEAKNESS
Banyaksiihh

GOALS
ga mager mager lagi

MOTIVATION
" Whatever You Are,
Be a Good One "

COLOR


TECHNOLOGY
Artificial Intelegent

HOBBY & INTEREST
Desain & Gambar

6.



CIARA NURDENARA

PRAKTIKAN

PROFILE

AGE 20 Tahun	STATUS Hmmm	ADDRESS Bekasi Apaansii
-----------------	----------------	----------------------------

PERSONALITY
Rajin Menabung

WEAKNESS
Pelupa

GOALS
Bisa Menjadikan
Orang Lain Sukses

MOTIVATION
" SANSS "

COLOR


TECHNOLOGY
Web Design

HOBBY & INTEREST
Desain

7.



RAIHANA SALSABILA

PRAKTIKAN

PROFILE

AGE	STATUS	ADDRESS
19 Tahun	Belum Menikah	Pondok Amanah

PERSONALITY

Baik
penyayang
diem kalo gakenal
bawel ke yg deket
gajelas

GOALS

Cepet lulus, bikin rumah,
traveling ke mana aja

COLOR



WEAKNESS

Overthinking
Moody
Nervous

MOTIVATION

"Selalu bersyukur dan
berdoa pasti bisa
apasih bingung"

TECHNOLOGY

Android

HOBBY & INTEREST

Nonton, Jalan - Jalan, Makan - Makan

Step 2 - Analisis Task dan Model Konseptual

POIN 1

A. Proses Bisnis

Praktikan dan asprak memiliki satu akun untuk melakukan kegiatan praktikum. Dimana, setiap mahasiswa dapat menjadi seorang praktikan atau asprak. Setiap mahasiswa memiliki satu akun berupa NIM dan password untuk melakukan proses login. Ketika sudah selesai masuk ke dalam proses login, untuk dapat memulai praktikum, praktikan harus memasukkan kode autentikasi karena hal-hal seperti pengisian asprak dan mata kuliah itu auto field(terisi sendiri). Setelah itu masuk ke halaman tes yang terdapat soal dan sisa waktu pengerjaan tes. Jika dalam tes terdapat perintah untuk mengunduh soal, praktikan men-klik link download untuk mengunduh soal. Jika waktu pengerjaan soal tersisa tiga menit, akan ada pemberitahuan dari sistem. Ketika waktu pengerjaan soal telah habis, asprak akan mengatur batas waktu pengunggahan jawaban praktikan ke IMPULSE..

Pada sistem login asprak, sistem akan meminta inputan berupa pilihan login sebagai asprak atau praktikan. Ketika memilih pilihan login sebagai asprak, sistem akan menavigasi ke halaman utama untuk asprak, yang berisikan tab jurnal, tes awal, dan tes akhir. Pada tab tersebut berisi jawaban dari praktikan. Terdapat side navigation bar yang berfungsi untuk memfilter jawaban-jawaban tersebut berdasarkan kelas, modul yang akan dinilai, dan mata kuliah.

B. Analisis Kebutuhan

Fungsionalitas IMPULSE menurut Asisten Praktikum yang harus dibenahi dan diubah:

1. Input nilai sebaiknya auto save
2. Input nilai sebaiknya menggunakan button
3. Memperbaiki sensitivitas radio button
4. User Interface lebih berwarna dan lebih kekinian
5. Impulse bisa diakses di luar jaringan lab

