

PROPOSAL KERJA PRAKTIK

ANALISIS DAN EVALUASI LAYANAN WEBSITE

PEGADAIAN DENGAN METODE HEURISTIC

EVALUATION

Disusun untuk memenuhi syarat Kegiatan Kerja Praktik di
PEGADAIAN DINOYO SURABAYA



Disusun oleh:

- | | | |
|---|--------------------------|------------|
| 1 | Ahmad Hasan Mutawakkil A | 1204200123 |
| 2 | Dipa Pramudya A | 1204200048 |
| 3 | Rizky Arya A | 1204200226 |

SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN BISNIS

INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA

SURABAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN
PROPOSAL KERJA PRAKTIK
"ANALISIS DAN EVALUASI LAYANAN WEBSITE PEGADAIAN DENGAN
METODE EVALUASI HEURISTIC"

Rencana Pelaksanaan:

14 Agustus 2023 – 13 Oktober 2023

Disusun oleh:

- | | | |
|---|--------------------------|------------|
| 1 | Ahmad Hasan Mutawakkil A | 1204200123 |
| 2 | Dipa Pramudya A | 1204200048 |
| 3 | Rizky Arya A | 1204200226 |

Proposal ini diajukan untuk melaksanakan Kerja Praktek di PT Pegadaian (Persero),
Surabaya Pusat, Jl. Dinoyo No.81, Keputran, Kec. Tegalsari, Surabaya, Jawa Timur 60265

Surabaya, 10-07-2023

Mengetahui,
Pelaksana Kegiatan



Ahmad Hasan Mutawakkil A
NIM. 1204200123

Mengetahui,
Kaprodik Sistem Informasi



Hawwin Mardhiana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 20920039

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Alifiansyah Arrizqy Hidayat, S.Kom., M.Kom.
NIP. 22960061

ABSTRAK

Perusahaan pegadaian adalah lembaga keuangan yang memberikan layanan jasa gadai kepada masyarakat dengan menggunakan agunan berharga sebagai jaminan. Dalam era teknologi informasi yang semakin maju, penting bagi perusahaan pegadaian untuk meningkatkan kualitas sistem interaksinya agar dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi layanan website pegadaian menggunakan metode Heuristic Evaluation. Website pegadaian adalah platform yang penting bagi masyarakat untuk mengakses layanan jaminan kredit dan pengadaian dana. Namun, dalam beberapa kasus, pengguna menghadapi masalah dalam menggunakan website tersebut. Oleh karena itu, evaluasi terhadap website pegadaian menjadi krusial untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Metode Heuristic Evaluation digunakan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada website pegadaian. Heuristic Evaluation adalah metode evaluasi yang melibatkan penggunaan prinsip-prinsip heuristik atau aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mengevaluasi antarmuka pengguna. Para peneliti akan menerapkan serangkaian heuristik yang relevan untuk mengevaluasi website pegadaian, seperti visibilitas sistem status, kesesuaian antarmuka dengan tugas yang dilakukan oleh pengguna, dan konsistensi desain.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga kepada pengelola website pegadaian dalam meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengguna. Identifikasi masalah akan disajikan berdasarkan analisis metode Heuristic Evaluation. Dengan demikian, website pegadaian dapat ditingkatkan dari segi desain antarmuka, navigasi, kemudahan penggunaan, dan konsistensi, sehingga mampu memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Kata Kunci : Pegadaian, Website, Heuristic Evaluation

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
ABSTRAK	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL	5
DAFTAR GAMBAR.....	6
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1 Latar Belakang.....	7
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	8
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Metodologi Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2.1 Kesimpulan Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Heuristics Evaluation.....	13
2.2.2 Website.....	14
2.2.3 Usability	14
2.2.4 Evaluator	15
BAB III METODOLOGI	16
3.1 Metode yang digunakan	16
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	17
3.3 Prosedur Penelitian.....	17
3.4 Jadwal Pelaksanaan.....	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN.....	20
Lampiran 1. Kartu Studi Mahasiswa IT Telkom Surabaya	20
Lampiran 2. Kartu Tanda Mahasiswa IT Telkom Surabaya	23
Lampiran 3. Transkrip Nilai Hingga Semester V	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prinsip heuristic	13
Tabel 2.2 Jadwal Pelaksanaan	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Pengerjaan Penelitian

16

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pegadaian merupakan salah satu perusahaan BUMN yang bergerak pada bidang jasa pemberian pinjaman dengan jaminan barang, baik secara konvensional maupun syariah. Dalam era globalisasi yang terus berkembang ini juga berpengaruh pada peningkatan pengguna jasa pemberian pinjaman seperti yang disediakan oleh Pegadaian.

Di era digital saat ini, banyak organisasi dan perusahaan menghadirkan layanan mereka melalui platform online, baik perusahaan swasta maupun pemerintah, termasuk lembaga keuangan seperti Pegadaian. Website Pegadaian menjadi salah satu sarana yang penting dalam memberikan layanan kepada pelanggan mereka. Oleh karena itu, penting bagi Pegadaian untuk memastikan bahwa website mereka mudah digunakan, intuitif, dan memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Pengguna mengandalkan aplikasi dan web yang mampu memudahkan kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi peminjaman. Oleh sebab itu, pentingnya meningkatkan pengalaman pengguna dengan baik agar mempertahankan kepercayaan disaat gencar-gencarnya persaingan yang semakin ketat dalam badan usaha yang menyediakan jasa pinjaman.

Evaluasi layanan website merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk menilai keberhasilan dan efektivitas sebuah website. Evaluasi tersebut dilakukan salah satunya dengan metode heuristic evaluation atau evaluasi heuristik merupakan salah satu metode yang digunakan dalam evaluasi ini. Evaluasi dengan metode *heuristic evaluation* dapat memberikan wawasan tentang profil pengguna Pegadaian, termasuk preferensi, demografi, dan kebutuhan mereka untuk memenuhi aspek-aspek antarmuka, navigasi, konsistensi, responsivitas, dan kemudahan penggunaan. Informasi ini dapat membantu Pegadaian memahami audiens mereka dengan lebih baik dan menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih personal dan terarah.

Maka dari itu, menyadari betapa pentingnya kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan faktor yang diperlukan dalam menjaga pengguna agar tidak beralih ke pesaing. Dengan memperbaiki UI/UX, kami bertujuan untuk memberikan sebuah pengalaman yang lebih baik, lebih intuitif, serta memuaskan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana perancangan antarmuka yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses layanan Pegadaian?

