

**PENGEMBANGAN *ONLINE PAPER SUBMISSION*
SYSTEM BERBASIS WEB UNTUK KEGIATAN
SEMINAR ILMIAH**



OLEH
I MADE DEVA KERTI WIJAYA
NIM 2015051012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

**PENGEMBANGAN *ONLINE PAPER SUBMISSION*
SYSTEM BERBASIS WEB UNTUK KEGIATAN
SEMINAR ILMIAH**

PROPOSAL

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjanan Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
I Made Deva Kerti Wijaya
NIM 2015051012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *ONLINE PAPER SUBMISSION SYSTEM* BERBASIS
WEB UNTUK KEGIATAN SEMINAR ILMIAH**

I MADE DEVA KERTI WIJAYA

2015051012

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP 198907132019031017

I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP 199311172019031014

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika**

Dr. Phill., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP 198502152008122007

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	13
2.3 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Metode Penelitian.....	24
3.3 Subjek Penelitian.....	58
3.4 Jadwal Penelitian.....	58

DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

HALAMAN

Tabel 3. 1 Tabel Users	46
Tabel 3. 2 Tabel Users	46
Tabel 3. 3 Tabel Conferences.....	47
Tabel 3. 4 Tabel Conferences.....	48
Tabel 3. 5 Tabel Reviewers.....	48
Tabel 3. 6 Tabel Reviewers.....	48
Tabel 3. 7 Tabel Con_registrations	49
Tabel 3. 8 Tabel Con_registrations	49
Tabel 3. 9 Tabel Submissions	49
Tabel 3. 10 Tabel Submissions	50
Tabel 3. 11 Tabel Rev_papers.....	50
Tabel 3. 12 Tabel Rev_papers.....	51
Tabel 3. 13 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	54
3. 14 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	54
Tabel 3. 15 Kelayalan Analisis Presentase	54
Tabel 3. 16 Kelayalan Analisis Presentase	55
Tabel 3. 17 Variabel Heuristic Evaluation.....	55
Tabel 3. 18 Variabel Heuristic Evaluation.....	56
Tabel 3. 19 Instrumen Pengujian UI/UX	56
Tabel 3. 20 Jadwal Penelitian.....	57

DAFTAR GAMBAR

HALAMAN

Gambar 2. 1 Bentuk Umum Sistem	16
Gambar 2. 2 Siklus Pengolahan Data.....	17
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 1 Model Fountain	25
Gambar 3. 2 Tampilan Sistem EasyChair	26
Gambar 3. 3 Tampilan Sistem Edas.....	27
Gambar 3. 4 Use Case Diagram.....	31
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login dan Register	33
Gambar 3. 6 Activity Diagram Create Conference	35
Gambar 3. 7 Activity Diagram Add Reviewer.....	36
Gambar 3. 8 Activity Diagram Assign Reviewer	37
Gambar 3. 9 Activity Diagram Conference Registration.....	39
Gambar 3. 10 Activity Diagram Create Submission.....	40
Gambar 3. 11 Activity Diagram Upload Revision.....	41
Gambar 3. 12 Activity Diagram Review Paper	43
Gambar 3. 13 Class Diagram	44
Gambar 3. 14 Desain Database	45

DAFTAR LAMPIRAN

HALAMAN

Lampiran 1. Instrumen Uji Blackbox.....	52
Lampiran 2. Instrumen Uji UI/UX.....	54
Lampiran 3. Desain Website <i>Online Paper Submission System</i>	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyelenggaraan suatu kegiatan seminar ilmiah merupakan sebuah kesempatan bagi para peneliti untuk bertemu dan berbagi tentang penelitian atau studi yang sedang mereka kerjakan (Rotikan, 2016). Hal ini sangat baik karena selain bisa menambah pengetahuan dan wawasan dari hasil studi peneliti lain, kegiatan ini juga menjadi ajang silaturahmi antar sesama peneliti, yang memungkinkan kesempatan untuk berkolaborasi dalam membuat sebuah penelitian.

Seminar merupakan suatu pertemuan yang bersifat ilmiah untuk membahas suatu masalah tertentu dengan prasarana serta tanggapan melalui suatu diskusi untuk mendapatkan suatu keputusan bersama mengenai masalah yang diperbincangkan. Penyelenggaraan kegiatan seminar merupakan sebuah ajang pertemuan para peneliti untuk berbagi tentang penelitian. Hal tersebut sangat berdampak bagi perkembangan ilmu pengetahuan karena bisa menambah wawasan dan pengetahuan dari hasil peneliti lain. Kegiatan seminar juga menjadi wadah bagi para peneliti berkolaborasi untuk membuat sebuah penelitian yang bermanfaat.

Kegiatan seminar dalam pelaksanaannya, terdapat salah satu tahap yang harus dilaksanakan yaitu mengirimkan *paper* hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. *Paper* adalah sebuah tulisan yang berisikan laporan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. *Paper* yang telah diririm akan melalui tahap *review* untuk dinilai apakah paper tersebut layak atau tidak untuk

diterima dan kemdian di presentasikan pada kegiatan seminar. Tahapan *review paper* merupakan salah satu tahapan terpenting dalam kegiatan seminar, karena pada tahap ini *paper* akan di pilah menurut kelayakan. Pihak yang melakukan review pada paper yang menetukan layak atau tidak sebuah paper untuk diterima disebut dengan *reviewer*. Tahapan para peneliti dalam mengirimkan *paper*-nya, penyelenggara seminar dalam mengelola semua *paper* yang telah dikirimkan, dan juga *reviewer* yang akan me-review *paper*.

Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang menjadi penyelenggara kegiatan seminar. Undiksha telah sering menyelenggarakan kegiatan seminar ilmiah baik regional, nasional maupun internasional. Maka dari itu perlu adanya sebuah sistem seminar yang bisa menunjang terutama di tingkat perguruan tinggi dalam penyelenggaraan seminar agar lebih efisien.

Penyelenggaraan kegiatan seminar saat ini terdapat beberapa sistem yang bisa digunakan untuk mengelola proses pengiriman atau *submit*. Beberapa sistem tersebut seperti *Open Conference System* (OCS), *Edas*, dan *EasyChair*. Ketiga sistem yang disebutkan memeliki fitur yang lengkap dan cukup untuk penyelenggaraan kegiatan seminar, akan tetapi sistem tersebut memiliki user interface yang membingungkan terutama bagi pengguna awam. Sistem tersebut tidak menggunakan sistem *dashboard* sehingga sedikit menyulitkan dalam melakukan pengelolaan sistem. Adapun sistem lain yaitu *Open Conference System* (OCS), sistem ini memberikan pengguna bisa mendesain sistem yang sesuai dengan keinginan, namun terdapat kekurangan yaitu penyelenggara harus membuat sistem

yang berbeda di kegiatan yang berbeda pula. Oleh karena itu sangat tidak efisien apabila harus membuat sistem yang berbeda pada kegiatan yang berbeda.

Semua fitur yang terdapat pada sistem OCS, *Edas*, maupun *EasyChair*, terdapat juga beberapa kekurangan dari penggunaan ketiga sistem tersebut. Seperti yang pertama, terdapat fitur yang lengkap membuat sistem menjadi sangat kompleks dengan banyaknya menu atau fitur, serta konfigurasi yang perlu dilakukan akan tetapi seringkali fitur tersebut tidak digunakan atau tidak diperlukan sama sekali (Reyman Rotikan, 2016). Fitur yang seringkali tidak digunakan pada sistem yang sudah ada yaitu *Smart CFP*, *Preprints*, *Slides*, dan *My Recent Roles*. Selain terdapat fitur yang tidak digunakan dalam kegiatan seminar, proses registrasi akun dan pengisian *form* juga terbilang cukup rumit dikarenakan banyaknya kolom yang harus diisi yang membuat pengalaman atau *experience* pengguna menjadi tidak baik.

Hasil analisis yang dilakukan terhadap sistem yang telah dilakukan menemukan bahwa yang pertama, sistem tersebut tidak memiliki *event landing page* pada tampilan awal. *Event landing page* merupakan tampilan awal untuk kegiatan yang akan berlangsung memuat informasi kegiatan seperti registrasi, tema, tempat kegiatan, dan lain-lain. Kedua, tampilan *user interface* yang membingungkan pengguna membuat pengguna tidak mendapatkan *experience* yang baik. Ketiga, pada sistem yang telah ada terdapat banyak menu yang membuat sistem sangat kompleks, namun beberapa dari menu yang ada justru tidak digunakan dalam proses kegiatan seminar. Keempat, sistem tidak memiliki fitur untuk menambahkan *reviewer* pada kegiatan seminar yang membuat proses *review* berjalan lambat.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada sistem saat ini, perlu adanya sebuah sistem pengelolaan kegiatan seminar yang memiliki fitur yang lebih sederhana serta mudah dipahami oleh pengguna namun tidak mengurangi dari fungsi sistem itu sendiri sebagai pendukung kegiatan seminar. Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan sistem pengelolaan kegiatan seminar berbasis web untuk memudahkan penyelenggara kegiatan seminar untuk mengelola kegiatan. Sistem ini nantinya diharapkan bisa digunakan untuk mendukung kegiatan seminar agar kegiatan bisa dilaksanakan dengan lebih efisien dengan hanya menggunakan satu sistem untuk menyelenggarakan kegiatan seminar yang berbeda. Dengan fitur yang lebih sederhana membuat pengguna lebih mudah memahami fitur yang ada terutama bagi pengguna baru.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Online Paper Submission System* Berbasis Web Untuk Kegiatan Seminar Ilmiah”. Sistem ini diharapkan bisa membantu penyelenggara kegiatan seminar untuk lebih mudah dalam mengelola kegiatan seminar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat di identifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Tampilan *user interface* yang membingungkan pengguna membuat pengguna tidak mendapatkan *experience* yang baik.

2. Terdapat banyak menu yang ada pada sistem membuat sistem menjadi sangat kompleks, namun beberapa dari menu yang ada justru tidak digunakan dalam proses kegiatan seminar.
3. Penyelenggara kegiatan seminar sudah seharusnya memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Namun pada sistem yang sudah ada, penyelenggara tidak bisa menambahkan informasi terkait kegiatan seminar secara lengkap seperti deskripsi, pendaftaran, peserta, dan lain-lain.
4. Sistem seminar yang telah ada tidak menyediakan fitur untuk penyelenggara untuk menambahkan *reviewer* yang membuat proses *review* hanya bisa dilakukan oleh satu orang saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukannya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah, tidak menyimpang, serta fokus terhadap permasalahan yang diangkat. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan sistem seminar *Online Paper Submission System* berfokus pada pengembangan sistem berbasis web.
2. Dalam proses pengembangan sistem seminar *Online Paper Submission System* hanya berfokus pada perbaikan *user interface*, pemangkasan fitur yang tidak digunakan, dan penambahan fitur yang diperlukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diutarakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun sistem seminar *Online Paper Submission System* yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna dan penyelenggara kegiatan seminar?
2. Bagaimana hasil pengujian UI/UX terhadap produk Pengembangan *Online Paper Submission System* Berbasis Web Untuk Kegiatan Seminar Ilmiah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem seminar yang lebih sederhana dari yang sudah ada untuk memudahkan pengguna atau penyelenggara kegiatan seminar untuk pengelolaan kegiatan dan bisa menggunakan keseluruhan fitur pada sistem dengan mudah.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengujian UI/UX terhadap produk Pengembangan *Online Paper Submission System* Berbasis Web Untuk Kegiatan Seminar Ilmiah.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu sistem ini bisa digunakan sebagai media untuk penyelenggaraan kegiatan seminar agar kegiatan menjadi lebih mudah untuk dikelola serta membuat kegiatan yang diselenggarakan menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan dari hasil penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

- a. Bagi peserta kegiatan seminar dapat menggunakan sistem seminar dengan lebih mudah dengan tampilan artarmuka yang lebih sederhana.
- b. Bagi penyelenggara kegiatan seminar lebih mudah untuk mengelola data atau karya dari peserta kegiatan seminar.
- c. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha, penelitian ini dapat menjadi tambahan sumber pustaka khususnya mengenai Pengembangan *Online Paper Submission System* Berbasis Web Untuk Kegiatan Seminar Ilmiah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Penelitian Terkait

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dinilai relevan dengan penelitian ini, dapat diuraikan kajiannya sebagai berikut.

1. Reymon Rotikan (2016) dengan penelitian yang berjudul OPSS: *Online Paper Submission System* Untuk Kegiatan Konferensi Ilmiah. Hasil dari penelitian ini menunjukan Sistem OPSS yang telah dibuat dalam studi ini secara efektif dapat digunakan untuk proses pengiriman (submission) paper untuk suatu kegiatan konferensi ilmiah. Dengan tampilan sistem yang sederhana dapat memudahkan *Author*, *Reviewer*, dan *Editor* dalam menggunakan sistem OPSS. Walaupun dengan tampilan yang sederhana ini membuat fitur yang disediakan juga hanya sedikit, dimana tidak ada fitur untuk melayani proses pembayaran biaya konferensi, pengecekan layout paper, dan lain sebagainya.
2. Ghofarudin Kusaini (2018) dengan penelitian Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Seminar Berbasis Web. Hasil penelitian ini yaitu: 1) sistem informasi pengelolaan seminar berbasis web dengan 7 level user yaitu administrator, panitia, reviewer, pemakalah utama, pemakalah kedua, peserta, dan pengunjung; 2) tingkat kualitas sistem informasi pengelolaan seminar berbasis web pada aspek functionality dengan keberhasilan 100%, aspek

efficiency memperoleh hasil Yslow score 94 (grade A), aspek usability diperoleh raw SUS score sebesar 73.00, aspek reliability dengan hasil 100%, dan aspek maintainability dengan hasil maintainability index 90.81.