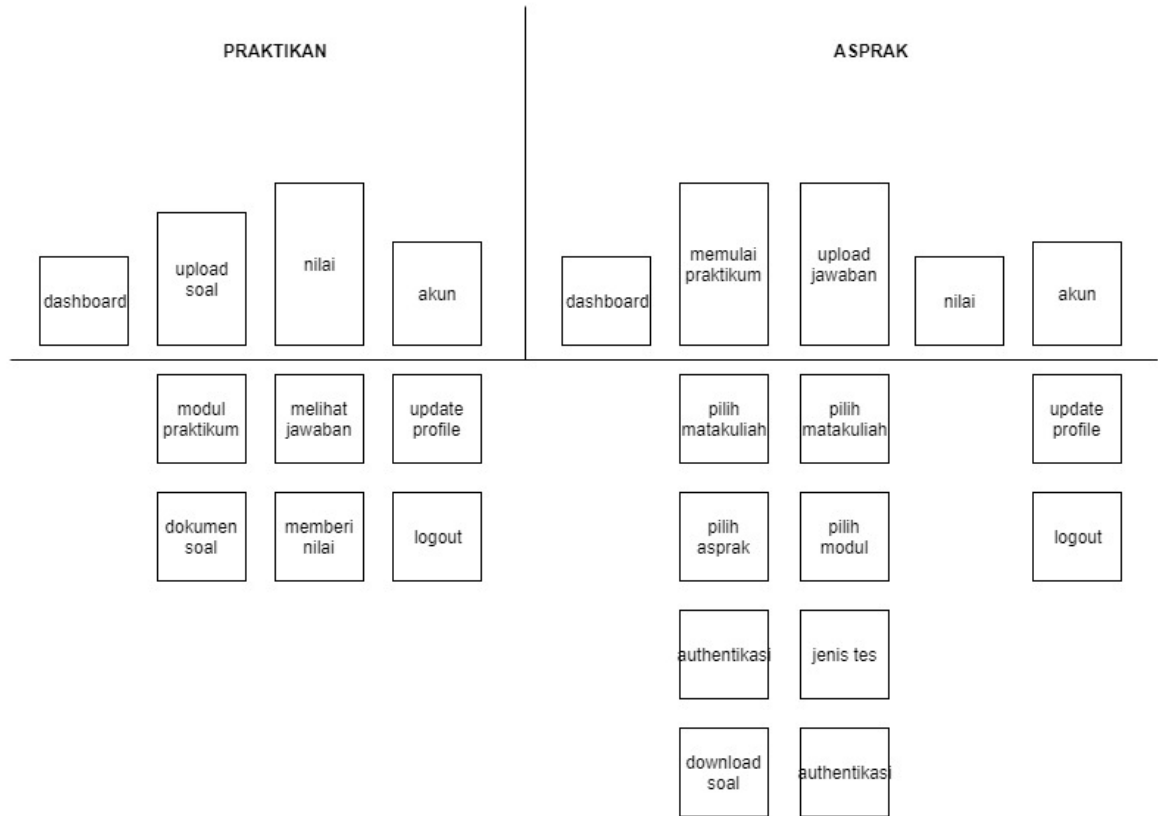
Fungsionalitas IMPULSE menurut Praktikan yang harus dibenahi dan diubah:

1. Tampilan awal setelah login
2. Fitur forgot password tidak berfungsi
3. Tab download soal yang tidak efektif

4. Font login tidak seragam
5. User Interface terlihat kuno dan monoton
6. Impulse bisa diakses di luar jaringan lab

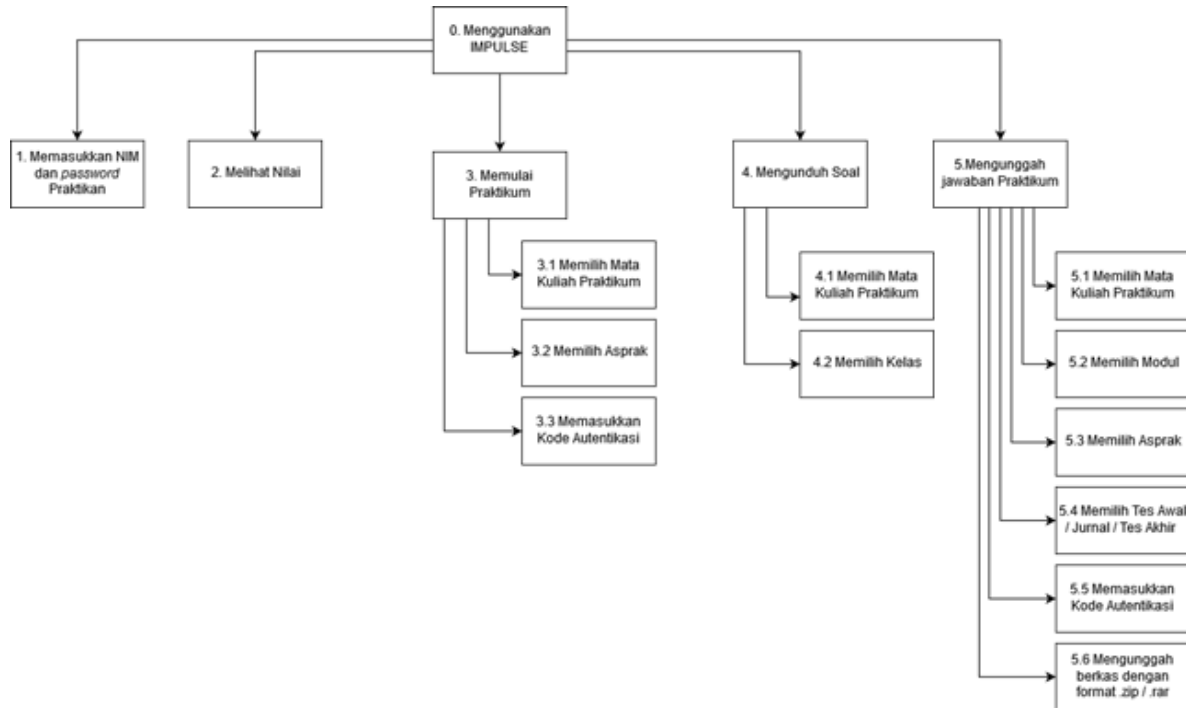
POIN 2

Mental Model

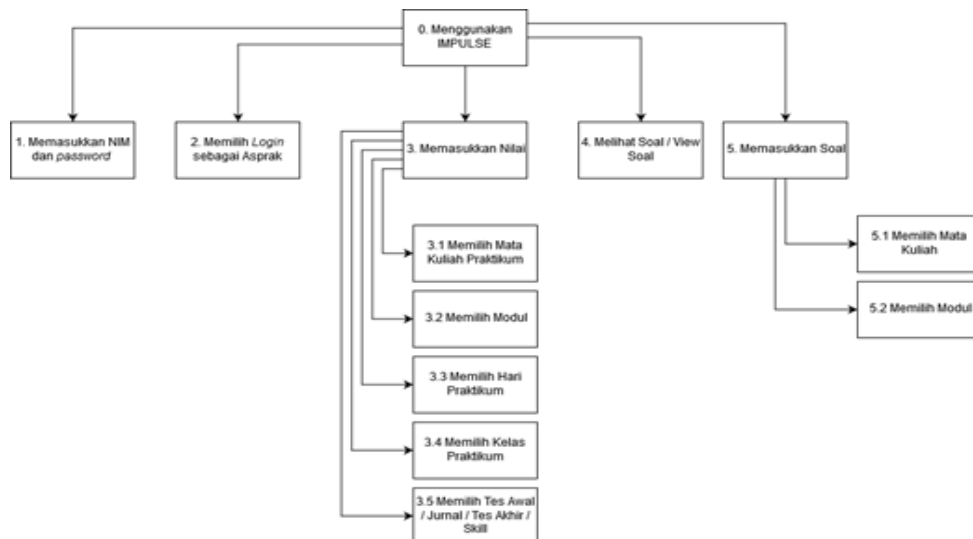


POIN 3

Hierarchical Task Analysis (HTA) Praktikan



Hierarchical Task Analysis (HTA) Asprak



POIN 4

Storyboard




IMPULSE
lorem ipsum dolor sit amet

 
[Lupa Password?](#)

Masuk

IMPULSE

[Dasbor](#) [Mulai Praktikum](#) [Upload Jawaban](#) [Nilai](#) [Akun ▼](#)

Form Mulai Praktikum

Praktikum

Kelas

Jadwal

Asprak

Auth

Mulai

Anda belum memulai praktikum

Informasi, Tata Cara Praktikum

Nilai

Mulai Praktikum

Praktikum

Jaringan Komputer

Kelas

IF-41-10

Modul

Asprak

Auth

Mulai

Informasi, Tata Cara Praktikum

Sisa Waktu Jurnal

90:00

Download Soal

Soal_Jurnal_MOD1_IF4110.rar

Tes Awal Jurnal Tes Akhir

1. Download dan Kerjakan Soal Jurnal!

Form Upload Jawaban

Praktikum

Bagian

Kelas

File

Modul

Asprak

Auth

Upload

Informasi, Tata Cara Upload

Anda belum upload jawaban

Statistik Nilai

Detail Nilai

Modul	asprak	Tanggal	Tes Awal	Jurnal	Tes Akhir	Skill	Total

IMPULSE

Dasbor

Mulai Praktikum

Upload Jawaban

Nilai

Akun▼

Update Profile

Logout

foto profil

NIM

NAMA LENGKAP

TTL

GENDER

ALAMAT

EMAIL

PASSWORD

PASSWORD BARU

KONFIRMASI PASSWORD BARU

*

*

*

laki-laki

perempuan

*

*

*

*

*

* harus diisi

IMPULSE

Dasbor

Mulai Praktikum

Upload Jawaban

Nilai

Akun▼

Update Profile

Logout

foto profil

NIM

NAMA LENGKAP

TTL

GENDER

ALAMAT

EMAIL

PASSWORD

PASSWORD BARU

KONFIRMASI PASSWORD BARU

*

*

*

laki-laki

perempuan

*

*

*

*

*

yakin mau keluar?