- b. Bagaimana hasil implementasi perancangan antarmuka yang telah dipelajari dan mampu diterapkan pada Pegadaian?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Pada kegiatan kerja praktik ini memiliki tujuan untuk mengenalkan dunia kerja kepada mahasiswa. Adapun beberapa tujuan dari dilaksanakannya kerja praktik ini adalah sebagai berikut

Tujuan Umum:

- a. Dapat memberikan pengalaman seputar bagaimana implementasi teori yang dipelajari di kampus dan diterapkan pada suatu perusahaan.
- b. Memberikan pandangan kepada mahasiswa perihal dunia kerja
- c. Untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam melakukan problem solving
- d. Meningkatkan hubungan kerja sama yang baik antara perguruan tinggi dengan perusahaan
- e. Memberikan pengalaman mahasiswa yang dapat menjadi bekal dalam dunia kerja dan bermasyarakat

Tujuan Khusus :

- a. Untuk memenuhi syarat wajib persiapan kelulusan perguruan tinggi.
- b. Mampu menyelesaikan rancangan desain prototype UI/UX untuk website perusahaan
- c. Mampu menganalisa desain yang memudahkan pengguna
- d. Memahami langkah-langkah dalam perancangan desain prototype UI/UX

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan kerja praktek ini dilakukan di Pegadaian Dinoyo Surabaya.
- b. Kegiatan kerja praktek ini hanya mengevaluasi dari rancangan tampilan dan interaksi website.
- c. Kegiatan kerja praktek ini hanya berlangsung selama kurang dari 2 bulan.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Metode Kualitatif

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. yang pada penelitian ini didapatkan dengan teknik wawancara kepada

pihak internal Pegadaian Dinoyo Surabaya, dan juga didapatkan dengan teknik observasi, dimana peneliti akan turun langsung ke lapangan untuk mencari informasi maupun data yang dibutuhkan dalam melakukan perencanaan arsitektur sistem informasinya.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan oleh peneliti sebagai pewawancara dengan bagian HRD dan bagian unit information pada Kantor Pagadaian Dinoyo Surabaya.

3. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Menurut (Sangadji dan Sopiah, 2010:192) Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan indra sehingga tidak hanya dengan pengamatan menggunakan mata.

4. Metode Studi Literatur

Dilaksanakan dengan cara mempelajari beberapa jurnal, penelitian maupun dokumen yang terkait atau memiliki hubungan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan atau proses seperti mengumpulkan beberapa data pustaka, membaca, mencatat, mengolah, dan mengembangkan bahan penelitian yang didapatkan dari berbagai media, buku, jurnal atau semacamnya yang berkaitan dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

PENELITIAN 1	
Judul (tahun)	Evaluasi Antarmuka Website Tokopedia menggunakan Metode Heuristic (2018)
Nama Peneliti	Khoirul Islam, Dewi Agushinta Rahayu
Metode	Metode <i>Heuristic Evaluation</i>
Gambaran Umum Penelitian	Fokus penelitian ini adalah melakukan evaluasi website pada Tokopedia dengan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> .
Keterkaitan Penelitian	Penelitian ini memiliki keterkaitan yaitu menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> .

PENELITIAN 2	
Judul (tahun)	Analisis dan Evaluasi User Interface Design untuk Usability Menggunakan Metode Heuristics Evaluation Pada Web Perusahaan Bioteknologi (2022)
Nama Peneliti	Sella Rabila, Sirojul Munir, Tifanny Nabarian, Davied Wismanindra
Metode	Metode <i>Heuristic Evaluation</i>
Gambaran Umum Penelitian	Fokus penelitian ini adalah melakukan evaluasi website pada PT Enzym Bioteknologi Internusa dengan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> .
Keterkaitan Penelitian	Penelitian ini memiliki keterkaitan yaitu menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> .

PENELITIAN 3	
--------------	--

Judul (tahun)	Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale (2022)
Nama Peneliti	Cintya Damayanti, Agung Triayudi, Ira Diana Sholihati
Metode	Metode <i>Human Centered Design</i> dan <i>System Usability Scale</i> .
Gambaran Umum Penelitian	Fokus penelitian ini adalah melakukan evaluasi website pada Apotek Rakyat dengan menggunakan metode <i>Human Centered Design</i> dan <i>System Usability Scale</i> .
Keterkaitan Penelitian	Penelitian ini memiliki keterkaitan yaitu mengevaluasi <i>Usability</i> pada sebuah website perusahaan.

PENELITIAN 4	
Judul (tahun)	Analisis System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Perancangan Aplikasi E-Marketing Artshop Berbasis Web (2022)
Nama Peneliti	Anak Agung Ngurah Hary Susila, Dewa Made Sri Arsa
Metode	Metode User Centered Design (UCD).
Gambaran Umum Penelitian	Fokus penelitian ini adalah melakukan evaluasi website pada Aplikasi <i>E-Marketing Artshop</i> Berbasis Web dengan menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD).
Keterkaitan Penelitian	Penelitian ini memiliki keterkaitan yaitu menganalisis sekaligus mengevaluasi <i>Usability</i> pada sebuah website.

PENELITIAN 5	
Judul (tahun)	Analisis Usability BPR Gianyar.com Menggunakan Heuristic Evaluation Dan Pendekatan Human-Centered Design (2022)

Nama Peneliti	I Putu Aris Richard Hernanda, Dwi Putra Githa, Gusti Made Arya Sasmita
Metode	Metode <i>Heuristic Evaluation</i> dan <i>Human Centered Design</i> .
Gambaran Umum Penelitian	Fokus penelitian ini adalah melakukan evaluasi website pada BPR Gianyar Partasedana dengan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> dan <i>Human Centered Design</i> .
Keterkaitan Penelitian	Penelitian ini memiliki keterkaitan yaitu menganalisis sekaligus mengevaluasi Usability pada sebuah website.

PENELITIAN 6	
Judul (tahun)	Evaluasi <i>Usability Website</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ) (2021)
Nama Peneliti	Amalia Oktafina, Febiyanti Arifatul Jannah, Muchammad Fahur Rizky, Muhhammad Verrel Ferly, Yansen Dharma Tangtobing, Sri Rahayu Natasia
Metode	Metode <i>Heuristic Evaluation</i>
Gambaran Umum Penelitian	Fokus penelitian ini adalah melakukan evaluasi <i>user interface website</i> Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ dengan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i>
Keterkaitan Penelitian	Penelitian ini memiliki keterkaitan yaitu menganalisis suatu <i>user interface website</i> menggunakan metode yang sama dan juga melakukan pengumpulan masalah-masalah <i>usability</i> .

2.2.1 Kesimpulan Penelitian Terdahulu

Dapat disimpulkan bahwa semua jurnal yang menjadi referensi memiliki fokus yang serupa, yaitu mengevaluasi usability layanan website melalui metode heuristic evaluation maupun metode user-centered design. Para peneliti dalam jurnal-jurnal tersebut sepakat bahwa kedua metode ini sangat efektif dalam mengidentifikasi masalah usability pada

website dan memberikan rekomendasi perbaikan yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode heuristic evaluation, yang melibatkan para pakar evaluasi yang menggunakan prinsip-prinsip heuristik, dapat mengidentifikasi banyak masalah usability dalam waktu yang relatif singkat. Sementara itu, metode user-centered design, yang melibatkan partisipasi pengguna dalam proses evaluasi dan perancangan, memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna yang dapat digunakan untuk mengembangkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa penggunaan kedua metode tersebut saling melengkapi dan dapat digunakan bersama-sama untuk mendapatkan hasil evaluasi usability yang lebih komprehensif. Metode heuristic evaluation memberikan gambaran awal tentang masalah usability secara umum, sementara metode user-centered design memungkinkan pengembang untuk memahami secara lebih mendalam kebutuhan dan preferensi pengguna. Kesimpulannya, pemahaman yang mendalam tentang usability layanan website dapat dicapai melalui kombinasi metode heuristic evaluation dan user-centered design, yang pada akhirnya akan mengarah pada pengembangan website yang lebih user-friendly dan memuaskan bagi pengguna.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Heuristics Evaluation