3. Damar Priambodo & Tolle (2021) Melakukan penelitian terkait Analisis Dan Perancangan Dashboard dan Modul Admin Sistem Manajemen Konferensi. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan perancangan yaitu studi masalah, identifikasi kebutuhan, analisis persyaratan sistem, dan perancangan atau desain solusi bagaimana sistem dibuat. Kebutuhan dan hasil informasi yang diperoleh didapatkan melalui wawancara dan menghasilkan kebutuhan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Perancangan sistem dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya membuat activity diagram, sequence diagram, class diagram, serta rancangan tabel database yang diperlukan. Desain solusi visual dibuat untuk mengenali sistem secara tampilan dan agar terasa nyaman digunakan untuk pengguna. Dari desain solusi dibuat menjadi beberapa bagian yaitu wireframe dan screenflow yang bertujuan untuk menyampaikan susunan, struktur, layout, navigasi dan organisir konten.

Pengujian sistem memiliki perbedaan, yaitu pada penelitian ini menggunakan metode *usability testing*. Dari hasil pengujian dan perhitungan yang didapatkan untuk masing-masing aspek penilaian adalah sebagai berikut aspek efektifitas dengan skor 95%, aspek efisiensi dengan skor 91,6%, dan aspek kepuasan dengan skor 65,5%. Dari seluruh aspek dihitung secara rata-rata dengan skor akhir usability testing sebesar 84,03% yang termasuk dalam kategori A (excellent).

4. Muhammad Nur Yasir Utomo (2022) Melakukan penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Manajemen Konferensi Ilmiah Berbasis Web ditemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada penelitian tersebut yaitu yang pertama aplikasi manajemen konferensi untuk publikasi paper proceeding masih sangat terbatas padahal juga sangat dibutuhkan. Kedua, penjabaran terkait kemampuan sistem terkait proses review paper belum tersedia. Ketiga, sistem belum mendukung multi-konferensi sehingga penelitian lanjutan terkait sistem manajemen konferensi masih sangat dibutuhkan.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh, dilakukan penelitian untuk mengembangkan sistem informasi manajemen konferensi berbasis web. Sistem dibangun dengan tiga modul utama yaitu modul admin, reviewer dan peserta. Untuk mendukung percepatan proses pengembangan penelitian ini menggunakan arsitektur kode MVC dan database relasional populer MySQL.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode waterfall. Metode waterfall memiliki lima tahapan pengembangan yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi/pengembangan, pengujian dan maintenance. Pengujian Dilakukan dengan menggunakan blackbox testing dengan 17 skenario dengan memperoleh hasil uji 100% valid dan dapat disimpulkan sistem konferensi yang dibuat memiliki kinerja yang baik.

5. Made & Suyadnya (2017) Melakukan penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Konferensi Ilmiah Berbasis Web Manajemen Konferensi adalah sebuah konsep merencanakan dan mengelola sebuah kegiatan konferensi dari sebelum konferensi dimulai (pre-conference) hingga setelah

konferensi dimulai (post conference). Proses dan kegiatan pengelolaan ini meliputi empat kebutuhan dasar yaitu, pengumpulan papers, review papers, penetapan papers dan proceeding/camera-ready paper collection.

Pengembangan sistem informasi konferensi pada penelitian ini dibuat menjadi lebih sederhana dari sistem yang telah ada. Pengembangan mengacu pada empat kebutuhan dasar konferensi beserta tiga buah modul baru yaitu Manajemen Pengguna, Manajemen Antarmuka Website, dan Pembayaran Pendaftaran Konferensi.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode System Development Life Cycle (SDLC) yang memiliki lima tahapan yaitu, Planning, Analysis, Design, Implementation, dan Maintenance. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan Framework PHP yaitu Laravel. Dalam sistem memiliki 4 role yaitu Administrator, Organizer, Reviewer, dan Author.

Pengujian aplikasi dengan metode Blackbox bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi dalam memproses masukan dan keluaran pengguna. Pengujian dilakukan sebanyak modul yang ada, yaitu sebanyak 6 buah modul. Hasil pengujian menyatakan keseluruhan fungsi aplikasi sudah berjalan dengan baik.

6. Prasetya Wibawa, dkk. (2024) Melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Konferensi Internasional Universitas Negeri Malang dengan Menggunakan Metode Waterfall menemukan permasalahan berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Hussain, dkk (2019) pada penelitian yang menggunakan aplikasi bernama Conference Paper Mobile Application (CPMA) untuk mengelola sistem informasi

konferensi internasional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tampilan penggunaan sistem aplikasi tersebut dianggap tidak memuaskan bagi pengguna. Selanjutnya oleh Anggara, dkk (2019) yang menggunakan sistem bernama Conference Buddy (CBuddy) untuk mengelola konferensi mulai dari pendaftaran, pengumpulan abstrak, hingga pada status publikasi artikel. Dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala sistem informasi yang berdampak pada kepuasan pengguna. Berdasarkan kajian literatur yang telah dikumpulkan oleh peneliti bahwa masih terdapat kelemahan dari berbagai sistem informasi yang digunakan dalam konferensi internasional.

Bersadarkan uraikan permasalahan yang ada, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu mengembangkan sistem informasi pengelolaan konferensi internasional. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai perguruan tinggi yang ingin melaksanakan konferensi internasional sebagai bentuk panduan pengelolaan maupun evaluasi dari manajemen sistem informasi yang sudah ada.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode waterfall serta melakukan pengujian dengan menggunakan metode black-box testing. Pengujian black-box menggunakan 8 skenario yang memperoleh hasil valid secara keseluruhan. Hasil tersebut memberikan arti bahwa sistem dan fitur yang dikembangkan berjalan sesuai dengan harapan.

7. Mufadhol, dkk. (2017) Penelitian yang berjudul *The Phenomenon of Research and Development Method in Research of Software Engineering* menemukan bahwa metode *Research and Development* (R&D) dapat digunakan dalam penelitian rekayasa perangkat lunak, karena mendukung komunikasi antara

pengembang perangkat lunak dengan calon pengguna perangkat lunak rekayasa melalui sistem prototipe. Keterkaitan antara tahapan yang satu dengan tahapan yang lain serta pentingnya setiap tahapan dalam metode ini, para peneliti harus menjalankan semua tahapan proses agar dapat mencapai hasil penelitian yang optimal. Validasi dapat dilakukan oleh calon pengguna perangkat lunak rekayasa dengan memberikan vote yang akan menentukan produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sehingga penelitian dapat lebih efektif dan efisien.

8. Jacksi, Karwan (2015) Penelitian yang berjudul *Design and Implementation of Online Submission and Peer Review System A Case Study Of E-Journal of University of Zakho* menemukan adanya peningkatan jumlah aplikasi *online* yang membuat organiasi beralih ke layanan online tidak terkecuali dengan proses *submission* dan *review paper*. Berdasarkan hal diatas, dikembangkan sistem apalikasi online yang digunakan untuk *submission* dan *review*. Sistem ini mengambil keunikannya di Wilayah Kurdistan Irak dan seluruh Irak untuk prinsip-prinsip sistem manajemen *submission*. Antarmuka sistem dibangun berdasarkan fitur desain responsif. Panel ringan digunakan dalam sistem untuk mendukung koneksi *bandwidth* rendah dan dilindungi terhadap semua jenis injeksi *SQL*. Dengan itu, pengembangan sistem manajemen *submission paper* dapat memudahkan dalam mengelola atau manajemen *paper*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sugiyono, 2022). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dapat diartikan menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang telah ada. Sistem lama perlu untuk diperbaiki atau diganti disebabkan karena beberapa hal sebagai berikut:

- a. Adanya permasalahan-permasalahan yang timbul pada sistem yang lama.

Permasalahan tersebut dapat berupa:

- 1) Ketidakberesan pada sistem yang lama tidak dapat berjalan atau berfungsi sebagaimana diharapkan.
- 2) Pertumbuhan organisasi yang menyebabkan harus disusunnya suatu sistem baru. Pertumbuhan organisasi diantaranya adalah kebutuhan informasi yang semakin luas dan volumen pengolahan data yang semakin meningkat.

- b. Untuk meraih kesempatan-kesempatan. Organisasi mulai merasakan bahwa teknologi informasi perlu digunakan untuk meningkatkan penyediaan informasi sehingga dapat mendukung dalam proses pengambilan keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen.
- c. Adanya instruksi/desakan dari organisasi. Penyusunan sistem yang baru dapat pula terjadi karena adanya intruksi-instruksi dari pimpinan atau dari luar organisasi karena adanya permasalahan, kesempatan atau instruksi. Sistem yang baru perlu dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang timbul, meraih kesempatan yang ada atau memenuhi instruksi yang diberikan dengan adanya sistem yang baru diharapkan terjadi peningkatan-peningkatan sebagai berikut:
 - 1) Informasi

Peningkatan kualitas informasi yang disajikan.
 - 2) Kinerja

Peningkatan kinerja sistem sehingga menjadi lebih efektif.
 - 3) Efisiensi

Peningkatan terhadap efisiensi operasi. Efisiensi berbeda dengan ekonomis berhubungan dengan bagaimana sumber daya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum.
 - 4) Pengendalian

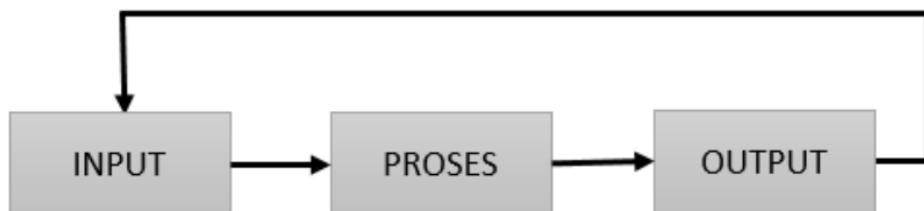
Peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang akan terjadi.
 - 5) Pelayanan

Peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

Berdasarkan uraian pengembangan sistem diatas, dapat disimpulkan bahwa definisi pengembangan sistem merupakan upaya untuk memperbaiki atau memperbarui kekurangan dari sistem yang ada sebelumnya untuk meningkatkan informasi, kinerja pada sistem, serta efisiensi sistem demi memperoleh pengendalian dan pelayanan yang lebih baik.

3. Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling bekerja sama dalam memproses *input* dan kemudian menghasilkan *output* yang bertujuan untuk dapat melakukan suatu kegiatan ataupun menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Syafarina, 2016). Maniah & Hamidin (2017) sebuah sistem harus memenuhi syarat minimumnya yaitu memiliki 3 unsur pembentuk sistem, terdiri dari *input*, proses, dan *output* sesuai pada gambar 2.1.

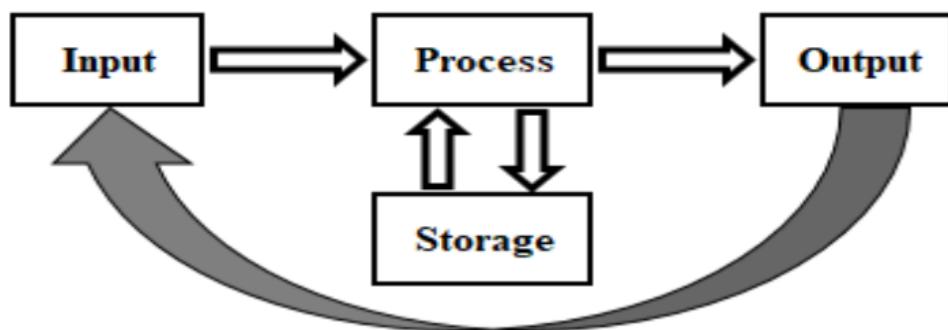


Gambar 2. 1 Bentuk Umum Sistem
Sumber: (Maniah and Hamidin, 2017)

Tujuan, batasan dan kontrol sistem akan berpengaruh pada *input*, proses, dan *output*. *Input* yang masuk dalam sistem akan diproses dan diolah sehingga menghasilkan *output*. *Output* tersebut akan dianalisa dan akan menjadi umpan balik bagi si penerima dan dari umpan balik ini akan muncul segala macam pertimbangan untuk input selanjutnya.

4. Konsep Dasar Pengolahan Data

Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kesatuan nyata bisa berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda, dan orang yang benar-benar ada dan terjadi. Dalam menganalisis dan merencanakan perancangan suatu sistem harus mengerti terlebih dahulu komponen-komponen yang ada dalam sistem tersebut (Ladjamudin, 2005). Konsep pengolahan data dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Siklus Pengolahan Data
Sumber: (Maniah and Hamidin, 2017)

2.2.2 Online Paper Submission System

Online Paper Submission System dapat digambarkan sebagai sebuah sistem yang memungkinkan peserta seminar untuk mengajukan makalah atau tulisan secara online melalui *website*. Sistem ini digunakan untuk melakukan manajemen konferensi, jurnal ilmiah, atau forum akademis lainnya yang dimana penelitian atau tulisan dapat dipresentasikan atau dipublikasikan melalui kegiatan seminar. Made & Suyadnya (2017) manajemen konferensi adalah sebuah konsep merencanakan dan mengelola sebuah kegiatan konferensi dari sebelum konferensi dimulai (*pre-conference*) hingga setelah konferensi dimulai (*post conference*). Proses dan kegiatan pengelolaan ini meliputi empat kebutuhan dasar yaitu, pengumpulan

papers, review papers, penetapan papers dan proceeding/camera-ready paper collection.