ya

boong deh

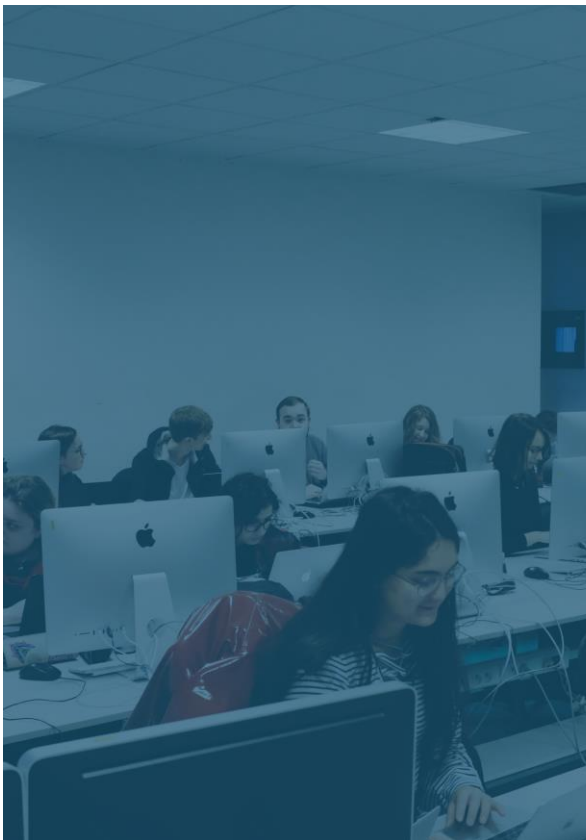
* harus diisi

Step 3 – Prinsip Desain

Berdasarkan desain prinsip UI yaitu consistency, simplicity, dan context didapatkan pada Impulse, yaitu :

1. Consistency

- Font menggunakan Roboto pada setiap halaman dan mudah dibaca oleh asprak atau praktikan.
- Penerapan warna pada setiap halaman adalah biru tua, agar tidak membuat penglihatan asprak atau praktikan terganggu jika menerapkan warna terang.
- Button yang ada sesuai dengan fungsi semestinya.



IMPULSE
lorem ipsum dolor sit amet

Username

Password



[Lupa Password?](#)

Masuk

2. Simplicity

- Desain UI yang dibangun *simple* dan tetap menarik.
- Icon yang digunakan modern

IMPULSE

DasborMulai PraktikumUpload JawabanNilaiAkun ▼

Form Mulai Praktikum

Praktikum

Jaringan Komputer

Kelas

IF-41-10

Jadwal

Jumat, 8.30 WIB

Asprak

ADMIRAL (ADM) ▼

Auth

Mulai

Anda belum memulai praktikum

Informasi, Tata Cara Praktikum

1

Lengkapi Form Mulai Praktikum

2

Kerakan Soal Jurnal

3

Upload Jawaban

Nilai

3. Context

- Menggunakan navigation bar untuk memudahkan asprak atau praktikan.

IMPULSE

DasborMulai PraktikumUpload JawabanNilaiAkun ▼

Step 4 – Menu Sistem dan Skema Navigasi

A. Menu Sistem

1. Struktur Menu

Menu dalam Impulse ini menggunakan menu jenis single menu.

2. Elemen-elemen Menu

- **Konteks**

Dari segi konteks website Impulse ini secara keseluruhan telah memenuhi konteks. Akan tetapi pada tampilan asli Impulse ada beberapa yang belum memenuhi konteks dikarenakan kurang efektif seperti menu setelah login

- **Judul**

Dari segi judul secara keseluruhan sudah memenuhi syarat, dimana ketika menu di klik maka tampilan awal pada bagian kiri sudah menunjukkan menu apa yang di klik.

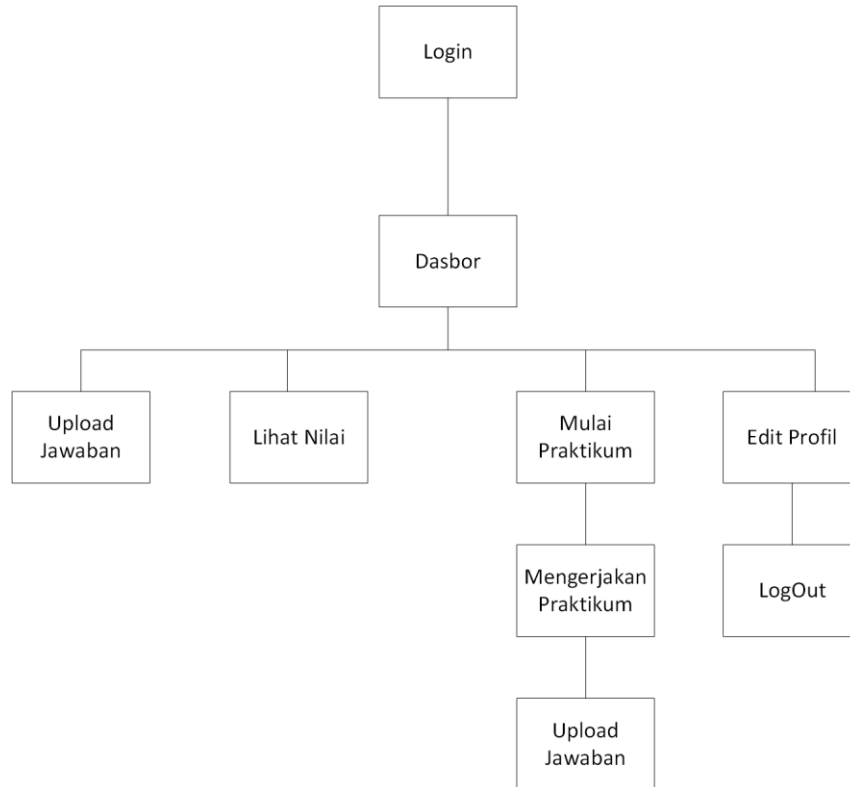
- **Pilihan**

Dari segi pilihan secara keseluruhan sudah memenuhi kriteria menu yang baik dimana beberapa halaman yang seharusnya memiliki beberapa pilihan lagi tersedia di halaman tersebut dan bisa di klik.