Evaluasi heuristik adalah proses pengukuran dan mengevaluasi berdasarkan dari tujuan tertentu menggunakan sekumpulan heuristik, yang selanjutnya akan dijadikan sumber informasi untuk mengambil keputusan ketika informasi yang didapat sangatlah terbatas. [7]

Terdapat 10 prinsip dalam Evaluasi heuristik yang digunakan untuk mengevaluasi website Pegadaian [8]

Tabel 2.1 Prinsip Heuristic

Prinsip	Keterangan
<i>Visibility of system status</i>	Adanya keterangan atau informasi dari sistem mengenai keadaan saat ini.
<i>Match between system and the real world</i>	Sistem menggunakan suatu bahasa seperti lambang untuk berinteraksi dengan pengguna.
<i>User control and freedom</i>	Sistem yang digunakan dapat terkontrol oleh pengguna serta pengguna memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan sistemnya.

<i>Consistency and standards</i>	Terdapat desain standar yang diterapkan pada sistem sehingga tampilannya terlihat konsisten.
<i>Error prevention</i>	Sistem dapat menangani kesalahan.
<i>Recognition rather than recall</i>	Sistem dapat menampilkan tampilannya yang mudah dipahami oleh pengguna
<i>Flexibility and efficient of use</i>	Sistem mudah digunakan untuk pengguna awam maupun pengguna yang ahli
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Sistem menampilkan informasi secukupnya
<i>Help users recognize, dialogue, and recovers from errors</i>	Sistem memberikan bantuan kepada pengguna untuk mengenal, berdialog, dan mengatasi kesalahan yang terjadi pada sistem
<i>Help and documentation</i>	Sistem mempunyai dokumentasi mengenai penggunaannya dan memiliki fitur help untuk membantu pengguna

2.2.2 Website

Website menurut Bekti (2015) adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing yang dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

2.2.3 Usability

Usability adalah ukuran seberapa mudah, efisien, dan memuaskan sebuah produk, sistem, atau antarmuka dalam digunakan oleh pengguna. Usability sangat penting untuk kepuasan pengguna dan penerimaan pengguna produk atau sistem [9]. Pada Usability ini dapat dilihat dari lima aspek yaitu *learnability*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Aspek *learnability* merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui seberapa mudah website untuk dipelajari dan dipahami, *efficiency* merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui seberapa cepat website dalam melakukan dan menyelesaikan perintah yang ditentukan oleh pengguna, *memorability* merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh

proses (tampilan dan menu) website dapat diingat oleh pengguna, errors merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui kesalahan (error) yang dilakukan website beserta cara mengatasinya, dan satisfaction merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui kepuasan para pengguna saat menggunakan website [10].

2.2.4 Evaluator

Evaluator menurut Nielsen (1995) Dalam melakukan evaluasi website menggunakan metode heuristic evaluation akan melibatkan evaluator. Dalam hal ini evaluator yang dilibatkan adalah seorang expert (ahli) dalam bidang User Interface dan User Experience dan evaluator bukan merupakan bagian dari pengguna akhir sebuah sistem. 1 evaluator dapat menemukan masalah usability sebesar 35%. Hal tersebut berarti bahwa semakin banyak evaluator yang dilibatkan, maka semakin banyak pula masalah yang ditemukan. Namun, menurut Nielsen, idealnya dalam sebuah kasus, jumlah evaluator yang dilibatkan hanya sebanyak 3-5 orang saja. Jika lebih dari jumlah tersebut, diperkirakan akan terjadi penemuan masalah cenderung sama yang lebih banyak dan biaya yang dikeluarkan akan lebih banyak pula [11].

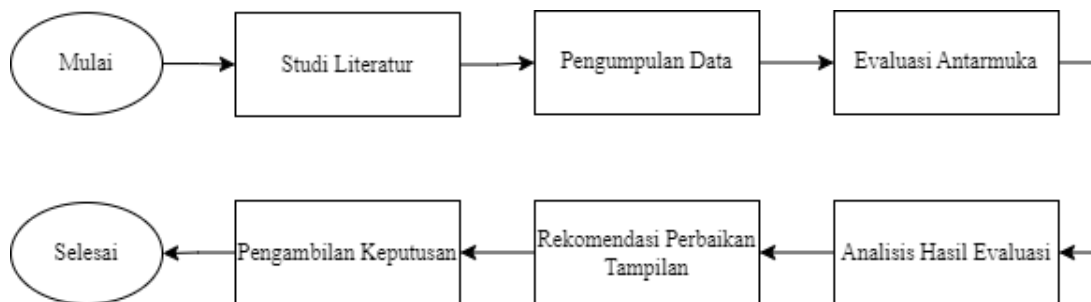
BAB III METODOLOGI

3.1 Metode yang digunakan

Metodologi yang dapat digunakan dalam analisis dan evaluasi layanan website di Pegadaian adalah metode Heuristic Evaluation :

Metode Heuristic adalah aturan praktis atau prinsip desain yang digunakan sebagai panduan dalam mengevaluasi kualitas sebuah antarmuka pengguna. Evaluasi heuristik melibatkan seorang ahli yang secara sistematis memeriksa website menggunakan seperangkat prinsip heuristik yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam metode evaluasi heuristik :

Gambar 3.1 Diagram Pengerjaan Penelitian



- a. Studi Literatur: Studi literatur adalah penelitian yang melibatkan penggunaan prinsip-prinsip heuristik untuk mengevaluasi kualitas dan kegunaan sebuah website yang dimiliki oleh lembaga pegadaian. Metode heuristic dalam konteks ini merujuk pada pendekatan evaluasi yang didasarkan pada panduan desain dan prinsip-prinsip yang telah ditetapkan oleh para ahli.
- b. Pengumpulan Data : Pengumpulan data bertujuan untuk menggambarkan rencana tugas-tugas yang akan dijalankan dalam proses pengujian. Perencanaan tugas-tugas dimulai dari yang paling mudah hingga yang paling kompleks. Setelah itu, pertanyaan atau tugas-tugas yang telah dibuat akan diberikan kepada responden penelitian untuk membantu proses tersebut. Berikut ini secara umum adalah langkah-langkah pengumpulan data:
 - Dibutuhkan 10 evaluator yang terdiri dari 5 pengguna website Pegadaian, selain itu dibutuhkan 5 orang yang memiliki pengalaman dalam merancang dan membuat website, serta memiliki latar belakang di bidang informatika.
 - Parameter yang diuji dalam website Pegadaian adalah yaitu setidaknya responden pernah mengunjungi website Pegadaian.
 - Pemberian tugas dan instrument kepada masing-masing responden untuk dikerjakan.