Online Paper Submission System dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengajuan Secara *Online*

Penulis dapat mengajukan karya atau tulisan mereka secara online melalui *website* yang mencangkup mengunggah berkas, pengajuan, serta informasi tarkait lainnya.

2. Proses Peer Review

Setelah melalui proses pengajuan, karya akan melewati proses peninjauan oleh para ahli atau *reviewer* untuk menentukan kualitas karya serta revisi.

3. Kemudahan Komunikasi

Sistem ini umumnya menyediakan fasilitas untuk berkomunikasi antara *author*, *operator*, dan *reviewer* melalui website tersebut.

4. Pelacakan Status Pengajuan

Author dapat melacak status pengajuan mereka, termasuk informasi tentang apakah karya mereka sedang proses *review*, telah diterima, atau ditolak.

5. Manajemen Metadata

Informasi metadata terkait karya seperti judul, penulis atau *author*, dan kata kunci dapat dikelola secara sistematis oleh sistem.

6. Pelacakan Histori Pengajuan

Sistem juga menyimpan riwayat pengajuan karya yang memungkinkan penulis merujuk kembali pada pengajuan mereka sebelumnya.

Dari uraian yang disampaikan diatas, *Online Paper Submission System* merupakan sistem yang digunakan untuk mengelola kegiatan seminar serta

memudahkan penyelenggara kegiatan seminar untuk mengelola tulisan atau karya dari peserta atau penulis yang mengikuti kegiatan seminar.

2.2.3 Seminar Ilmiah

Kegiatan konferensi ilmiah atau seminar ilmiah merupakan kesempatan bagi para peneliti untuk berkumpul dan berbagi tentang penelitian yang sedang mereka kerjakan. Pelaksanaan seminar ilmiah memberikan manfaat bagi para peserta yang hadir, dimana mereka bisa mendapatkan banyak informasi mengenai metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah (Rotikan, 2016). Seminar adalah pertemuan untuk membahas suatu masalah yang dilakukan secara ilmiah. Pada seminar biasanya menampilkan satu atau beberapa pembicaraan dengan makalah atau kertas kerja yang sebelumnya telah di persiapkan.

Berikut ini disampaikan beberapa definisi lain mengenai seminar:

a. Pemecahan Masalah

Seminar merupakan suatu kegiatan pemecahan masalah pada tema tertentu yang telah ditetapkan yang melibatkan para pakar, biasanya dari perguruan tinggi sebagai makalah atau pembanding atau penyanggah.

b. Pembahasan Studi Kasus atau Topik Tertentu

Seminar adalah kegiatan yang diadakan dalam rangka membahas suatu studi kasus atau suatu topik tertentu, yang biasanya diikuti banyak peserta, dipimpin oleh seorang yang ahli dalam bidang yang dipelajarinya, sehingga seminar tersebut memberikan kesempatan diskusi kepada para pesertanya dan menstimulasi partisipasi anggota kelompok menjadi aktif.

c. Pertemuan Mahasiswa Bidang Keilmuan Tetentu

Seminar merupakan pertemuan sejumlah mahasiswa perguruan tinggi bidang keilmuan tertentu dibawah pimpinan mahaguru yang bersangkutan.

d. Pertemuan Sekelompok Ahli

Seminar adalah pertemuan sekelompok ahli atau pakar yang sedang mengkaji kebenaran hasil penelitian ilmiah di masyarakat diluar kalangan perguruan tinggi.

e. Pembahasan Hasil Penelitian Ilmiah

Seminar merupakan pembahasan ilmiah (hasil penelitian) yang dipimpin oleh seorang atau beberapa ahli, dan dihadiri oleh beberapa penyanggah.

f. Pertemuan Para Spesialis

Seminar adalah pertemuan para spesialis. Adakalanya sebuah seminar dilanjutkan dengan lokakarya yang akan membahas hasil seminar tersebut secara lebih mendalam dalam forum peserta yang lebih sedikit dan waktu yang agak relatif longgar. Keuntungan dari dua kegiatan yang dilakukan secara berurutan ini adalah hasil yang diperoleh lebih fokus, tidak perlu mengumpulkan kembali para pakar dalam waktu yang lain, dan isu yang dibicarakan masih hangat. Kegiatan penggabungan kedua kegiatan ini disebut juga sebagai Semiloka, yaitu Seminar dan Lokakarya.

g. Simposium

Simposium merupakan suatu rangkaian ceramah yang diberikan oleh dua atau sampai lima orang, dengan topik yang berlainan, tetapi berhubungan erat satu sama lain yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menganalisis beberapa aspek yang saling berhubungan dan yang dapat

diperdebatakan, serta membantu peserta untuk dapat mengerti hubungan dari macam-macam bagian dari satu tajuk atau inti permasalahan.

2.2.4 Web

Web/Website merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi.

Secara terminologi, *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar (Trimarsiah, dkk., 2017).

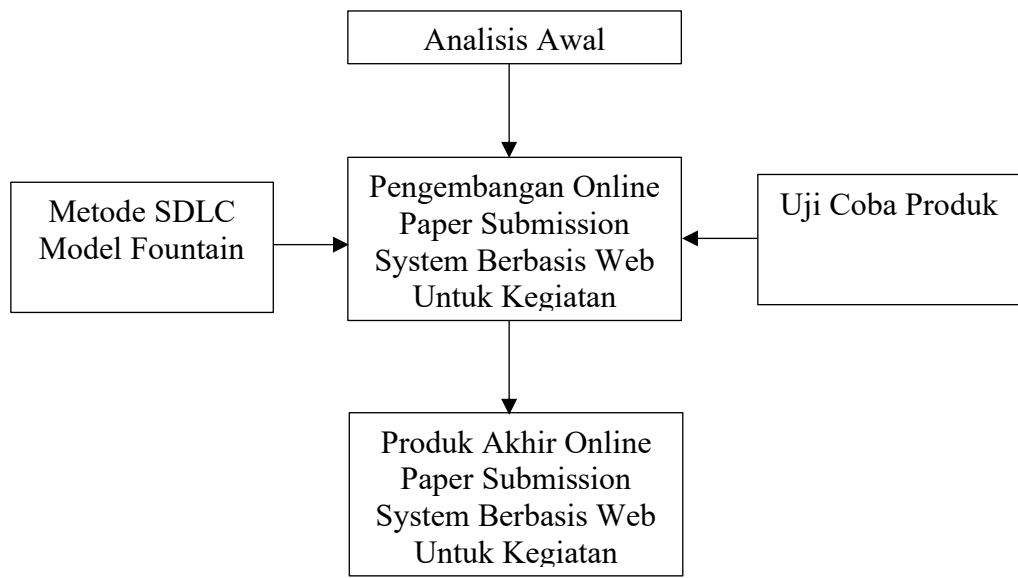
Halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *page*. URL ini mengatur halaman situs untuk menjadi sebuah hierarki, meskipun, *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut. Seperti contoh ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subskripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

2.3 Kerangka Berpikir

Online Paper Submission System memiliki sejumlah kelebihan yaitu memiliki fitur yang lebih sederhana dibandingkan dengan sistem seminar yang telah ada. Sistem dapat menghemat pembiayaan karena telah dikembangkan sendiri sehingga tidak memerlukan biaya tambahan ketika ingin menggunakan sistem untuk kegiatan seminar.

Berdasarkan hasil observasi awal tidak terstruktur ditemukan bahwa sistem seminar yang telah ada memiliki beberapa kekurangan seperti fitur yang terlalu kompleks sehingga membuat pengguna kesulitan untuk menggunakan sistem tersebut. Di setiap kegiatan yang berbeda, penyelenggara harus membuat sistem yang berbeda sehingga menjadi tidak efisien waktu dan biaya seperti pada sistem *open conference system*. Adanya biaya penggunaan menjadikan penyelenggara harus mengeluarkan biaya tambahan untuk bisa menggunakan sistem tersebut agar tidak terkena *limit* pada saat melakukan *submit paper*.

Hasil observasi menjadi sebuah tolak ukur untuk mengembangkan sistem seminar yang lebih efisien dan lebih mudah dipahami oleh pengguna dari segi *user experience*. Pada penyelenggaraan seminar, penyelenggara memerlukan sebuah sistem baru yang dapat memudahkan kegiatan seminar agar lebih efisien dan terjangkau serta pengelolaan yang lebih mudah pula. Dengan online paper submission system akan memudahkan kegiatan seminar dari berbagai aspek. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

BAB III

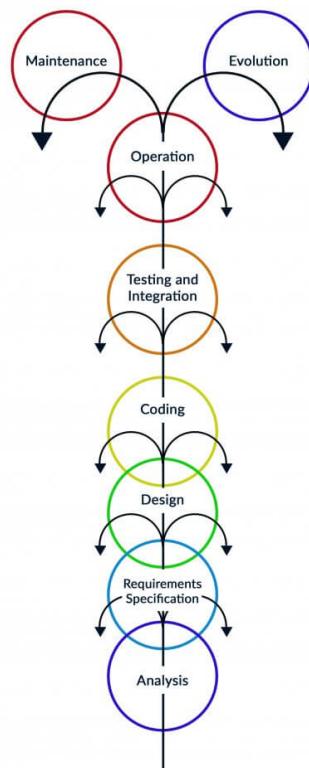
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Online Paper Submission System menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dalam proses pengembangannya. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Winarni (2018) penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan *Online Paper Submission System* yaitu menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model pengembangan fountain. Model Fountain ini memiliki beberapa kelebihan salah satunya tahapan proses dalam mengembangkan aplikasi dapat dilakukan secara tumpang tindih (Dewanto, 2004) dan tidak terfokus hanya pada satu tahapan saja. Oleh sebab itu, ketika pada proses penelitian dan terdapat kekurangan atau kesalahan pada tahapan sebelumnya, bisa kembali ke tahapan sebelumnya untuk melakukan perbaikan agar kesalahan tidak terjadi di tahap seterusnya.



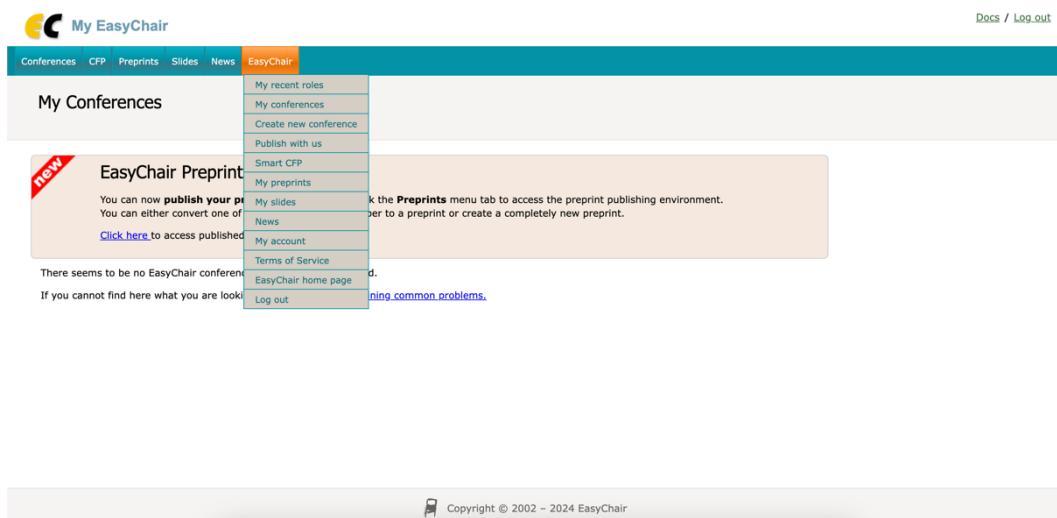
Gambar 3. 1 Model Fountain
Sumber: (Supriyanto, dkk., 2022)

Pada gambar 3.1 dijelaskan model fountain terdiri atas beberapa tahapan seperti *analysis*, *requirement specification*, *design*, *coding*, *testing and integration*, *operation*, *maintenance* dan juga *evolution* akan tetapi pada model fountain dapat mengembangkan sistem secara tumpang tindih dan tidak terfokus hanya pada satu tahapan sehingga modifikasi dalam sistem akan lebih interaktif dan mudah antar setiap kelasnya. Pada penelitian ini, tahapan yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu *analysis*, *requirement specification*, *design*, *coding*, *testing and integration*, dan *program use*. Berikut penjelasan dari beberapa tahapan metode SDLC model fountain:

3.2.1 Analysis

Pada tahapan analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah melalui observasi non-partisipan. Observasi dilakukan untuk mengidektifikasi masalah, kekurangan, serta data-data dari sistem yang sudah ada sebelumnya sebagai acuan dalam pengembangan sistem. Observasi dilaksanakan dengan menggunakan pedoman observasi sebagai acuan dalam melaksanakan obervasi. Beikut adalah beberapa pedoman observasi yang digunakan debagai bahan acuan:

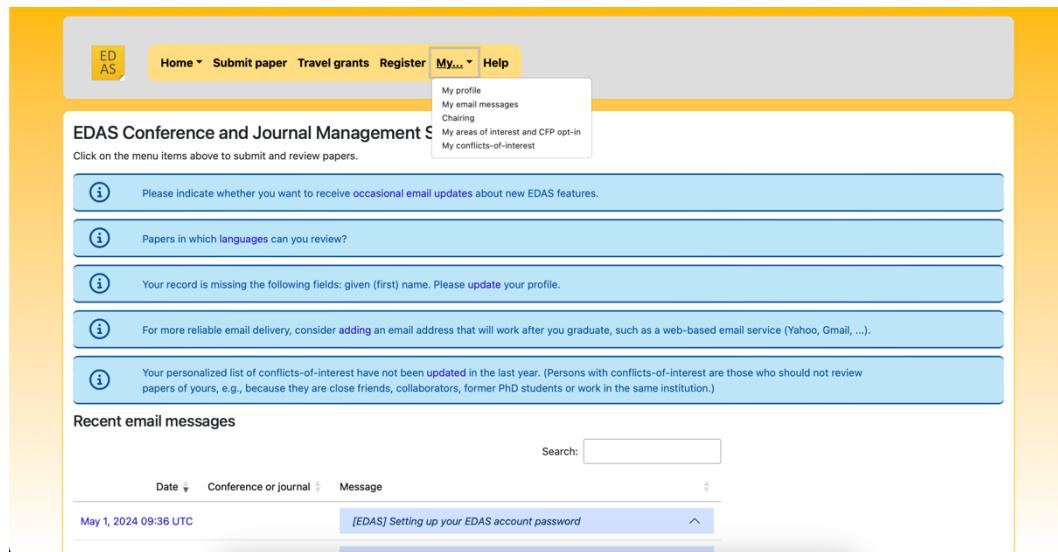
1. Mengamati sistem pengelolaan seminar yang sudah ada serta menganalisis kekurangan atau kelemahan dari sistem tersebut serta mendata hasil analisis yang telah dilakukan.
2. Mengamati penelitian terkait pengembangan sistem pengelolaan seminar yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini.