- **Intruksi Penyelesaian**

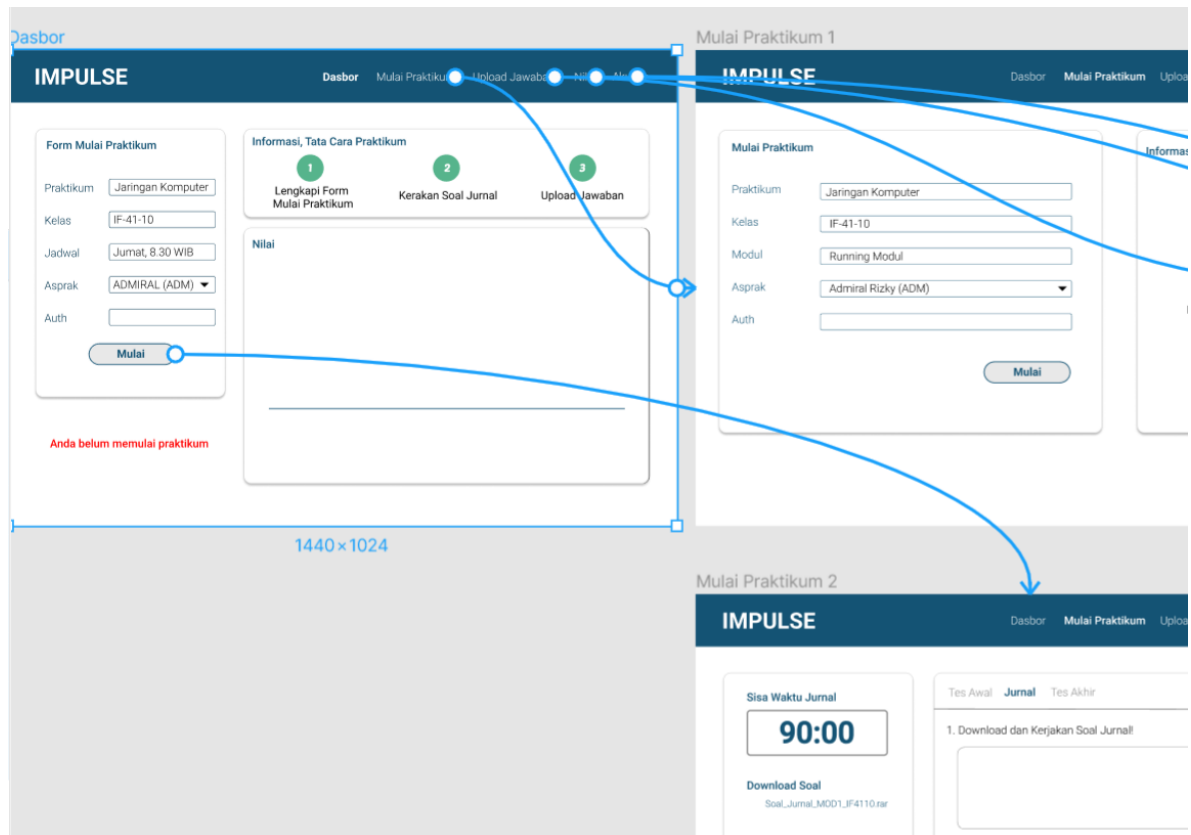
Secara keseluruhan website impulse ini sudah memenuhi kriteria menu yang baik dikarenakan, beberapa halaman yang membutuhkan instruksi penyelesaian sudah memiliki instruksi penyelesaian.