- c. **Evaluasi Antarmuka:** Setelah berhasil mengumpulkan data dari responden, evaluasi terhadap antarmuka akan dilaksanakan. Data yang dikumpulkan meliputi urutan tugas, alasan saat menjalankan tugas, dan tingkat keberhasilan dalam menjalankan tugas tersebut, yang kemudian disusun dalam bentuk tabel. Setelah itu, data responden akan dianalisis secara lebih rinci dengan menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Evaluasi antarmuka akan dilakukan setelah mencapai dan menyelesaikan pengumpulan data, serta menganalisis data yang diperoleh dari responden.
- d. **Analisis Hasil Evaluasi:** Hasil analisis evaluasi digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang data evaluasi antarmuka yang telah dikumpulkan dan disusun. Hasil ini akan menjadi panduan tentang aspek-aspek yang perlu diperbaiki pada antarmuka objek penelitian, serta memberikan alasan mengapa perubahan pada antarmuka tersebut diperlukan.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Digunakan beberapa alat dan bahan untuk melakukan evaluasi. Pertama, digunakan komputer atau laptop yang terhubung dengan internet. Alat ini digunakan untuk mengakses dan menjelajahi website Pegadaian yang akan dievaluasi. Metode yang digunakan dalam evaluasi adalah metode heuristic, yang melibatkan penggunaan prinsip-prinsip heuristic untuk mengevaluasi kualitas layanan website. Beberapa prinsip heuristic yang umum digunakan meliputi kejelasan, konsistensi, kegunaan, efisiensi, dan kesalahan sistematis.

Secara keseluruhan, dalam penelitian evaluasi layanan website Pegadaian menggunakan metode heuristic, digunakan berbagai alat dan bahan seperti komputer, koneksi internet, metode heuristic, pedoman evaluasi heuristic, daftar pertanyaan atau checklist, catatan atau lembar kerja, responden atau pengguna website, dokumentasi dan rekaman, spreadsheet atau perangkat lunak untuk analisis data, serta rujukan literatur sebagai sumber informasi.

3.3 Prosedur Penelitian

- a. **Identifikasi Masalah:** Menentukan tujuan penelitian secara spesifik, untuk menganalisis dan mengevaluasi kegunaan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan layanan website Pegadaian. Mendefinisikan parameter yang akan dievaluasi, seperti navigasi, ketersediaan informasi, konsistensi desain, dll.
- b. **Pengumpulan Data:** Mengumpulkan informasi tentang pengguna website Pegadaian dilakukan dengan berbagai cara, seperti mengobservasi secara langsung, melakukan wawancara, menyelenggarakan survei/kuisisioner, atau menggunakan metode lainnya. Informasi yang dikumpulkan mencakup preferensi pengguna, kebutuhan mereka, pengalaman yang mereka alami saat ini, dan harapan mereka terkait interaksi di website Pegadaian.

- c. Analisis Data: Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap informasi tersebut. Dalam proses ini, pola-pola, temuan-temuan, dan masalah-masalah utama yang muncul dari data yang telah dikumpulkan akan diidentifikasi. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konteks pengguna dan membantu dalam menentukan evaluasi yang lebih optimal.
- d. Pengujian dan Evaluasi: melakukan pengujian dan evaluasi. Pengguna website Pegadaian terlibat dalam proses ini untuk menguji layanan, mengumpulkan umpan balik, serta melakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan.

3.4 Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan kerja praktek ini akan dimulai pada tanggal 14 Agustus 2023 dan akan berakhir pada tanggal 30 September 2023 dengan jangka waktu selama kurang lebih 48 hari atau setara dengan enam minggu (**6 minggu**). Berikut ini merupakan rencana jadwal kegiatan kerja praktek yang akan dilakukan. Perencanaan ini dapat berubah sesuai dengan kesepakatan dengan pihak perusahaan.

Tabel 2.2 Jadwal Pelaksanaan

No.	Deskripsi Tahapan	Durasi	Tanggal Selesai	Milestone
1	Tahap Perancangan	1 minggu	19 Agustus 2023	Identifikasi permasalahan yang akan diselesaikan dengan project ini.
2	Tahap Pengumpulan Data	1 minggu	26 Agustus 2023	Mengumpulkan data maupun referensi evaluasi
3	Tahap Implementasi	4 minggu	23 September 2023	Menginformasikan temuan dan rekomendasi perbaikan kepada tim pengembang website Pegadaian jika diperlukan. Melakukan pengujian iteratif untuk memastikan bahwa perbaikan telah efektif
4	Tahap penyelesaian	1 minggu	30 September 2023	Penyusunan Laporan Kerja Praktek

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Khoirul Islam, Dewi Agushinta Rahayu (2018). Evaluasi Antarmuka Website Tokopedia menggunakan Metode Heuristic
- [2] Sella Rabila, Sirojul Munir, Tiffany Nabarian, Davied Wismanindra (2022). Analisis dan Evaluasi User Interface Design untuk Usability Menggunakan Metode Heuristics Evaluation Pada Web Perusahaan Bioteknologi
- [3] Cintya Damayanti, Agung Triayudi, Ira Diana Sholihati (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale
- [4] Anak Agung Ngurah Hary Susila, Dewa Made Sri Arsa (2022). Analisis System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Perancangan Aplikasi E-Marketing Artshop Berbasis Web
- [5] I Putu Aris Richard Hernanda, Dwi Putra Githa, Gusti Made Arya Sasmita (2022). Analisis Usability BPR Gianyar.com Menggunakan Heuristic Evaluation Dan Pendekatan Human-Centered Design
- [6] Amalia Oktafina, Febiyanti Arifatul Jannah, Muchammad Fahur Rizky, Muhhammad Verrel Ferly, Yansen Dharma Tangtobing, Sri Rahayu Natasia (2021). Evaluasi *Usability Website* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ)
- [7] Shah, S. N., & Zaman, T. (2012). An empirical evaluation of the quality of deterministic and probabilistic heuristic algorithms for the single machine scheduling problem with controllable processing times. *International Journal of Production Economics*, 136(1), 46-57.
- [8] Nielsen, J. (1994). Heuristic evaluation. In Nielsen, J., & Mack, R. (Eds.), *Usability Inspection Methods* (pp. 25-62). John Wiley & Sons.
- [9] A. Koohang, "Expanding the Concept of Usability," *Informing Science Journal*, vol. 7, 2004
- [10] U. Ependi, T. B. Kurniawan and F. Panjaitan, "System Usability Scale VS Heuristic Evaluation: A Review," *Simetris Jurnal Teknik Mesin Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, pp. 65-74, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Studi Mahasiswa IT Telkom Surabaya

a. Ketua

7/8/23, 8:28 PM

1204200123 Dashboard i-GRACIAS | Integrated ITTS System (IGRACIAS)



Kartu Studi Mahasiswa

Nama : AHMAD HASAN MUTAWAKKIL Semester : Genap 2022 / 2023
: ALALLAH Angkatan / Kelas / : 03 / IS-03-05 /
NIM : 1204200123 Kelas Peminatan :
Program Studi : SISTEM INFORMASI Dosen Wali : MUHAMAD NASRULLAH