Gambar 3. 2 Tampilan Sistem *EasyChair*

Pada gambar 3.2 diperlihatkan tampilan pada sistem *EasyChair* yang tidak menggunakan sistem dashboard dan memiliki fitur yang kompleks yang memungkinkan pengguna memilih menu yang salah pada sistem tersebut. Proses

submission pada kegiatan seminar tentu fitur tersebut tidak diperlukan sama sekali. Fitur yang disebutkan yaitu *Smart CFP*, *Preprints*, *Slides*, dan *My Recent Roles* serta fitur lainnya yang tersedia pada sistem tersebut.



Gambar 3. 3 Tampilan Sistem Edas

Pada gambar 3.3 diperlihatkan tampilan sistem *Edas* yang saat ini juga tidak menggunakan sistem dashboard dalam melakukan proses pengelolaan seminar. Sistem ini juga memiliki fitur yang kompleks yang dimana tentu tidak semua fitur digunakan dalam proses seminar terutama pada proses *submission paper*.

Hasil analisis yang telah dilaksanakan dirangkum yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan di tahapan berikutnya. Dari analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sistem seminar yang telah ada masih terdapat kekurangan atau kelemahan. Hasil analisis dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tampilan *user interface* yang membingungkan pengguna membuat pengguna tidak mendapatkan *experience* yang baik.

2. Terdapat banyak menu yang ada pada sistem membuat sistem menjadi sangat kompleks, namun beberapa dari menu yang ada justru tidak digunakan dalam proses kegiatan seminar.
3. Penyelenggara kegiatan seminar sudah seharusnya memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Namun pada sistem yang sudah ada, penyelenggara tidak bisa menambahkan informasi terkait kegiatan seminar secara lengkap seperti deskripsi, pendaftaran, peserta, dan lain-lain.
4. Sistem seminar yang telah ada tidak menyediakan fitur untuk penyelenggara untuk menambahkan *reviewer* yang membuat proses *review* hanya bisa dilakukan oleh satu orang saja.

4.2.1 Requirement Specification

Pada tahapan *requirement specification* dilakukan *user requirement specification* yang diperlukan untuk pengembangan sistem. *User requirement specification* tersebut dibuat berdasarkan tahapan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Selain itu, pada tahap ini dilakukan perbaikan sistem sesuai dengan kebutuhan dari sisi pengguna, penyelenggara, dan juga dari sisi aplikasi itu sendiri. Kebutuhan pengguna tetap mengadaptasi dari sistem yang sudah ada, tapi akan dilakukan penambahan fitur serta perbaikan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Berikut adalah prioritas perbaikan yang diperlukan dalam pengembangan sistem *Online Paper Submission System* sesuai dari hasil analisis:

1. Memperbaiki tampilan *user interface* agar sistem yang dikembangkan memiliki tampilan yang lebih *modern* serta memudahkan pengguna ketika menggunakan sistem.

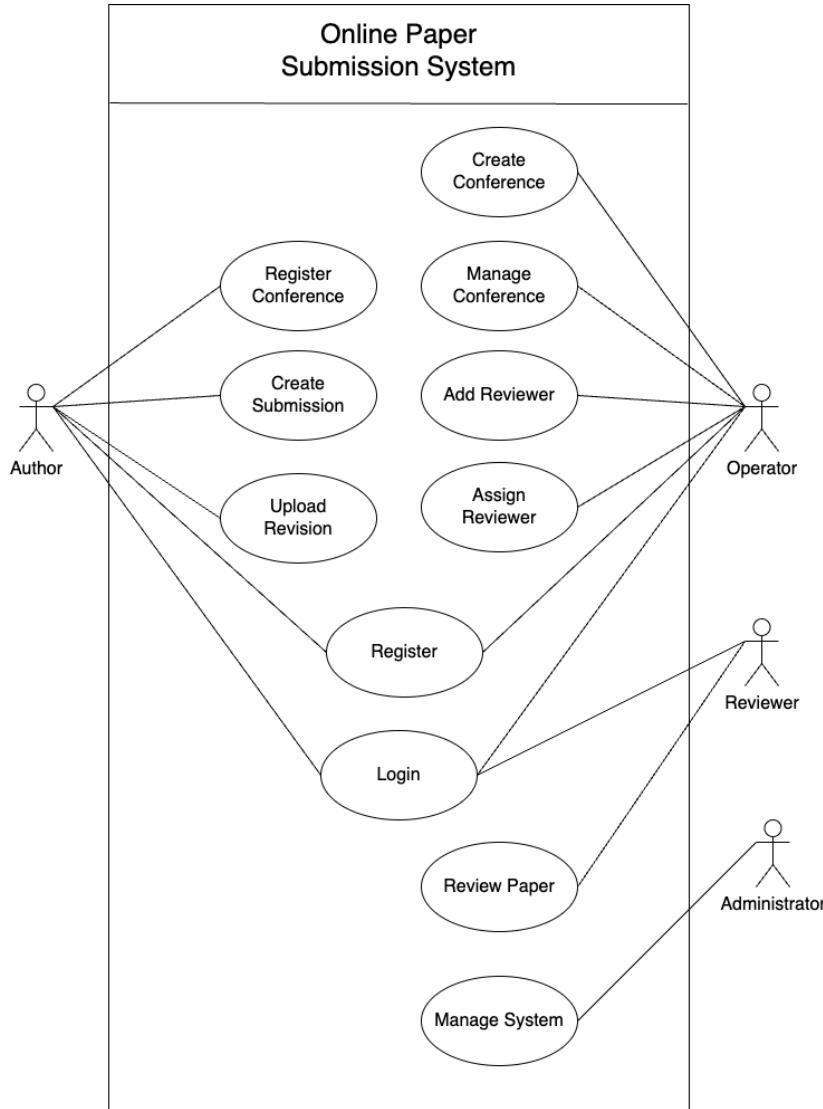
2. Melakukan pemangkasan atau pengurangan fitur dari sistem yang telah ada namun dengan tidak mengurangi fungsi dari sistem itu sendiri.
3. Menambahkan fitur untuk menambahkan reviewer untuk operator agar proses review bisa dilaksanakan lebih maksimal.
4. Menambahkan fitur *event landing page* agar penyelenggara kegiatan seminar bisa menambahkan informasi tentang kegiatan seminar yang dilaksanakan.

4.2.2 Design

Selama tahap ini akan dilaksanakan proses perancangan aplikasi yang dirancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, desain dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna, penyelenggara kegiatan seminar, dan kebutuhan sistem. Pada tahap ini akan menggunakan UML (*Unified Modeling System*). UML adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML digunakan sebagai media pemaparan hubungan antar aktor dengan aplikasi, *activity diagram* penggambaran alur proses yang akan dibangun, *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD merupakan sebuah model untuk menyusun *database* agar dapat menggambarkan data yang mempunyai relasi dengan *database* yang akan didesain. ERD digunakan sebagai penggambaran hubungan antar tabel, *sequence diagram* yang menggambarkan aktivitas dan interaksi antar objek dan juga *class diagram* yang berguna sebagai penjelasan mengenai kelas yang akan digunakan dalam proses implementasi pembangunan aplikasi. Selain itu, pada tahapan ini juga akan dilakukan pembuatan mockup yang merepresentasikan *user interface* dari aplikasi yang akan dibuat.

1. Use Case Diagram

Musthofa & Adiguna (2022) *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem yang akan dibuat, *use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. *Use case diagram* dari sistem yang dibuat yaitu *Online Paper Submission System*. Terdapat sembilan use case yaitu *create submission, upload revision, view reviewer comments, register, register conference, add reviewer, manage reviewer, create conference, review paper, manage conference, dan manage system.*



Gambar 3. 4 Use Case Diagram

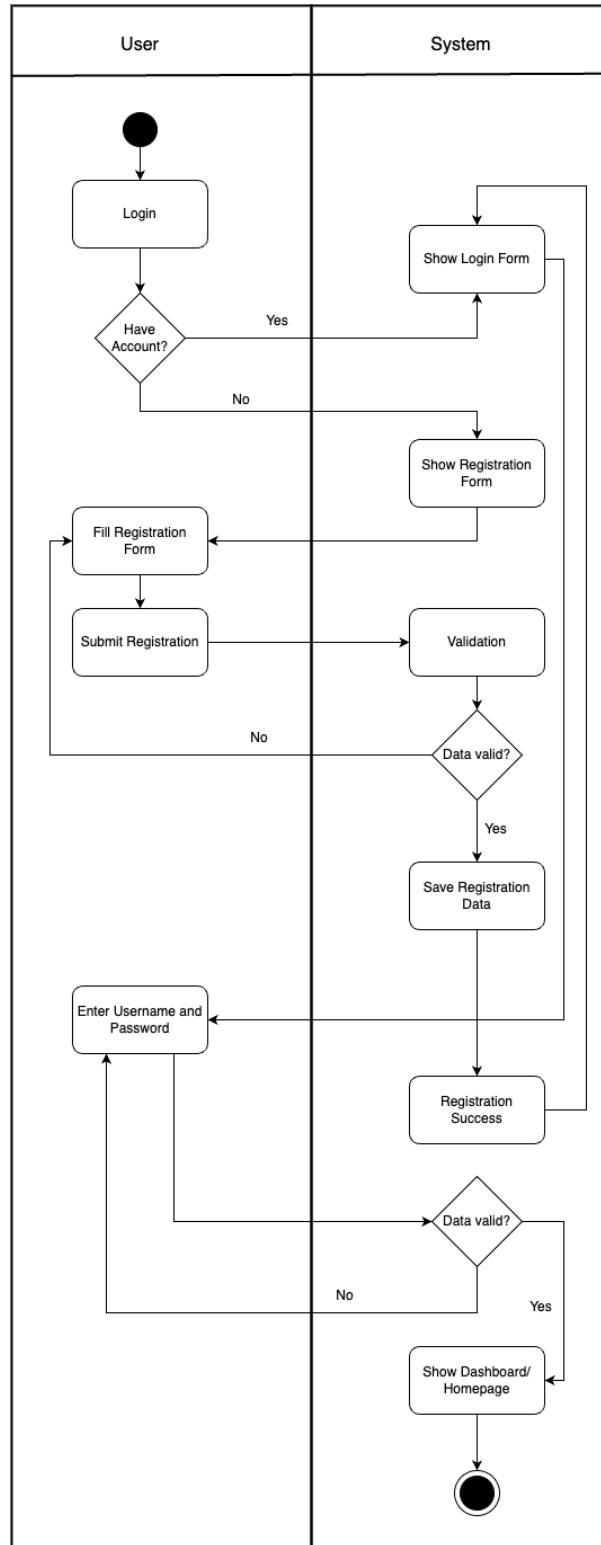
Berdasarkan gambar 3.2 terdapat empat actor yang memiliki akses ke sistem, yaitu *Author*, *Reviewer*, *Operator*, dan *Administrator*. *Use case create submission* adalah fungsionalitas untuk bisa mengirimkan atau *submit paper* melalui sistem *Online Paper Submission System* dan dapat dilakukan oleh *Author*. *Upload revision* adalah *use case* yang digunakan oleh *Author* untuk mengirimkan perubahan *paper* sesuai dengan komentar atau masukkan dari *Reviewer* berdasarkan hasil *review*. *Author* juga dapat melihat hasil *review* beserta komentar yang diberikan oleh *Reviewer* terhadap *paper* yang sudah dikirimkan. Sedangkan *register* adalah *use*

case yang digunakan oleh *Operator* dan *Author* untuk mendaftar dan *register conference* digunakan oleh *Author* untuk mendaftar *conference*.