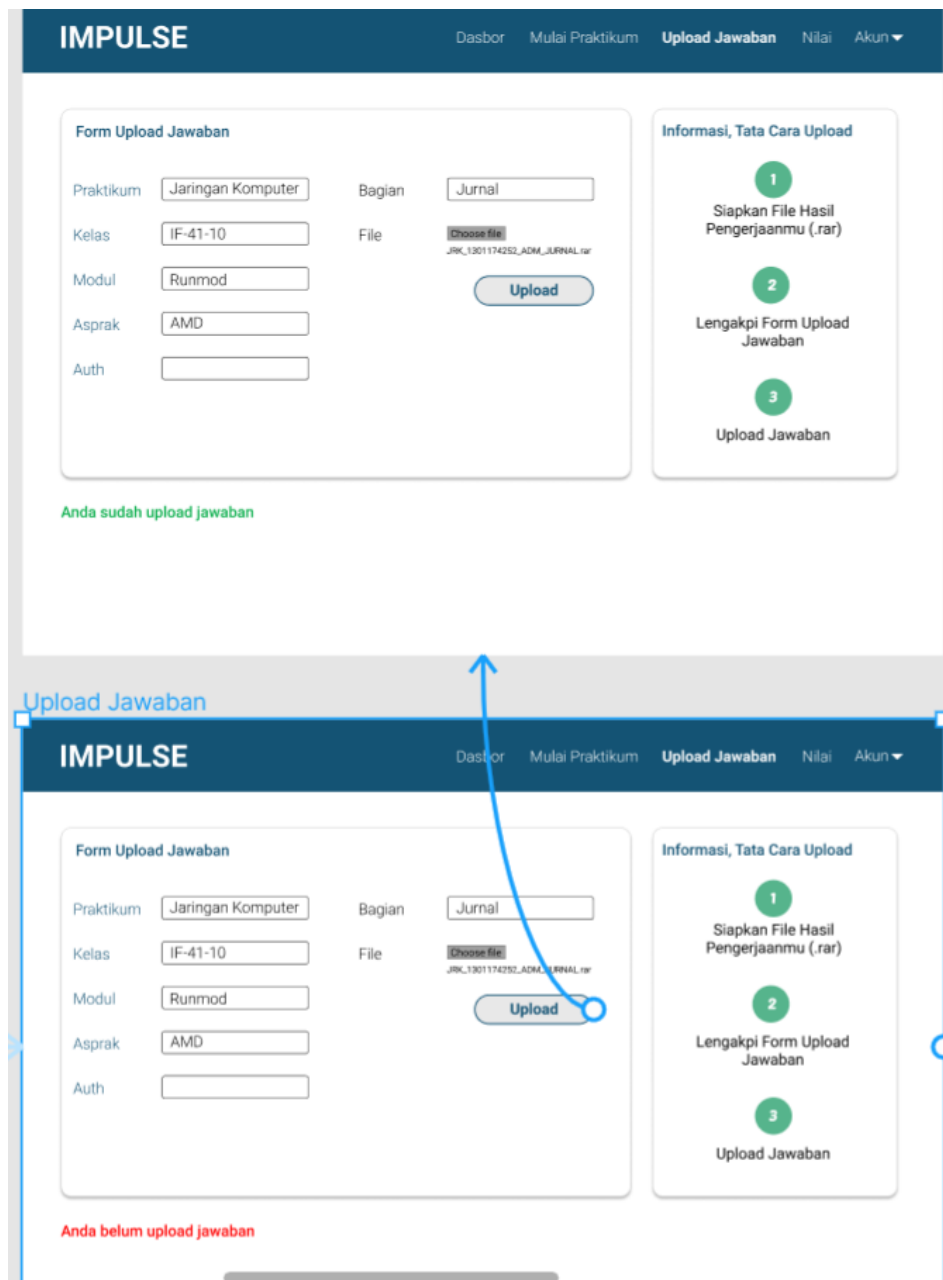
3. Menu Sistem Sekuensial

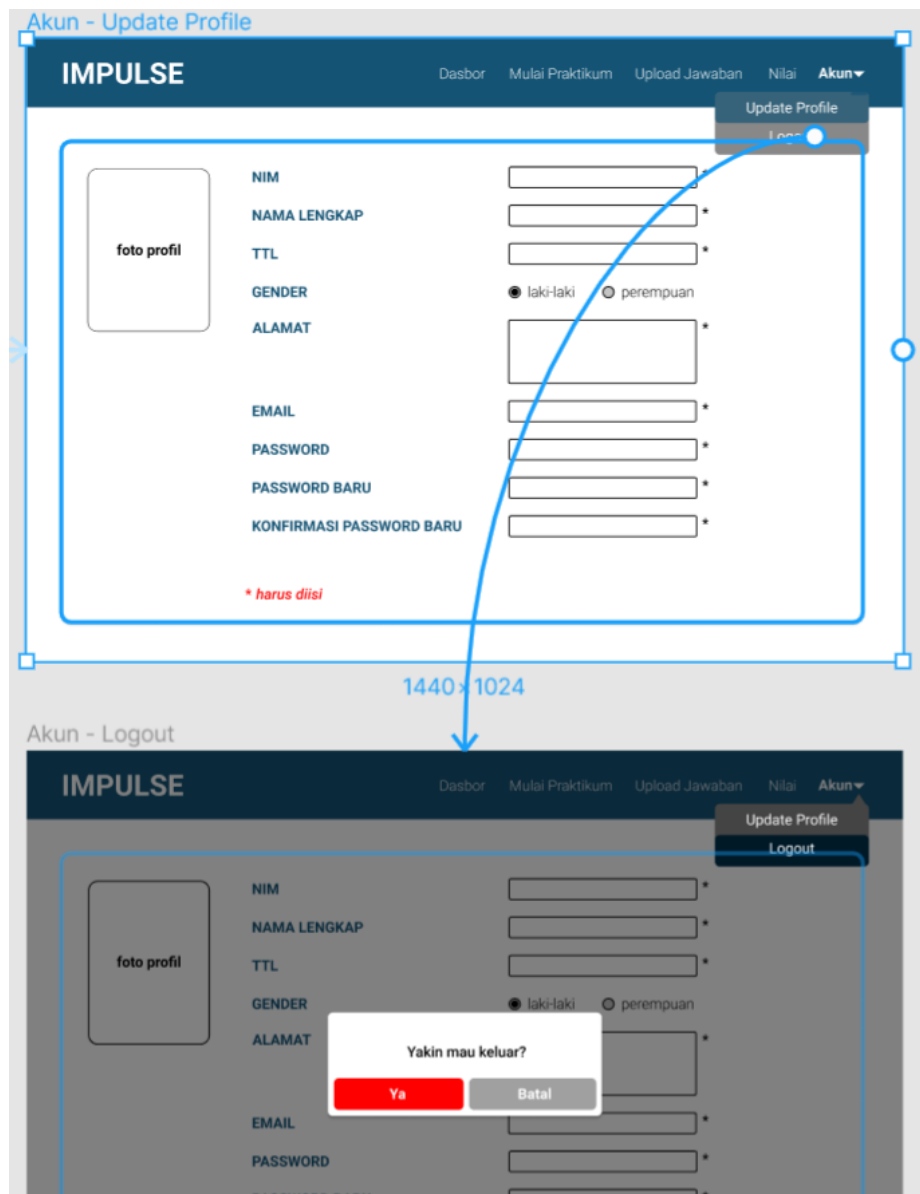


B. Skema Navigasi

- **Intruksi Menu**
Instruksi menu dalam web ini dikategorikan menu pemula
- **Intent Indicator**
Cascade indicator, karena setiap menu yang terdapat submenu, akan terdapat perintah atau gambar yang menunjukkan submenu tersebut.
- **Keyboard Shortcut**
Di dalam versi website ini tidak memiliki keyboard shortcut







Step 5 – Tipe Windows

Pada website impulse yang lama pemilihan windowsnya kurang baik karena terlalu banyak menu yang bisa dihilangkan dan peletakannya yang kurang informatif. Hal tersebut menyebabkan user menjadi kebingungan dalam menjalankan impulse dalam mencari informasi. Oleh karena itu pada desain baru impulse yang kami buat, kami meminimalkan menu yang ada tanpa mengurangi kegunaan website impulse. Kami membuat menu-menu yang lebih simple tetapi tetap informatif. Pada web kami, menu menjadi:

1. Dashbor yang berisi nilai,form mulai praktikum , tatacara upload jawaban
2. Mulai Praktikum yang berisi form praktikum dan window untuk mengerjakan soal dan download soal
3. Upload Jawaban yang berisi form untuk mengupload jawaban.
4. Nilai yang berisi statistik nilai dan detail nilai
5. Akun yang berisi identitas user

Sehingga hal tersebut akan mempermudah user ketika menjalankan impulse karena fokusnya jadi tidak terbagi.