No.	Mata Kuliah	SKS	Kelas / Kelas Peminatan	Jadwal
1	ISC32G3 - ARSITEKTUR ENTERPRISE	3	IS-03-05 /	RABU, 10:00:00-12:50:00 / KTT2.08
2	ISC32I2 - METODOLOGI PENELITIAN	2	IS-03-05 /	SENIN, 16:00:00-17:50:00 / KTT1.17
3	ISC22L3 - PEMROGRAMAN FRAMEWORK	3	IS-03-05 /	SELASA, 16:00:00-18:50:00 / LAB.FTIB.PROG2 JUMAT, 16:00:00-17:50:00 / KTT2.15
4	ISC22J3 - PERENCANAAN SUMBER DAYA PERUSAHAAN	3	IS-03-05 /	JUMAT, 13:00:00-15:50:00 / KTT1.19
5	ISC22I3 - PEMANTAUAN EVALUASI SI/TI	3	IS-04-03 /	KAMIS, 07:00:00-09:50:00 / KTT1.04
6	ISC22G3 - SISTEM OPERASI	3	IS-04-02 /	SELASA, 07:00:00-09:50:00 / KTT1.17
7	ISC32J2 - KAPITA SELEKTA	2	IS-03-05 /	KAMIS, 16:00:00-17:50:00 / KTT2.18
8	ISC32K3 - DATA WAREHOUSE DAN BI	3	IS-03-03 /	SENIN, 13:00:00-15:50:00 / KTT2.15
Total SKS		22		

Surabaya, 08-07-2023
Manager Bagian Administrasi Akademik

Bukti pengambilan mata kuliah berdasarkan KSM terakhir yang dicetak
Pengubahan atau pemalsuan data KSM akan dikenakan sanksi
KSM ini hanya berlaku pada semester saat ini

KSM versi ke-2 dicetak pada tanggal 23-03-2023 pukul 17:51 oleh 20900016-3
Dicetak ulang pada tanggal 08-07-2023 pukul 20:28 oleh 1204200123



b. Anggota 1



Kartu Studi Mahasiswa

Nama : DIPA PRAMUDYA ANANTO
NIM : 1204200048
Program Studi : SISTEM INFORMASI

Semester : Genap 2022 / 2023
Angkatan / Kelas : 03 / IS-03-05 /
Kelas Peminatan : MUHAMAD NASRULLAH
Dosen Wali

No.	Mata Kuliah	SKS	Kelas / Kelas Peminatan	Jadwal
1	ISC32G3 - ARSITEKTUR ENTERPRISE	3	IS-03-05 /	RABU, 10:00:00-12:50:00 / KTT2.08
2	ISC32I2 - METODOLOGI PENELITIAN	2	IS-03-05 /	SENIN, 16:00:00-17:50:00 / KTT1.17
3	ISC22L3 - PEMROGRAMAN FRAMEWORK	3	IS-03-05 /	SELASA, 16:00:00-18:50:00 / LAB.FTIB.PROG2 JUMAT, 16:00:00-17:50:00 / KTT2.15
4	ISC22J3 - PERENCANAAN SUMBER DAYA PERUSAHAAN	3	IS-03-05 /	JUMAT, 13:00:00-15:50:00 / KTT1.19
5	ISC22I3 - PEMANTAUAN EVALUASI SI/TI	3	IS-04-03 /	KAMIS, 07:00:00-09:50:00 / KTT1.04
6	ISC22G3 - SISTEM OPERASI	3	IS-04-02 /	SELASA, 07:00:00-09:50:00 / KTT1.17
7	ISC32J2 - KAPITA SELEKTA	2	IS-03-05 /	KAMIS, 16:00:00-17:50:00 / KTT2.18
8	ISC32K3 - DATA WAREHOUSE DAN BI	3	IS-03-04 /	KAMIS, 13:00:00-15:50:00 / KTT1.06
Total SKS		22		

Surabaya, 08-07-2023
Manager Bagian Administrasi Akademik

Bukti pengambilan mata kuliah berdasarkan KSM terakhir yang dicetak
Pengubahan atau pemalsuan data KSM akan dikenakan sanksi
KSM ini hanya berlaku pada semester saat ini

c. Anggota 2

7/8/23, 8:58 PM

1204200226 Dashboard I-GRACIAS | Integrated ITTS System (IGRACIAS)



Kartu Studi Mahasiswa

Nama : RIZKY ARYAANDITA Semester : Genap 2022 / 2023
 NIM : 1204200226 Angkatan / Kelas : 03 / IS-03-05 /
 Program Studi : SISTEM INFORMASI Dosen Wali : ROKHMATUL INSANI

No.	Mata Kuliah	SKS	Kelas / Kelas Peminatan	Jadwal
1	ISC32G3 - ARSITEKTUR ENTERPRISE	3	IS-03-04 /	SENIN, 07:00:00-09:50:00 / KTT1.20
2	ISC32H3 - TEKNOPRENEUR	3	IS-03-01 /	RABU, 10:00:00-12:50:00 / KTT2.17
3	ISC32I2 - METODOLOGI PENELITIAN	2	IS-03-05 /	SENIN, 16:00:00-17:50:00 / KTT1.17
4	ISC22L3 - PEMROGRAMAN FRAMEWORK	3	IS-03-05 /	SELASA, 16:00:00-18:50:00 / LAB.FTIB.PROG2 JUMAT, 16:00:00-17:50:00 / KTT2.15
5	ISC22J3 - PERENCANAAN SUMBER DAYA PERUSAHAAN	3	IS-03-05 /	JUMAT, 13:00:00-15:50:00 / KTT1.19
6	ISC22H3 - TATA KELOLA SI/TI	3	IS-04-02 /	SENIN, 10:00:00-12:50:00 / KTT2.05
7	ISC32J2 - KAPITA SELEKTA	2	IS-03-05 /	KAMIS, 16:00:00-17:50:00 / KTT2.18
8	ISC32K3 - DATA WAREHOUSE DAN BI	3	IS-03-04 /	KAMIS, 13:00:00-15:50:00 / KTT1.06
Total SKS		22		

Surabaya, 08-07-2023
 Manager Bagian Administrasi Akademik

Bukti pengambilan mata kuliah berdasarkan KSM terakhir yang dicetak
 Pengubahan atau pemalsuan data KSM akan dikenakan sanksi
 KSM ini hanya berlaku pada semester saat ini

KSM versi ke-2 dicetak pada tanggal 24-03-2023 pukul 13:27 oleh 1204200226
 Dicetak ulang pada tanggal 08-07-2023 pukul 20:58 oleh 1204200226



Lampiran 2. Kartu Tanda Mahasiswa IT Telkom Surabaya

1. Ketua



2. Anggota 1



3. Anggota 2



Lampiran 3. Transkrip Nilai Hingga Semester V

a. Ketua

7/8/23, 8:21 PM

1204200123 Dashboard i-GRACIAS | Integrated ITTS System (IGRACIAS)



Institut Teknologi Telkom Surabaya
Jl. Ketintang No.156, Gayungan
Kota Surabaya, Jawa Timur 60231
Indonesia

DAFTAR NILAI HASIL STUDI MAHASISWA

NIM : 1204200123 Dosen Wali : NAS / MUHAMAD NASRULLAH
Nama : AHMAD HASAN MUTAWAKKIL Program Studi : SISTEM INFORMASI
ALALLAH