Operator adalah *actor* yang bertugas untuk mengatur semua paper yang dikirimkan oleh *Author*. *Add reviewer* adalah *use case* yang memberikan fungsionalitas bagi *Operator* untuk memilih *Reviewer* yang akan me-review sebuah *paper*, yang disesuaikan dengan bidang keahlian dari *Reviewer* tersebut. Selain itu *Operator* juga dapat me-manage siapa saja *Reviewer* dalam sebuah kegiatan konferensi. *Actor Reviewer* memiliki akses untuk me-review *paper* dengan memberikan penilaian dan juga komentar. *Actor* yang terakhir yaitu Administrator yang mengatur keseluruhan jalan nya sistem.

2. *Activity Diagram*

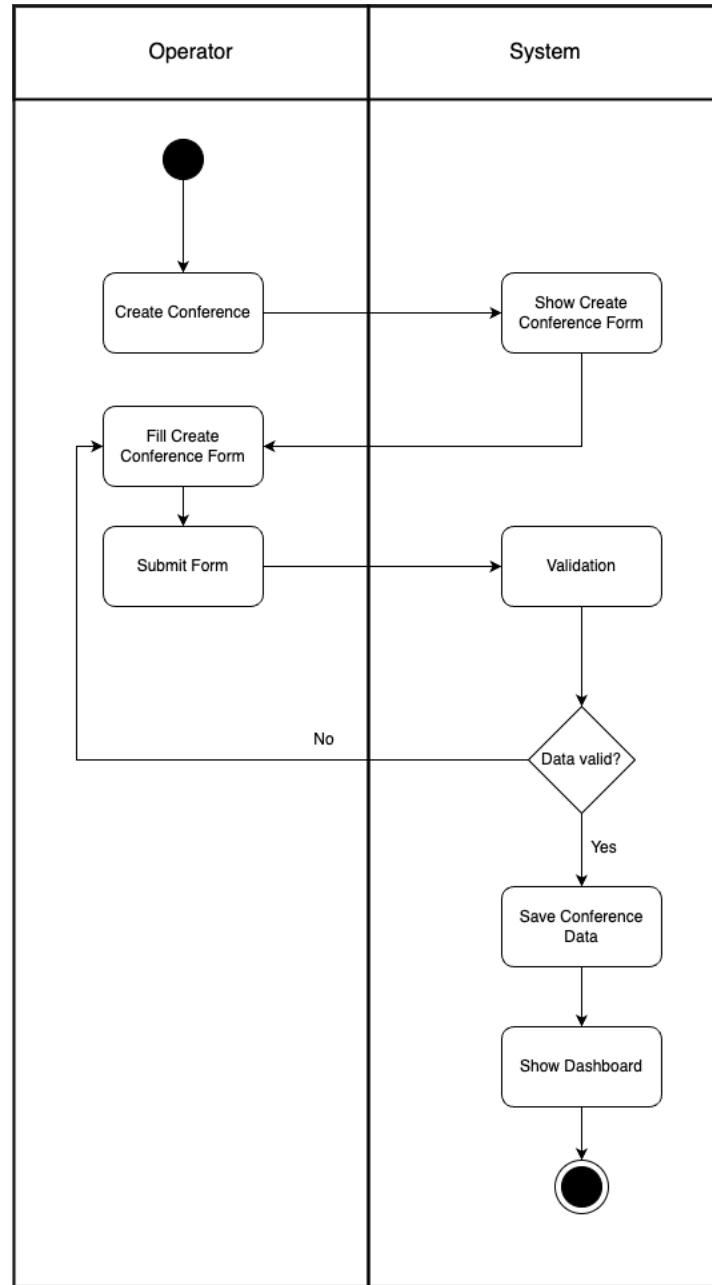
Musthofa & Adiguna (2022) *Activity Diagram* merupakan gambaran aliran kerja atau aktivitas sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada sistem. *Activity Diagram* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor. Penelitian pengembangan *Online Paper Submission System* terdapat 8 (delapan) *activity diagram* yang terdiri dari *login and register*, *create conference*, *add reviewer*, *assign reviewer*, *register conference*, *create submission*, *upload revision*, *review paper*. Masing-masing *activity diagram* akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3. 5 Activity Diagram Login dan Register

Gambar 3.3 merupakan aktivitas login *user* atau pengguna yang memiliki alur yaitu pengguna yang pada sistem ini adalah *Author*, *Operator*, *Reviewer*, dan

Administrator. Jika pengguna belum memiliki akun akan diarahkan ke *form register* untuk mendaftar akun ke sistem. Jika pengguna sudah memiliki akun pengguna akan diarahkan ke *form login* untuk memasukan *username* dan *password*. Setelah itu akan melalui tahap validasi data, jika data yang dimasukan oleh pengguna benar, selanjutnya akan diarahkan ke halaman yang diakses.



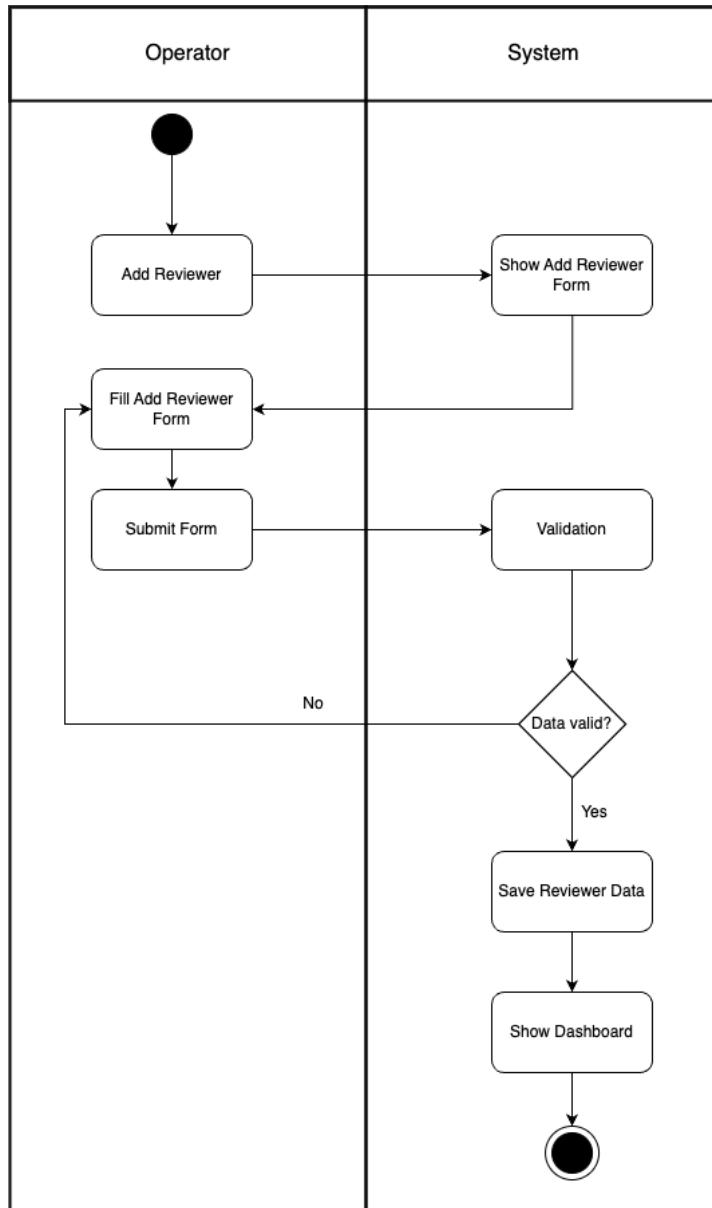
Gambar 3. 6 Activity Diagram Create Conference

Gambar 3.4 menjelaskan alur sistem dalam membuat *conference* oleh *operator*.

Sebelum bisa membuat *conference*, *operator* harus dalam konsi *login* ke sistem.

Ketika *operator* memilih *create conference* akan di arahkan ke *form create conference* dan mengisi *form* dengan lengkap dan benar. Setelah itu akan melalui

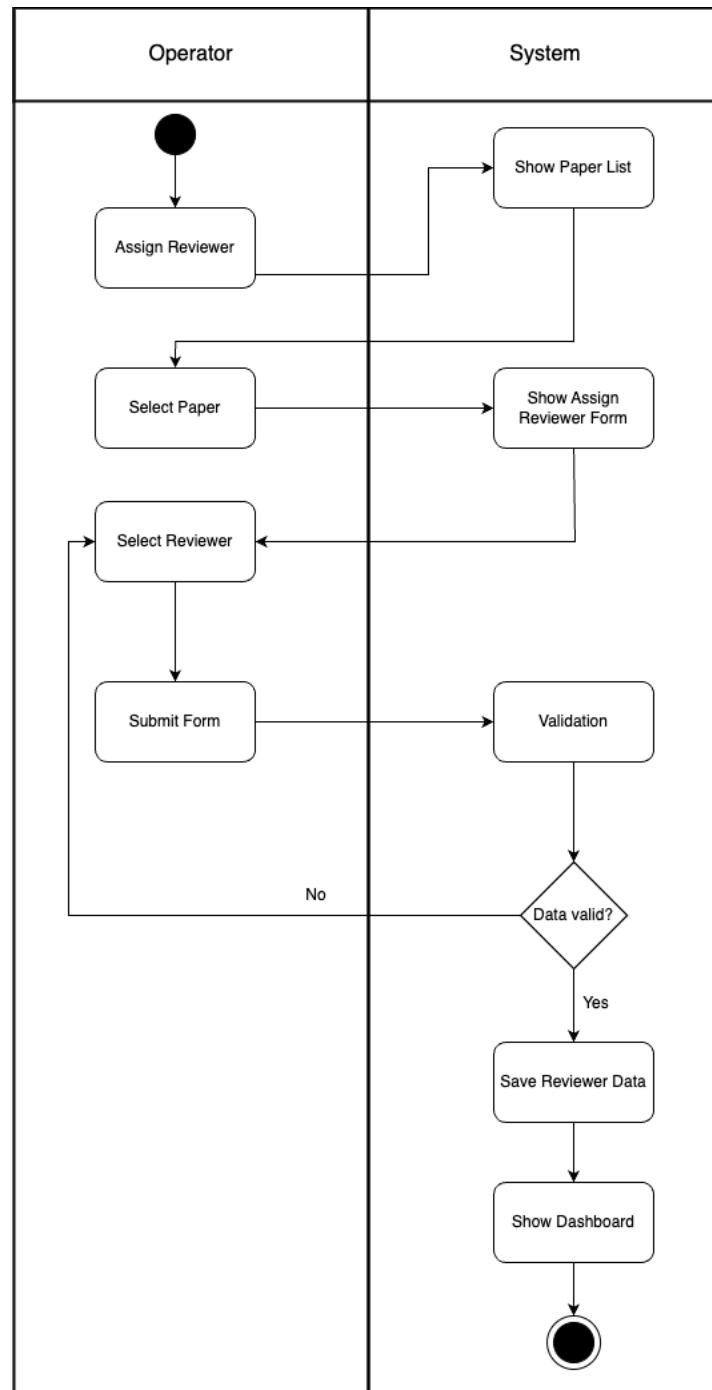
tahap validasi data, jika data yang dimasukan benar akan langsung tersimpan ke dalam sistem.



Gambar 3.7 Activity Diagram Add Reviewer

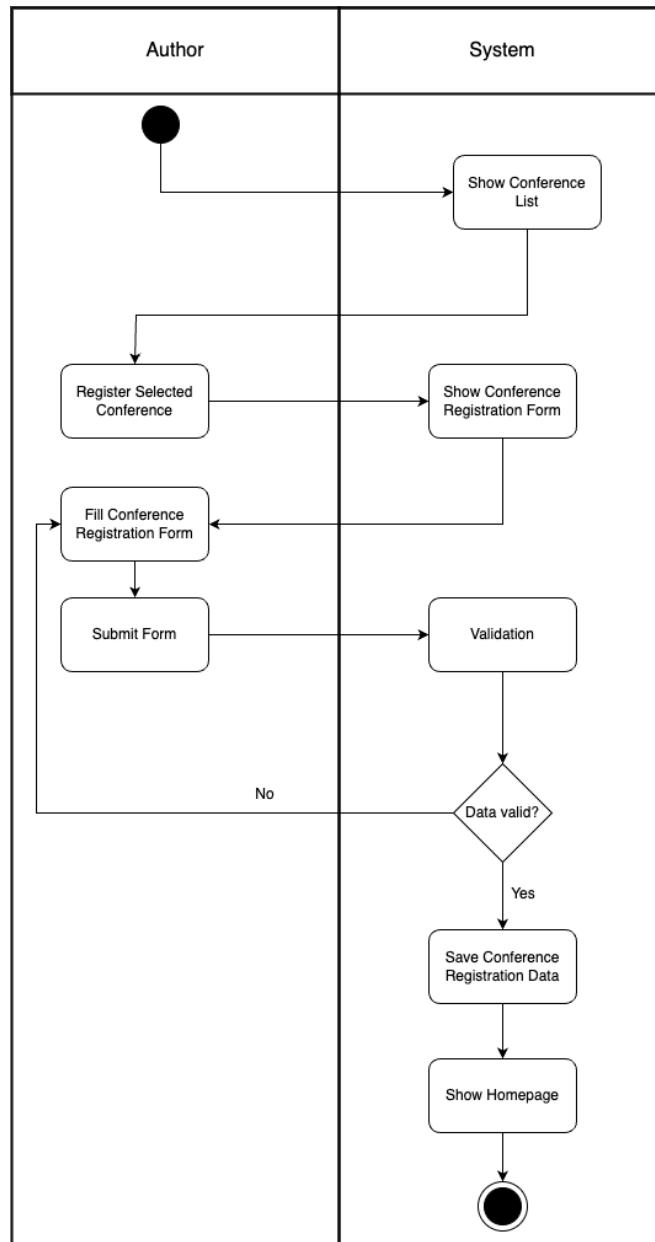
Gambar 3.5 menjelaskan terkait alur untuk menambahkan *reviewer* yang bisa dilakukan oleh *operator*. Jika *operator* ingin menambahkan *reviewer*, setelah itu akan tampil *form add reviewer*. *Operator* memasukan data *reviewer* sesuai

instruksi. Selanjutnya akan melalui proses validasi data. Jika data yang dimasukan oleh *operator* benar, maka data akan tersimpan ke dalam sistem.