Step 6 – Perangkat Interaksi

Perangkat Interaksi adalah suatu mekanisme input atau output device yang digunakan user dan komputer untuk mengkomunikasikan perintah dan jawaban eksekusi perintah.

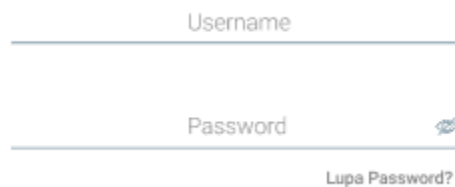
Pada impulse yang kami desain, untuk memilih suatu menu dan menjalankan perintah dilakukan dengan cara klik button menggunakan mouse. dan untuk mengisi form menggunakan keyboard, serta cara komputer menampilkan hasil eksekusi perintah menggunakan monitor

Step 7 – Screen Based Control

Screen based control yang digunakan dalam Impulse yang kami bangun meliputi beberapa komponen

1. Text Entry/Read Only

Pada menu login terdapat text entry untuk mengisi username dan password



A login form with two text input fields. The first field is labeled 'Username' and the second field is labeled 'Password'. To the right of the Password field is a small eye icon. Below the Password field is a link that says 'Lupa Password?'.

Pada menu upload jawaban terdapat status upload



A green text message that says 'Anda sudah upload jawaban'.

2. Operable Buttons

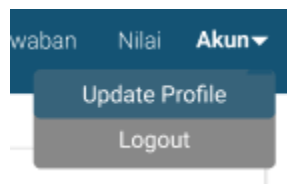
Pada menu mulai praktikum terdapat button “mulai” untuk memulai praktikum



A blue button with rounded corners and a thin border, containing the text 'Mulai'.