2020/2021 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA1114	ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN	ALGORITHM AND PROGRAMMING	4	AB
HUA1012	LITERASI TIK (TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)	ICT (INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES) LITERACY	2	A
HUA10A2	PENDIDIKAN AGAMA DAN ETIKA - ISLAM	RELIGION AND ETHICS - ISLAM	2	A
ISA1112	KONSEP TEKNOLOGI	TECHNOLOGY CONCEPT	2	AB
ISA1123	PENGANTAR SISTEM INFORMASI	INTRODUCTION TO INFORMATION SYSTEM	3	AB
MAA1023	MATEMATIKA DISKRIT	DISCRETE MATHEMATICS	3	A
MAA1123	KALKULUS 1B	CALCULUS 1B	3	BC
TOTAL SKS			19	
IP			3.53	

2020/2021 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA1214	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	ALGORITHM AND DATA STRUCTURE	4	B
ISA1213	SISTEM ENTERPRISE	ENTERPRISE SYSTEM	3	A
ISA1223	KEPEMIMPINAN DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL	INTERPERSONAL LEADERSHIP AND COMMUNICATION	3	AB
LAA1012	BAHASA INGGRIS 1	ENGLISH 1	2	B
LAA1032	BAHASA INDONESIA	BAHASA INDONESIA	2	AB
MAA1013	MATRIKS DAN VEKTOR	MATRIX AND VECTOR	3	B
MAA1033	TEORI PROBABILITAS	PROBABILITY THEORY	3	AB
TOTAL SKS			20	
IP			3.35	

2020/2021 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
------------------	------------------	-----------------------------	-----	-------

<https://igracias.ittelkom-sby.ac.id/score/index.php?pageid=2&sid=1204200123>

1/4

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2021/2022 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
HUA1023	PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	PANCASILA AND CIVICS	3	AB
ISA2113	PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3	BC
ISA2123	PEMODELAN PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS MODELING	3	A
ISA2133	MANAJEMEN DAN ORGANISASI	MANAGEMENT AND ORGANIZATION	3	AB
ISA2143	SISTEM INFORMASI AKUNTANSI	ACCOUNTING INFORMATION SYSTEMS	3	AB
ISA2152	ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	2	AB
MAA2023	STATISTIKA INDUSTRI	INDUSTRIAL STATISTICS	3	AB
TOTAL SKS			20	
IP			3.43	

2021/2022 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA2014	PERANCANGAN BASIS DATA	DATABASE DESIGN	4	B
ISA2213	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	INFORMATION SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3	AB
ISA2223	PERANCANGAN INTERAKSI	INTERACTION DESIGN	3	AB
ISA2233	REKAYASA PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS ENGINEERING	3	AB
ISA2244	JARINGAN KOMPUTER DAN KOMUNIKASI DATA	COMPUTER NETWORKS AND DATA COMMUNICATION	4	AB
ISA2253	MANAJEMEN RANTAI PASOK	SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	3	BC
TOTAL SKS			20	
IP			3.25	

2021/2022 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2022/2023 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
ISC21A3	PEMROGRAMAN WEB	WEB PROGRAMMING	3	AB
ISC31A3	MANAJEMEN LAYANAN	SERVICE MANAGEMENT	3	AB
ISC31B3	DATA MINING	DATA MINING	3	B
ISC31C4	RPL CAPSTONE PROJECT	SOFTWARE ENGINEERING CAPSTONE PROJECT	4	AB
ISC31D3	MANAJEMEN PROYEK SI/TI	IT/IS PROJECT MANAGEMENT	3	BC
ISC31E4	PENGEMBANGAN APLIKASI BERGERAK	MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT	4	AB
ISC41A2	ETIKA PROFESI	PROFESSIONAL ETHICS	2	AB
TOTAL SKS			22	
IP			3.3	

2022/2023 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
ISC22G3	SISTEM OPERASI	OPERATION SYSTEM	3	
ISC22I3	PEMANTAUAN EVALUASI SI/TI	IT/IS EVALUATION MONITORING	3	
ISC22J3	PERENCANAAN SUMBER DAYA PERUSAHAAN	ENTERPRISE RESOURCE PLANNING	3	
ISC22L3	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	FRAMEWORK PROGRAMMING	3	
ISC32G3	ARSITEKTUR ENTERPRISE	ENTERPRISE ARCHITECTURE	3	
ISC32I2	METODOLOGI PENELITIAN	RESEARCH METHODOLOGY	2	
ISC32J2	KAPITA SELEKTA	STADIUM GENERAL	2	
ISC32K3	DATA WAREHOUSE DAN BI	DATA WAREHOUSE AND BUSINESS INTELLIGENT	3	
TOTAL SKS			22	
IP			0	

2022/2023 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2023/2024 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

Tingkat I : 39 SKS Lulus tanggal 07-09-2021 IP : 3.44
Tingkat II : 82 SKS Belum lulus IP : 3.39

<https://igracias.itelkom-sby.ac.id/score/index.php?pageid=2&sid=1204200123>

3/4

Tingkat III : 99 SKS Belum lulus IP : 3.36
Tingkat IV : 101 SKS Belum lulus IP : 3.37
Total : 101 SKS IPK : 3.37

Nilai kosong dan T tidak diikutkan dalam perhitungan IP.

Pencetakan Daftar Nilai Mahasiswa pada tanggal **08 Juli 2023** pukul **20:21:51** oleh **AHMAD HASAN MUTAWAKKIL ALALLAH**

b. Anggota 1

DAFTAR NILAI HASIL STUDI MAHASISWA

NIM : 1204200048 Dosen Wali : NAS / MUHAMAD NASRULLAH
Nama : DIPA PRAMUDYA ANANTO Program Studi : SISTEM INFORMASI

2020/2021 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA1114	ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN	ALGORITHM AND PROGRAMMING	4	AB
HUA1012	LITERASI TIK (TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)	ICT (INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES) LITERACY	2	B
HUA10A2	PENDIDIKAN AGAMA DAN ETIKA - ISLAM	RELIGION AND ETHICS - ISLAM	2	AB
ISA1112	KONSEP TEKNOLOGI	TECHNOLOGY CONCEPT	2	A
ISA1123	PENGANTAR SISTEM INFORMASI	INTRODUCTION TO INFORMATION SYSTEM	3	AB
MAA1023	MATEMATIKA DISKRIT	DISCRETE MATHEMATICS	3	A
MAA1123	KALKULUS 1B	CALCULUS 1B	3	C
TOTAL SKS			19	
IP			3.34	

2020/2021 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA1214	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	ALGORITHM AND DATA STRUCTURE	4	D
ISA1213	SISTEM ENTERPRISE	ENTERPRISE SYSTEM	3	AB
ISA1223	KEPEMIMPINAN DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL	INTERPERSONAL LEADERSHIP AND COMMUNICATION	3	A
LAA1012	BAHASA INGGRIS 1	ENGLISH 1	2	AB
LAA1032	BAHASA INDONESIA	BAHASA INDONESIA	2	AB
MAA1013	MATRIKS DAN VEKTOR	MATRIX AND VECTOR	3	BC
MAA1033	TEORI PROBABILITAS	PROBABILITY THEORY	3	AB
TOTAL SKS			20	
IP			2.93	