Gambar 3. 8 *Activity Diagram Assign Reviewer*

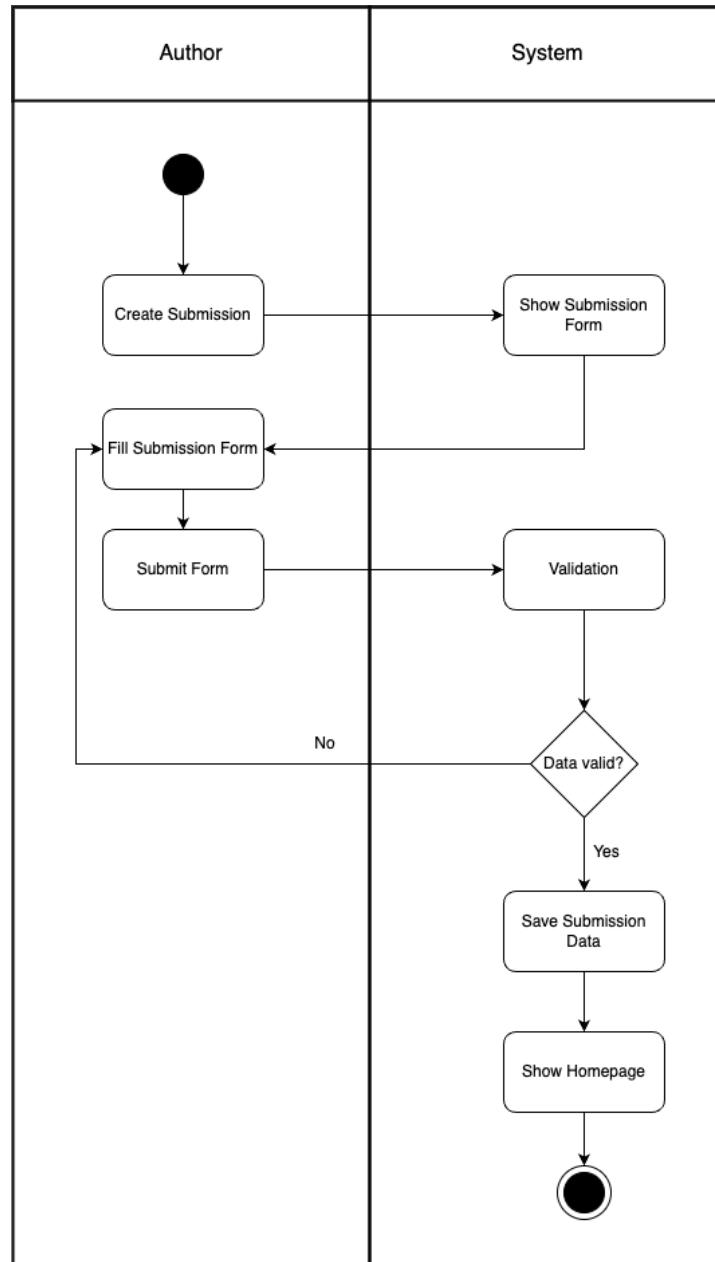
Gambar 3.6 menjelaskan alur aktivitas untuk melakukan *assign reviewer* oleh *operator*. Ketika *operator* ingin melakukan *assign reviewer*, *operator* harus memilih *paper* yang sudah di *submit* oleh *author*. Setelah memilih *paper*, *operator* akan memilih *reviewer* yang akan *me-review paper* yang sudah di *submit*. Selanjutnya melalui tahap validasi, jika data yang dimasukan oleh *operator* benar, data akan tersimpan ke dalam sistem.



Gambar 3. 9 Activity Diagram Conference Registration

Gambar 3.7 menjelaskan aktivitas *register conference* oleh *author*. Sebelum *author* melakukan *register conference*, *author* memilih *conference* yang ingin diikuti dengan memilih salah satu *conference* yang ada. Setelah memilih, akan tampil *form register conference* yang harus diisi oleh *author*. Setelah selesai

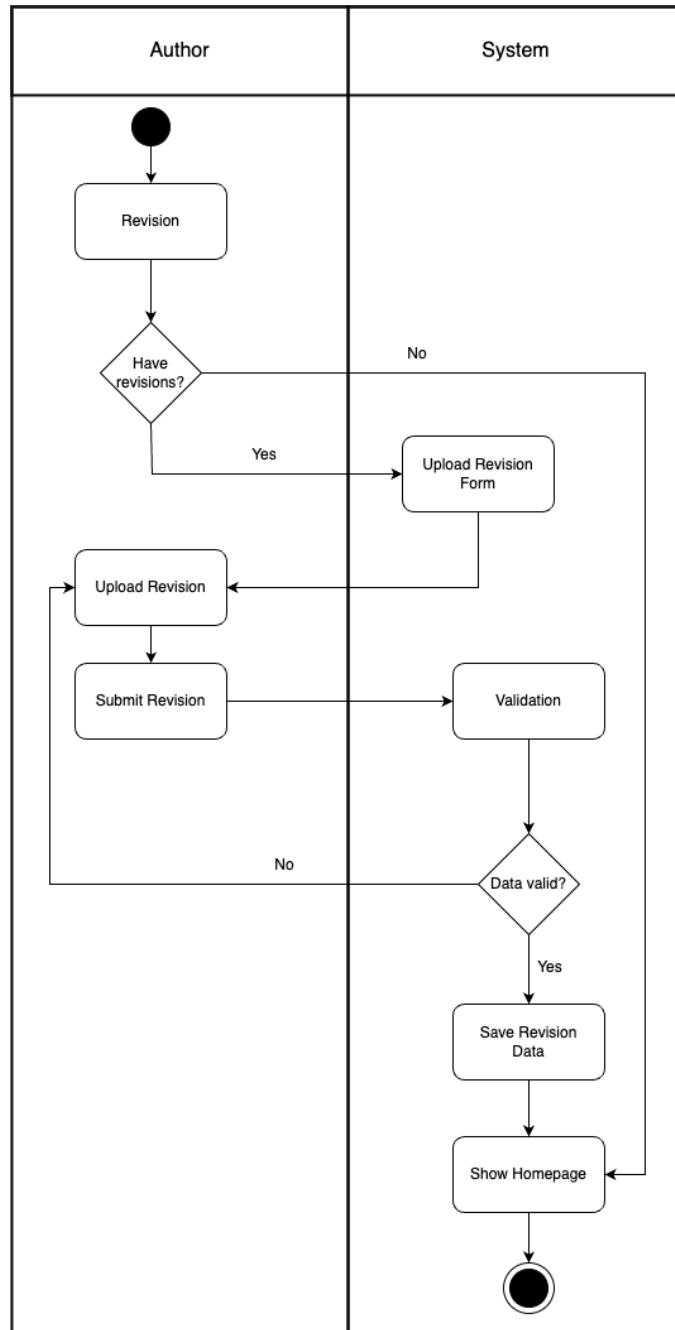
mengisi dan melalukan *submit*, akan melalui tahap validasi data, jika data yang dimasukan oleh *author* benar, data akan disimpan oleh sistem.



Gambar 3. 10 *Activity Diagram Create Submission*

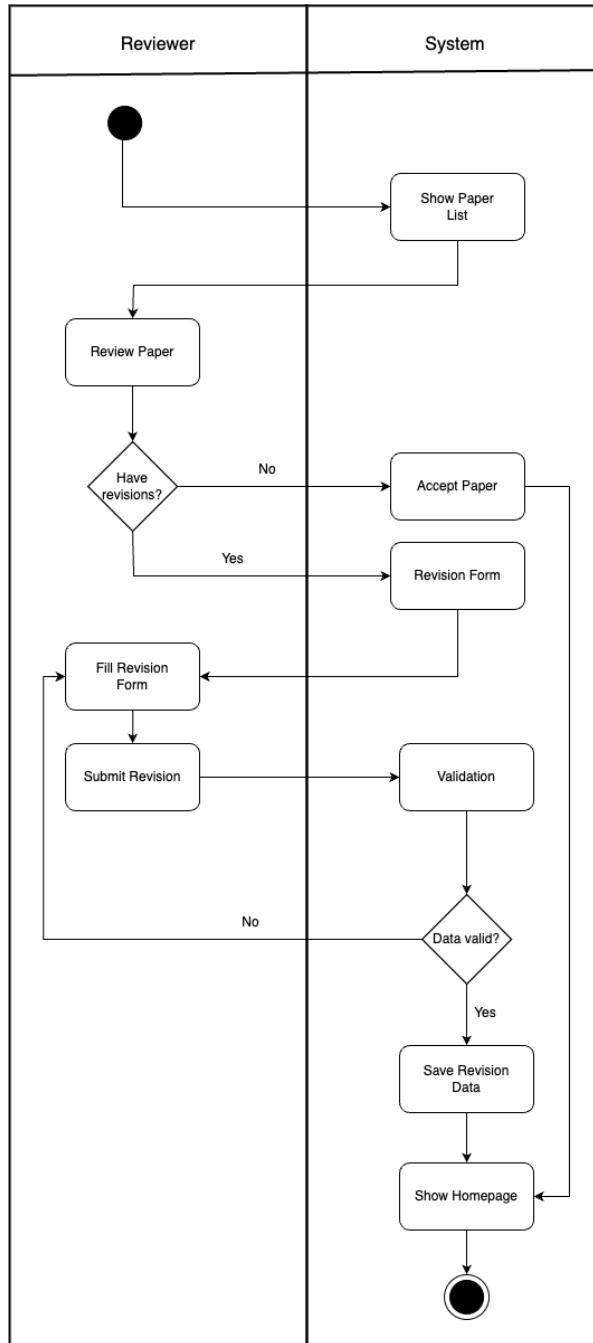
Gambar 3.8 menjelaskan aktivitas *create submission* oleh *author*. *Author* yang ingin melakukan *submit paper* akan diarahkan untuk mengisi *form create submission* untuk mengisi data yang diperlukan. Setelah melakukan *submit* akan

melalui tahap validasi data, jika data yang dimasukan oleh *author* benar, data akan disimpan oleh sistem.



Gambar 3. 11 *Activity Diagram Upload Revision*

Gambar 3.9 menjelaskan aktivitas *upload revision* yang dilakukan oleh *author*. Ketika *author* mendapat revisi dari *reviewer*, *author* bisa melakukan *submit revision* ketika sudah selesai melakukan revisi *paper* yang mendapat revisi. *Author* mengisi *form upload revision* yang tersedia jika mendapatkan revisi. Setelah melakukan *submit*, akan melalui proses validasi data, jika data yang dimasukan benar, maka data akan disimpan oleh sistem.

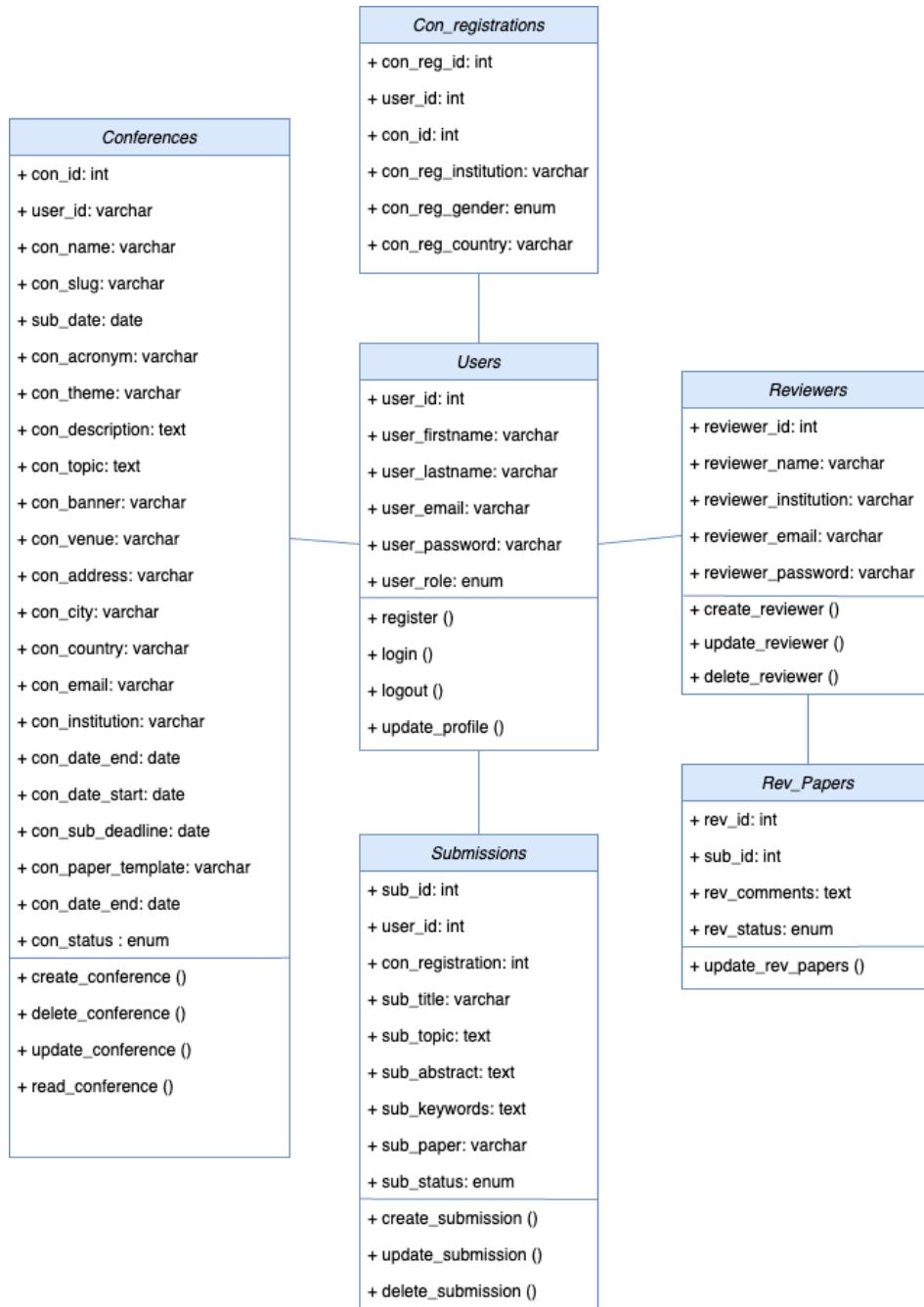


Gambar 3. 12 *Activity Diagram Review Paper*

Gambar 3.10 menjelaskan aktivitas *review paper* yang dilakukan oleh *reviewer*.