3. Selection Control

Pada tab akun terdapat dropdown menu untuk memilih opsi lainnya



A dropdown menu with a dark blue header containing the text 'waban', 'Nilai', and 'Akun' with a downward arrow. The dropdown is open, showing two options: 'Update Profile' and 'Logout'.

Step 8 – Penulisan Teks dan Pesan

Penulisan Teks

Pada navbar digunakan perbedaan font bold dan normal untuk membedakan menu yang sedang aktif atau dibuka, pada contoh dibawah menu “Mulai Praktikum” yang sedang aktif atau dibuka



Pesan

Terdapat peringatan sisa waktu saat pengerjaan soal



Step 9 – Feedback, Guidance, dan Assistance

1. Apabila pengguna telah masuk ke dalam sistem setelah menginput nim serta password dan terjadi kesalahan atau ketidakcocokan dengan database maka akan muncul tulisan “Nim dan password salah” dengan tulisan berwarna merah, Berarti pengguna harus mengulang lagi memasuki nim dan password dengan benar.
2. Apabila pengguna telah selesai mengupload file yang dikerjakan maka akan muncul pemberitahuan “anda sudah upload jawaban” yang artinya file telah berhasil masuk ke database.

Step 10 – Internasionalisasi dan Aksesibilitas

Internasionalisasi

User dapat membuka impulse di semua perangkat seperti (PC, Smartphone), impulse dibangun dengan modern dan simple sehingga semua user dapat menggunakannya dengan mudah dan efisien.

Aksesibilitas

Aksesibilitas pada impulse hanya akun yang terdaftar sebelumnya yang dapat menggunakan impulse atau mahasiswa yang terdaftar mengambil mata kuliah salah satu praktikum maupun asisten praktikum yang telah terdaftar oleh sistem

Step 11 dan 12 – *Graphic, Icon, Image, dan Warna*

Graphic atau image yang digunakan pada Impulse yang kami bangun tidak banyak untuk menjaga user tetap fokus pada konten atau tujuan dari web impulse yaitu untuk melakukan praktikum, karena banyaknya gambar memungkinkan terjadinya distraksi atau hilang fokus user terhadap poin utama dari Impulse

Icon yang digunakan pada Impulse yang kami bangun adalah icon yang simple dan modern sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh user maksud dari setiap icon

Warna dasar yang kami pilih untuk Impulse yang dibangun adalah biru tua dan putih untuk menimbulkan kesan ketenangan dan meningkatkan konsentrasi serta fokus user

Step 13 – Layout Windows dan Halaman

Setiap layout dan halaman yang dibangun pada impulse sesuai dengan kelompok fungsionalitasnya sebagai contoh halaman “Mulai Praktikum” hanya berisikan tentang mulai praktikum seperti download soal, pilih asprak, autentikasi, timer, dsb. karena setiap halaman dibangun perfungsiionalitas Impulse menjadi lebih efektif dan efisien.

Step 14 –Pengujian dan Analisis

Setelah proses pembangunan Impulse dengan alur, UI/UX yang baru sesuai dengan kebutuhan user maka kami melakukan pengujian terhadap sistem yang dibangun dan fungsi dapat berjalan dengan baik.

Impulse yang sudah dibangun menghasilkan alur yang lebih efektif dan efisien dengan mengurangi dan mempersingkat alur seperti halaman download soal yang dipindahkan ke halaman mulai praktikum. dan juga lebih modern dan indah dengan menggunakan desain model yang modern dan simple serta pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus user dalam mengerjakan praktikum

Hasil Uji

Nama : Joshua Galilea (mahasiswa Informatika Universitas Telkom 2017)

Komentar :form input nama praktikum, kelas, jadwal seharusnya type inputnya diubah menjadi opsi.

Nama : Ciara Nurdenara (mahasiswi Informatika Universitas Telkom 2017)

Komentar :nilai tidak perlu dibuat halaman khusus karena sudah ada di dasbor

Nama : Ivan Naufal (mahasiswa Informatika Universitas Telkom 2017)

Komentar : Feedback untuk file sudah diupload terlalu kecil, tidak ada button selesai pada saat pengerjaan praktikum

Nama : M. Aqiel Hilman

Komentar : 1. untuk login seharusnya hint nya bukan username tapi nim
2. Saat login saya warna title (merah) mengganggu fokus terhadap form.
3. seharusnya saat mulai praktikum tidak perlu melakukan semua inputan.
4. untuk tata cara praktikum udah bagus dan mudah di pahami.
5. Komponen yang ada di dashboard udah bagus, namun penempatannya masih kurang elegant.
6. Tampilan feedback kurang bagus.

Nama : M. Affan Hasby

Komentar : nilai tidak perlu dibuat halaman khusus karena sudah ada di dasbor Saat login warna title (merah) mengganggu fokus terhadap form

Lampiran

Lampirkan bukti- bukti proses yangtelah dilakukan, misalnya detil wawancara, observasi, foto, dokumentasi, dan lain-lain