2020/2021 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2021/2022 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
HUA1023	PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	PANCASILA AND CIVICS	3	A
ISA2113	PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3	B
ISA2123	PEMODELAN PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS MODELING	3	A
ISA2133	MANAJEMEN DAN ORGANISASI	MANAGEMENT AND ORGANIZATION	3	AB
ISA2143	SISTEM INFORMASI AKUNTANSI	ACCOUNTING INFORMATION SYSTEMS	3	AB
ISA2152	ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	2	AB
MAA2023	STATISTIKA INDUSTRI	INDUSTRIAL STATISTICS	3	AB
TOTAL SKS			20	
IP			3.58	

2021/2022 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA2014	PERANCANGAN BASIS DATA	DATABASE DESIGN	4	B
ISA2213	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	INFORMATION SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3	A
ISA2223	PERANCANGAN INTERAKSI	INTERACTION DESIGN	3	A
ISA2233	REKAYASA PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS ENGINEERING	3	A
ISA2244	JARINGAN KOMPUTER DAN KOMUNIKASI DATA	COMPUTER NETWORKS AND DATA COMMUNICATION	4	AB
ISA2253	MANAJEMEN RANTAI PASOK	SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	3	B
TOTAL SKS			20	
IP			3.55	

2021/2022 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2022/2023 - GANJIL

2020/2021 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2021/2022 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
HUA1023	PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	PANCASILA AND CIVICS	3	A
ISA2113	PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3	B
ISA2123	PEMODELAN PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS MODELING	3	A
ISA2133	MANAJEMEN DAN ORGANISASI	MANAGEMENT AND ORGANIZATION	3	AB
ISA2143	SISTEM INFORMASI AKUNTANSI	ACCOUNTING INFORMATION SYSTEMS	3	AB
ISA2152	ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	2	AB
MAA2023	STATISTIKA INDUSTRI	INDUSTRIAL STATISTICS	3	AB
TOTAL SKS			20	
IP			3.58	

2021/2022 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA2014	PERANCANGAN BASIS DATA	DATABASE DESIGN	4	B
ISA2213	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	INFORMATION SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3	A
ISA2223	PERANCANGAN INTERAKSI	INTERACTION DESIGN	3	A
ISA2233	REKAYASA PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS ENGINEERING	3	A
ISA2244	JARINGAN KOMPUTER DAN KOMUNIKASI DATA	COMPUTER NETWORKS AND DATA COMMUNICATION	4	AB
ISA2253	MANAJEMEN RANTAI PASOK	SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	3	B
TOTAL SKS			20	
IP			3.55	

2021/2022 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2022/2023 - GANJIL

Tingkat I	: 39 SKS	Lulus tanggal 22-08-2022	IP : 3.13
Tingkat II	: 82 SKS	Belum lulus	IP : 3.35
Tingkat III	: 99 SKS	Belum lulus	IP : 3.36
Tingkat IV	: 101 SKS	Belum lulus	IP : 3.37
Total	: 101 SKS		IPK : 3.37

Nilai kosong dan T tidak diikutkan dalam perhitungan IP.

Pencetakan Daftar Nilai Mahasiswa pada tanggal **08 Juli 2023** pukul **20:22:14** oleh **DIPA PRAMUDYA ANANTO**

c. Anggota 2

7/8/23, 8:45 PM

1204200226 Dashboard I-GRACIAS | Integrated ITTS System (IGRACIAS)



Institut Teknologi Telkom Surabaya
Jl. Ketintang No.156, Gayungan
Kota Surabaya, Jawa Timur 60231
Indonesia

DAFTAR NILAI HASIL STUDI MAHASISWA

NIM : 1204200226 Dosen Wali : RIN / ROKHMATUL INSANI
Nama : RIZKY ARYA ANDITA Program Studi : SISTEM INFORMASI

2020/2021 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA1114	ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN	ALGORITHM AND PROGRAMMING	4	AB
HUA1012	LITERASI TIK (TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)	ICT (INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES) LITERACY	2	A
HUA10A2	PENDIDIKAN AGAMA DAN ETIKA - ISLAM	RELIGION AND ETHICS - ISLAM	2	A
ISA1112	KONSEP TEKNOLOGI	TECHNOLOGY CONCEPT	2	AB
ISA1123	PENGANTAR SISTEM INFORMASI	INTRODUCTION TO INFORMATION SYSTEM	3	AB
MAA1023	MATEMATIKA DISKRIT	DISCRETE MATHEMATICS	3	A
MAA1123	KALKULUS 1B	CALCULUS 1B	3	B
TOTAL SKS			19	
IP			3.61	

2020/2021 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA1214	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	ALGORITHM AND DATA STRUCTURE	4	AB
ISA1213	SISTEM ENTERPRISE	ENTERPRISE SYSTEM	3	AB
ISA1223	KEPEMIMPINAN DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL	INTERPERSONAL LEADERSHIP AND COMMUNICATION	3	A
LAA1012	BAHASA INGGRIS 1	ENGLISH 1	2	AB
LAA1032	BAHASA INDONESIA	BAHASA INDONESIA	2	AB
MAA1013	MATRIKS DAN VEKTOR	MATRIX AND VECTOR	3	B
MAA1033	TEORI PROBABILITAS	PROBABILITY THEORY	3	AB
TOTAL SKS			20	
IP			3.5	

2020/2021 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
------------------	------------------	-----------------------------	-----	-------

<https://igracias.itelkom-sby.ac.id/score/index.php?pageid=2&sid=1204200226>

1/4

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2021/2022 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
HUA1023	PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	PANCASILA AND CIVICS	3	A
ISA2113	PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3	A
ISA2123	PEMODELAN PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS MODELING	3	AB
ISA2133	MANAJEMEN DAN ORGANISASI	MANAGEMENT AND ORGANIZATION	3	A
ISA2143	SISTEM INFORMASI AKUNTANSI	ACCOUNTING INFORMATION SYSTEMS	3	AB
ISA2152	ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	2	A
MAA2023	STATISTIKA INDUSTRI	INDUSTRIAL STATISTICS	3	A
TOTAL SKS			20	
IP			3.85	

2021/2022 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
FIA2014	PERANCANGAN BASIS DATA	DATABASE DESIGN	4	BC
ISA2213	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	INFORMATION SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3	AB
ISA2223	PERANCANGAN INTERAKSI	INTERACTION DESIGN	3	AB
ISA2233	REKAYASA PROSES BISNIS	BUSINESS PROCESS ENGINEERING	3	AB
ISA2244	JARINGAN KOMPUTER DAN KOMUNIKASI DATA	COMPUTER NETWORKS AND DATA COMMUNICATION	4	AB
ISA2253	MANAJEMEN RANTAI PASOK	SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	3	BC
TOTAL SKS			20	
IP			3.15	

2021/2022 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2022/2023 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
ISC21A3	PEMROGRAMAN WEB	WEB PROGRAMMING	3	AB
ISC22G3	SISTEM OPERASI	OPERATION SYSTEM	3	AB
ISC31A3	MANAJEMEN LAYANAN	SERVICE MANAGEMENT	3	AB
ISC31B3	DATA MINING	DATA MINING	3	AB
ISC31C4	RPL CAPSTONE PROJECT	SOFTWARE ENGINEERING CAPSTONE PROJECT	4	AB
ISC31D3	MANAJEMEN PROYEK SI/TI	IT/IS PROJECT MANAGEMENT	3	AB
ISC31E4	PENGEMBANGAN APLIKASI BERGERAK	MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT	4	A
TOTAL SKS			23	
IP			3.59	