Ketika *paper* yang di miliki revisi, *reviewer* mengisi *form revision*, jika tidak memiliki revisi, *reviewer* bisa memilih *accepted* atau diterima. Setelah melakukan submit form, akan melalui tahap validasi data, jika data yang dimasukan benar, maka data akan disimpan oleh sistem.

3. Class Diagram

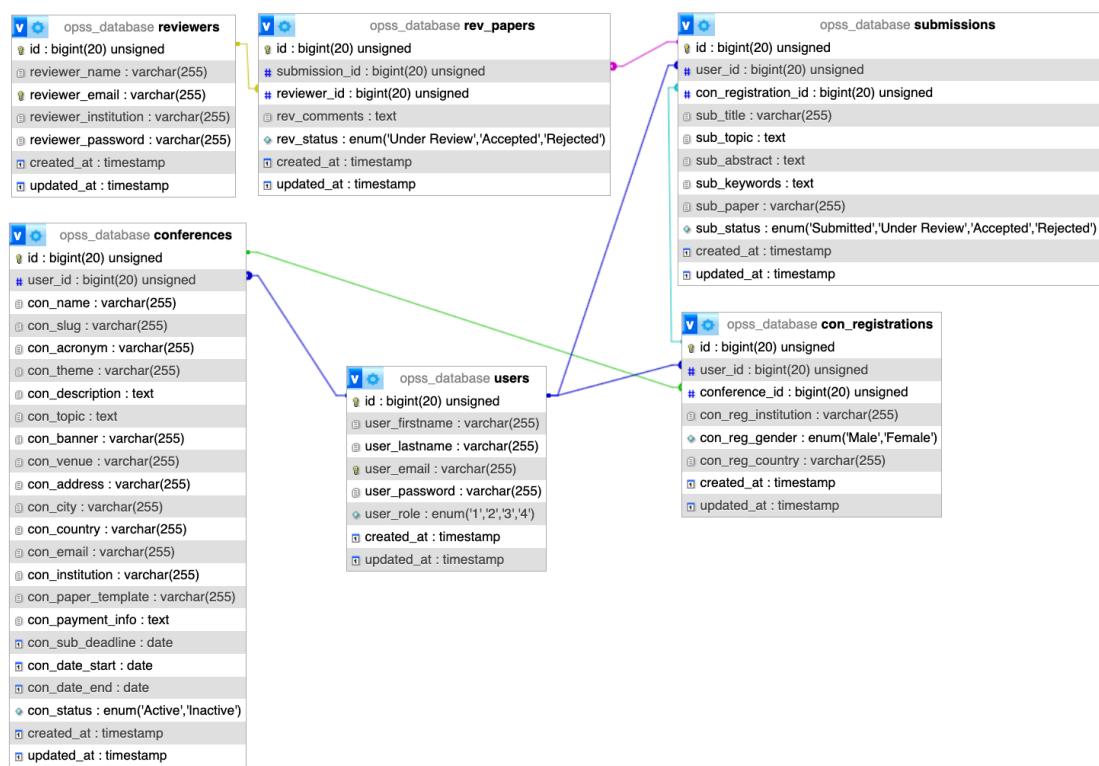


Gambar 3. 13 *Class Diagram*

Class diagram memperlihatkan komponen yang ada di dalam sistem. Pada gambar diatas dapat dilihat *class diagram* dari sistem *Online Paper Submission System*. Terdapat enam *class* utama, yaitu *class Users*, *Submissions*, *Reviewers*, *Conferences*, *Con_registrations*, dan *Rev_papers*. *Class Users* untuk menangani

data registrasi pengguna yaitu *Author* dan *Operator*. *Class Submissions* menangani data *paper* yang dikirimkan, sedangkan *class Reviewers* untuk mengelola data *Reviewer*. *Class Conferences* untuk menangani data pendaftaran *conference* oleh *Operator*. *Class Con_registrations* untuk menangani data pendaftaran *conference* oleh *Author*. Dan *class Rev_paper* untuk mengelola dokumen (paper yang dikirimkan baik dalam format PDF) *submission*.

4. Desain Database



Gambar 3. 14 Desain Database

Database dari aplikasi *Online Paper Submission System*. Terdapat 6 tabel yaitu *users*, *conferences*, *con_registrations*, *submissions*, *rev_papers*, dan *reviewers*. Tabel *users* menyimpan data pengguna baik *Author*, *Operator*, *Reviewer*, dan *Administrator*, dan tabel ini juga menyimpan informasi *login* berupa alamat *email* dan *password* yang digunakan untuk proses authentikasi sistem. Tabel *conference*

merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data *conference* yang dibuat oleh *Operator* dan tabel ini memuat informasi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Tabel *con_registrations* merupakan tabel yang menyimpan data registrasi *Author* yang telah mendaftar pada kegiatan *conference* yang dipilih. Tabel *Reviewers* menyimpan data *reviewer* yang ditugaskan untuk *me-review* sebuah *paper*, dimana *reviewer* akan ditunjuk oleh *Operator*. *Paper* yang sudah di-*review* akan disimpan hasil *review* di tabel *rev_papers*. Tabel *submissions* menyimpan data *paper* yang dikirimkan oleh *Author*, dan tabel *papers* menyimpan data dokumen berupa PDF *submission* yang di *upload* oleh *Author*.

5. Penjelasan Tabel Pada Database

a) Tabel *Users*

Tabel 3. 1 Tabel *Users*

Atribut	Tipe Data	Keterangan
<code>user_id</code>	<code>int(11)</code>	Menyimpan data <i>id user</i>
<code>user_firstname</code>	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data nama depan <i>user</i>
<code>user_lastname</code>	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data nama belakang <i>user</i>
<code>user_email</code>	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data <i>email user</i>
<code>user_password</code>	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data <i>password user</i>
<code>user_role</code>	<code>enum</code>	Menyimpan role user yang terdiri dari <i>Author</i> , <i>Operator</i> , <i>Reviewer</i> , dan <i>Administrator</i>

b) Tabel *Conferences*

Tabel 3. 3 Tabel *Conferences*

Atribut	Tipe Data	Keterangan
con_id	<code>int(11)</code>	Menyimpan <i>id conference</i>
user_id	<code>int(11)</code>	Menyimpan data <i>id user</i> yang merupakan <i>foreign key</i> dari tabel <i>conference</i>
con_name	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data nama <i>conference</i>
con_slug	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data <i>slug conference</i>
con_acronym	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data <i>acronym</i> atau singkatan dari nama <i>conference</i>
con_theme	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data tema kegiatan <i>conference</i>
con_description	<code>text</code>	Menyimpan data deskripsi kegiatan <i>conference</i>
con_topic	<code>text</code>	Menyimpan data topik kegiatan <i>conference</i>
con_banner	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan gambar atau <i>banner</i> kegiatan <i>conference</i>
con_venue	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data <i>venue</i> atau tempat kegiatan <i>conference</i>
con_address	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data alamat <i>conference</i>
con_city	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data kota tempat pelaksanaan kegiatan <i>conference</i>
con_country	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data nama negara penyelenggara kegiatan <i>conference</i>
con_email	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data email penyelenggara kegiatan <i>conference</i>
con_institution	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan data nama kampus atau universitas

		penyelenggara kegiatan <i>conference</i>
con_paper_template	varchar(255)	Menyimpan data template <i>paper</i>
con_payment_info	text	Menyimpan data informasi pembayaran kegiatan seminar
con_sub_deadline	date	Menyimpan data <i>deadline</i> atau batas pengumpulan <i>paper</i>
con_date_start	date	Menyimpan tanggal mulai penyelenggaraan kegiatan
con_date_end	date	Menyimpan tanggal selesai penyelenggaraan kegiatan
con_status	enum	Menyimpan data status <i>conference</i> yaitu <i>Active</i> dan <i>Inactive</i>

c) Tabel Reviewers

Tabel 3. 5 Tabel *Reviewers*

Atribut	Tipe Data	Keterangan
reviewer_id	int(11)	Menyimpan data id pada akun <i>reviewer</i>
reviewer_name	varchar(255)	Menyimpan data nama <i>reviewer</i>
reviewer_institution	varchar(255)	Menyimpan data institusi <i>reviewer</i>
reviewer_email	varchar(255)	Menyimpan data email akun <i>reviewer</i>
reviewer_password	varchar(255)	Menyimpan data password untuk akun <i>reviewer</i>

d) Tabel *Con_registrations*

Tabel 3. 7 Tabel *Con_registrations*

Atribut	Tipe Data	Keterangan
con_reg_id	int(11)	Menyimpan data id pendaftaran kegiatan <i>conference</i> oleh <i>author</i>
user_id	int(11)	Menyimpan data id <i>user</i> sebagai <i>foreign key</i>
conference_id	int(11)	Menyimpan data id <i>conference</i> sebagai <i>foreign key</i>
con_reg_institution	varchar(255)	Menyimpan data institusi atau universitas asal <i>author</i>
con_reg_gender	enum	Menyimpan data <i>gender</i> atau jenis kelamin dari <i>author</i>
con_reg_country	varchar(255)	Menyimpan data asal negara <i>author</i>

e) Tabel *Submissions*

Tabel 3. 9 Tabel *Submissions*

Atribut	Tipe Data	Keterangan
sub_id	int(11)	Menyimpan data id <i>paper</i> yang telah di <i>submit</i>
user_id	int(11)	Menyimpan data id <i>user</i> yang telah <i>submit</i> sebagai <i>foreign key</i>
con_registration_id	int(11)	Menyimpan data id <i>conference</i> yang diikuti oleh <i>author</i>
sub_title	varchar(255)	Menyimpan data <i>title</i> atau judul <i>paper</i> yang di <i>submit</i> oleh <i>author</i>
sub_topic	text	Menyimpan data <i>topic</i> dari <i>paper</i> yang telah di <i>submit</i> oleh <i>author</i>

<code>sub_abstract</code>	text	Menyimpan data <i>abstract</i> dari <i>paper</i> yang telah di <i>submit</i> oleh <i>author</i>
<code>sub_keywords</code>	text	Menyimpan data <i>keywords</i> atau kata kunci <i>paper</i> yang telah di <i>submit</i> oleh <i>author</i>
<code>sub_paper</code>	<code>varchar(255)</code>	Menyimpan <i>file paper</i> yang di <i>submit</i> oleh <i>author</i>
<code>sub_status</code>	enum	Menyimpan data keterangan status <i>paper</i> yang terdiri dari <i>Submitted</i> , <i>Under Review</i> , <i>Accepted</i> , dan <i>Rejected</i>

f) Tabel *Rev_papers*

Tabel 3. 11 Tabel *Rev_papers*

Atribut	Tipe Data	Keterangan
<code>rev_paper_id</code>	<code>int(11)</code>	Menyimpan data id <i>paper</i> yang telah di <i>review</i>
<code>submission_id</code>	<code>int(11)</code>	Menyimpan data id <i>paper</i> yang di <i>submit</i> oleh <i>author</i> sebagai <i>foreign key</i>
<code>reviewer_id</code>	<code>int(11)</code>	Menyimpan data id <i>reviewer</i> yang me- <i>review</i> <i>paper</i> sebagai <i>foreign key</i>
<code>rev_comments</code>	text	Menyimpan data komentar <i>reviewer</i> kepada <i>paper</i> yang di <i>review</i>
<code>rev_status</code>	enum	Menyimpan data status <i>review paper</i> yang terdiri dari <i>Under Review</i> , <i>Accepted</i> , <i>Rejected</i>

4.2.3 Implementation

Pada tahap ini akan dilakukan proses implementasi kedalam bahasa pemrograman berdasarkan desain yang telah dibuat. Bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam pengembangan sistem seminar ini berupa JavaScript dengan menggunakan *Next Js*. *Next Js* merupakan salah satu pengembangan dari pada *framework React Js*. Proses yang terjadi pada *Next Js* lebih berfokus pada *server*, sehingga keseluruhan proses *rendering* yang terjadi akan dilakukan pada sisi *server*. Tidak seperti pada *React Js* seluruh proses rendering yang terjadi dilakukan pada sisi *client*, *Next js* lebih berfokus pada sisi *server*.