2022/2023 - GENAP

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
ISC22H3	TATA KELOLA SI/TI	IT/IS GOVERNANCE	3	
ISC22J3	PERENCANAAN SUMBER DAYA PERUSAHAAN	ENTERPRISE RESOURCE PLANNING	3	
ISC22L3	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	FRAMEWORK PROGRAMMING	3	
ISC32G3	ARSITEKTUR ENTERPRISE	ENTERPRISE ARCHITECTURE	3	
ISC32H3	TEKNOPRENEUR	TECHNOPRENEUR	3	
ISC32I2	METODOLOGI PENELITIAN	RESEARCH METHODOLOGY	2	
ISC32J2	KAPITA SELEKTA	STADIUM GENERAL	2	
ISC32K3	DATA WAREHOUSE DAN BI	DATA WAREHOUSE AND BUSINESS INTELLIGENT	3	
TOTAL SKS			22	
IP			0	

2022/2023 - ANTARA

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

2023/2024 - GANJIL

Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
TOTAL SKS			0	
IP			0	

Tingkat I : 39 SKS Lulus tanggal 07-09-2021 IP : 3.55
 Tingkat II : 85 SKS Belum lulus IP : 3.52

<https://igracias.itelkom-sby.ac.id/score/index.php?pageid=2&sid=1204200226>

3/4

Tingkat III : 102 SKS Belum lulus IP : 3.54
 Tingkat IV : 102 SKS Belum lulus IP : 3.54
Total : 102 SKS IPK : 3.54

Nilai kosong dan T tidak diikutkan dalam perhitungan IP.

Pencetakan Daftar Nilai Mahasiswa pada tanggal **08 Juli 2023** pukul **20:45:05** oleh **RIZKY ARYA ANDITA**

BA Survey Lokasi



INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA

Jl. Ketintang No.156, Ketintang,
Surabaya, Jawa Timur 60234
Telp. (031) 8280800; (081) 139808009

BERITA ACARA SURVEY LOKASI KERJA PRAKTEK

Pada hari ini Kamis tanggal 08-06-2023 Di PT Pegadaian (Persero), bahwa mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Industri Institut Teknologi Telkom Surabaya,

Nama : Ahmad Hasan M.A
NIM : 1204200123
Prodi : Sistem Informasi

Telah melaksanakan survey lokasi kerja praktek di :

Nama perusahaan : PT Pegadaian (Persero)
Alamat : Surabaya Pusat, Jl. Dinoyo No.81, Keputran, Kec. Tegalsari, Surabaya, Jatim

Survey lokasi kerja praktek dilaksanakan dalam bentuk wawancara dengan perwakilan perusahaan dengan data sebagai berikut :

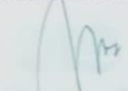
Nama : MAHASRI
Bagian/divisi : HUMAS DAN PROTOCOL KAMU XII SURABAYA
Jabatan : KEPALA BAGIAN
No TLP : -
Email : -

Dengan ringkasan hasil survei sebagai berikut :

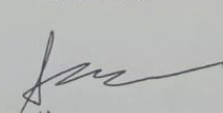
- Rencana Kegiatan kerja praktek di perusahaan dapat dilaksanakan mulai tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan 27 Oktober 2023
- Deskripsi kegiatan/Aktivitas/Proyek yang dapat dikerjakan selama pelaksanaan kerja praktek di Perusahaan :
 1. Pengimpletasian desain UI/UX
 2. Sosial media desain

Surabaya, 08 Juni 2023

Instansi/Perusahaan


MAHASRI

Mahasiswa


Hasan

AHMAD HASAN M.A



Data Pribadi

Tmp, Tgl Lahir : Lamongan, 01-05-2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Puri Maharani A5, Sidoarjo
IPK : 3,37

Kontak

Telepon : 081227542141
Email : 216ahmadhasan@gmail.com

Kemampuan

Komputasi

HTML : ★★★★★
CSS : ★★★★★
Microsoft Office : ★★★★★

Kecakapan

Bhs Indonesia : ★★★★★
Bhs Inggris : ★★★★★

CURRICULUM VITAE

Pengalaman Kerja & Organisasi

Institut Teknologi Telkom Surabaya

- Panitia Anagata Amerta Festival 2022 Divisi PDD 2021 - 2022

Neyra Organizer

- Crew Event Organizer 2022 - Sekarang

Pendidikan

FORMAL

SDI Raudlatul Jannah 2007 - 2013
SMP Progresif Bumi Shalawat 2014 - 2017
SMA Khadijah 2018 - 2020

Prestasi & Sertifikasi

- Juara 3 Cerdas Cermat Tingkat SMA 2020

DIPA PRAMUDYA A.



Data Pribadi

Tmp, Tgl Lahir :
Bojonegoro, 12/05/2001

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Warga Negara : Indonesia

Alamat : Gg. Samidi no.18 Kel.
Karangpacar Bojonegoro

IPK : 3,37

Kontak

Telepon : 081947168300

Email :
dipapramudya02@gmail.com

Kemampuan

Komputasi

HTML

CSS

Microsoft Office

Figma

Photoshop

★★★★☆

★★★★☆

★★★★★

★★★★☆

★★★★☆

Kecakapan

Bhs Indonesia

Bhs Inggris

★★★★★

★★★★☆

CURRICULUM VITAE

Pengalaman Kerja & Organisasi

PT Yusuf Mamlaka Mubarakah	
➤ Graphic Design	2021 - Sekarang
CV Mahakarya	
➤ Graphic Design	One Time Project

Pendidikan

FORMAL

SDN Kadipaten 1	2007 – 2013
SMP N 2 Bojonegoro	2013 – 2016
SMA N 2 Bojonegoro	
➤ Jurusan IPA	2017 – 2020

Prestasi & Sertifikasi

➤ Juara 3 Futsal Provinsi Jawa Timur	2019
➤ Juara 2 Futsal Kab. Bojonegoro	2019

RIZKY ARYA ANDITA



Data Pribadi

Tmp, Tgl Lahir : Malang, 13-06-2002

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Warga Negara : Indonesia

Alamat : Griya Permata Hijau,
Wedoro Klurak, Candi,
Sidoarjo

IPK : 3,54

Kontak

Telepon : 085106154500

Email :
rizky.arya.20@student.is.ittelkom-
sby.ac.id

Kemampuan

Komputasi

Microsoft Word ☆☆☆☆☆

Microsoft Excel ☆☆☆☆☆

HTML ☆☆☆☆☆

PHP ☆☆☆☆☆

Kecakapan

Bhs Indonesia ☆☆☆☆☆

Bhs Inggris ☆☆☆☆☆

CURRICULUM VITAE

Pendidikan

FORMAL

SD Insan Kamil 2008 – 2014

MTs Negeri Sidoarjo 2014 – 2016

MAN Sidoarjo 2017 – 2020

NON FORMAL

JadiHacker

➤ Sebagai peserta 2022

Prestasi & Sertifikasi

MAN SIDOARJO

➤ Juara 2 Lomba Turnamen Mobile Legends 2018

➤ Juara 3 Lompat Tinggi 2019