4.2.4 Testing and Integration

Pada tahap testing and integration, dilakukan testing atau pengujian pada sistem yang telah dibangun. Pengujian atau testing dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari sistem yang telah dibangun sehingga sistem yang dibangun dapat diperbaiki untuk mengurangi kesalahan atau bug yang ada pada sistem. Adapun metode pengujian yang digunakan untuk menguji kelayakan sistem ada 3 (tiga) tahapan yaitu uji *blackbox*, uji *whitebox*, dan uji *UI/UX*. Ketiga tahapan pengujian dapat di deskripsikan sebagai berikut:

1. Uji *Blackbox*

Uji *blackbox* bertujuan untuk mengetahui kebenaran proses input dan output pada sistem yang dibuat sesuai dengan target yang ingin dicapai. Pengujian *black box* adalah salah satu metode pengujian yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya sehingga para tester memandang sebuah sistem sebagai sebuah kotak hitam yang tidak penting untuk dilihat isinya tetapi cukup

dikenai proses testing pada bagian luarnya. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah sistem dari prangkat dapat berfungsi dengan baik. Hasil yang didapat dari pengujian ini yaitu semua proses mulai dari saat pertama produk dijalankan sampai dengan selesai keluar berfungsi dengan baik. Pengujian ini dapat dilakukan oleh siapapun termasuk pengembang. Instrumen pengujian *blackbox* bisa dilihat pada lampiran 2.

2. Uji Whitebox

Gusdevi, dkk. (2022) *Whitebox testing* atau uji *whitebox* dilakukan untuk menguji dan menganalisis kode program bilamana terjadi kesalahan atau tidak disebut dengan pengujian *whitebox*. Terdapat pendapat lain mengenai pengertian dari pengujian *whitebox* ini dilakukan dengan melihat *pure code* tanpa melihat tampilan *interface* dari sistem. Penelitian ini menggunakan teknik pengujian *whitebox basis path testing*. *Bbasis path testin merupakan teknik bertujuan untuk mengukur kompleksitas kode program dan mendefinisikan alur yang dieksekusi*. Teknik ini digunakan untuk menguji kesesuaikan kode program ketika dijalankan.

3. Uji UI/UX

Pengujian UI/UX digunakan untuk mengukur desain *interface* produk *Online Paper Submission System* dengan menilai dari sisi pengalaman pengguna atau *user*. Pengukuran menggunakan pendekatan aspek *usability*, aspek ini dapat digunakan untuk menganalisis *user experience* dan *user interface* pada sistem. *User Interface (UI)* merupakan perantara pengguna dengan sistem berupa tampilan grafis dan *User Experience (UX)* merupakan pengalaman pengguna dalam menggunakan *user interface*. Untuk melakukan pengujian UI/UX pada penelitian ini menggunakan metode yang dapat mengukur tingkat *usability* pada pengguna produk *Online Paper*

Submission System. Adapun metode pengujian yang digunakan adalah metode *heuristic evaluation*. *Heuristics Evaluation*, yang merupakan teknik pengujian usability untuk perangkat lunak komputer yang membantu mengidentifikasi masalah pada desain antarmuka. Tujuan utama metode ini adalah mengetahui masalah yang berkaitan dengan desain antarmuka atau *interface*.

Pengambilan sampel dalam pengujian UI/UX menggunakan teknik *purposive sampling*. Dengan menggunakan teknik ini, sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu melalui proses yang cermat sehingga relevan dengan rencana penelitian. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang digunakan minimal berjenis *multivariate*, sesuai dengan pedoman pengukuran sampling, dengan jumlah variabel indikator 5-10 kali. Jumlah variabel berdasarkan banyaknya aspek pada *heuristic evaluation*, yaitu berjumlah 10 aspek. Jumlah sampel minimal (n) yang diperlukan dalam penelitian dihitung menggunakan persamaan (1).

$$\begin{aligned} n &= \text{jumlah variabel} \times 5 \\ n &= 10 \times 5 \\ n &= 50 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 50 sampel. Pada penelitian ini diambil sebanyak 50 responden untuk mencapai batas minimal sampel yang ditentukan dan dianggap cukup. Selain itu, sampel juga memberikan tanggapan berupa kesimpulan dan rekomendasi untuk desain *interface* dari produk *Online Paper Submission System*. Pengujian UI/UX pada aspek usability menggunakan validitas skala likert. Skor dari angket menggunakan skala likert yang akan diubah dalam bentuk persentase dari masing-masing responden. Sugiyono (2022) skala likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang terkait fenomena sosial.

Untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tahap uji coba dan evaluasi produk atau sistem didasarkan pada konversi tingkat pencapaian dengan skala 4. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam menganalisis data instrument penelitian:

- 1) Memberikan skor pada tiap kriteria dengan ketentuan sebagai berikut:

Sangat baik diberikan skor 4, cukup baik diberikan skor 3, kurang baik diberikan skor 2, dan sangat tidak baik diberikan skor 1. Adapun tabel skor penilaian terhadap jawaban menurut Sugiyono (2022) dapat dilihat pada Tabel 3.13.

Tabel 3. 13 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

- 2) Perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

- 3) Menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat kelayakan analisis presentase yang sudah dihitung. Adapun tabel kelayakan analisis presentase menurut Sugiyono (2022) dapat dilihat pada Tabel 3.15.

Tabel 3. 15 Kelayakan Analisis Presentase

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	$0\% \leq p \leq 25\%$	Sangat tidak baik
2	$25\% < p \leq 50\%$	Kurang baik

3	$50\% < p \leq 75\%$	Cukup baik
4	$75\% < p \leq 100\%$	Sangat baik

Berdasarkan data tabel kelayakan analisis presentase tersebut, menunjukkan presentase pengukuran pada tahap uji coba produk atau sistem dan evaluasi yang mengacu pada presentase diatas.

a. *Variable Heuristic Evaluation*

Heuristic Evaluation menurut Nielsen dapat digunakan sebagai bagian dari proses desain ulang, dengan teknik rekayasa usability untuk menemukan masalah kegunaan dalam user interface sehingga dapat dijadikan sebagai bagian dari proses desain ulang (Lazuardina & Suyatno, 2023). Berikut merupakan indikator *Heuristic Evaluation* pada penelitian ini:

Tabel 3. 17 Variabel Heuristic Evaluation

No	Variabel Heuristic Evaluation	Keterangan
1	<i>Visibility of System Status</i>	Sebuah sistem yang membuat pengguna mendapat informasi tentang apa yang sedang terjadi di dalam sistem.
2	<i>Match Between System and The Real World</i>	Sistem harus berbicara sesuai dengan bahasa pengguna dalam memilih kata, frasa, dan konsep agar pengguna dengan mudah menggunakan.
3	<i>Use Control and Freedom</i>	Pengguna harus dapat membuat keputusan independen (terinformasi) tentang apa yang mereka lakukan atau akan dilakukan.
4	<i>Consistency and Standards</i>	Semua sudah mengikuti standar, perbedaan pemahaman tentang kata, frasa, situasi, dan tindakan tidak perlu dipertanyakan lagi oleh pengguna.
5	<i>Error Prevention</i>	Merancang sistem yang mencegah terjadinya kesalahan lebih baik daripada merancang pesan kesalahan yang baik.
6	<i>Recognition Rather than Recall</i>	Meminimalkan beban pengguna dalam menggunakan objek, aksi dan

		opsi lain saat menjalankan perintah, dan sediakan akses mudah ke informasi yang mereka butuhkan.
7	<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	Sistem memberikan notifikasi ketika akan membuat kesalahan yang serius, dapat memberikan petunjuk untuk mencegah kesalahan.
8	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Sistem memberikan informasi yang relevan dari sebuah perintah. Informasi yang tidak relevan akan mengurangi visibilitas dan usabilitas sebuah sistem.
9	<i>Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers from Errors</i>	Instruksi dan informasi tentang sistem harus mudah diakses dan terlihat jelas pada saat diperlukan.
10	<i>Help and Documentation</i>	Sistem harus memiliki fitur help yang baik dan dokumentasi yang relevan agar pengguna dapat mempelajari segala sesuatu tentang sistem.

b. Instrumen Pengujian

Heuristic Evaluation terdapat 10 aspek variabel. Penyusunan instrumen pengujian mengacu pada 10 variabel *heuristic evaluation*. Instrumen pengujian UI/UX terdapat 23 butir pertanyaan yang mewakili 10 aspek pada metode *heuristic evaluation*.

Tabel 3. 19 Instrumen Pengujian UI/UX

Aspek	Indikator	Keterangan
<i>Visibility of System Status (H1)</i>	HE11	Informasi yang ditampilkan pada sistem jelas.
	HE12	Proses umpan balik yang dilakukan sistem tidak membutuhkan waktu yang lama.
<i>Match Between System and The Real World (H2)</i>	HE21	Pemilihan warna yang sesuai pada sistem.
	HE22	Penggunaan tata bahasa yang baik.
	HE23	Penggunaan gambar yang komunikatif.

<i>Use Control and Freedom (H3)</i>	HE31	Pengguna dengan mudah melakukan pengelolaan data pada sistem sesuai dengan <i>role</i> .
	HE32	Pengguna dengan mudah melakukan navigasi pada sistem.
<i>Consistency and Standards (H4)</i>	HE41	Konsistensi dalam penulisan.
	HE42	Pemberian label pada semua ikon sudah sesuai standar.
<i>Error Prevention (H5)</i>	HE51	Pencegahaan penggunaan dalam membuat kesalahan.
	HE52	Terdapat tombol bantuan untuk mencegah kesalahan
<i>Recognition Rather than Recall (H6)</i>	HE61	Pada setiap teks dapat terbaca dengan baik.
	HE62	Memberikan kejelasan simbol dan bahasa pada pengguna.
	HE63	Pemilihan kata pada pesan kesalahan sudah menggunakan tata bahasa yang baik dan sopan.
<i>Flexibility and Efficient of Use (H7)</i>	HE71	Sistem memberikan bahasa yang berbeda-beda dalam setiap halaman/menu.
	HE72	Sistem mempermudah dan mempercepat pengguna dalam melaksanakan setiap tugas.
<i>Aesthetic and Minimalist Design (H8)</i>	HE81	Tampilan minimalis pada penampilan informasi.
	HE82	Label pada ikon sudah jelas dan informatif.
	HE83	Pemilihan ukuran <i>font</i> dan <i>background</i> .
<i>Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers from Errors (H9)</i>	HE91	Proses pemulihan sistem yang mudah.
	HE92	Pemberian pesan kesalahan memberitahukan penyebab kesalahan yang terjadi.
<i>Help and Documentation (H10)</i>	HE101	Adanya bantuan ketika terjadi kesalahan pada sistem
	HE102	Pengguna dapat melanjutkan aksinya setelah mengakses bantuan.

4.2.5 Program Use

Pada tahap ini akan dilakukan peluncuran sistem *Online Paper Submission System* Beerbasis Web Untuk Kegiatan Seminar Ilmiah yang telah dikembangkan

dan telah melewati tahap pengujian. Pada tahapan ini juga merupakan tahapan untuk mengajarkan alur kerja sistem yang sudah dibangun kepada pengguna dan penyelenggara kegiatan seminar serta memberikan panduan mengenai cara penggunaan sistem.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan untuk menguji kualitas sistem yang dikembangkan berasal dari kalangan dosen dan mahasiswa yang telah berpengalaman di kegiatan seminar ilmiah baik sebagai peserta kegiatan, *reviewer*, atau penyelenggara kegiatan. Dosen dan mahasiswa yang menjadi subjek penelitian ini berasal dari Dosen dan Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha.

3.4 Jadwal Penelitian

Penelitian ini menggunakan jadwal sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini terjadwal dari Bulan Januari 2024 minggu ketiga hingga Bulan Juni 2024 minggu keempat. Penelitian dilakukan secara bertahap dengan detail jadwal dapat dilihat pada tabel 3. 20.

Tabel 3. 20 Jadwal Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Damar Priambodo, P., & Tolle, H. (2021). *Analisis Dan Perancangan Dashboard dan Modul Admin Sistem Manajemen Konferensi* (Vol. 5, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Gusdevi, H., Kuswayati, S., Iqbal, M., Fikri, M., Bakar, A., Novianti, N., Ramadan, R., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., & Bandung, T. (2022). *PENGUJIAN WHITE-BOX PADA APLIKASI DEBT MANAGER BERBASIS ANDROID. 04.*
- Lazuardina, D., & Suyatno, D. F. (2023). *Pengukuran User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Mobile Apps “Shopee” Menggunakan Metode Heuristic Evaluation.*
- Made, I., & Suyadnya, A. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Konferensi Ilmiah Berbasis Web* (Vol. 4, Issue 2).
- Mufadhol, M., Siswanto, S., Susatyo, D. D., & Dewi, M. U. (2017). The Phenomenon of Research and Development Method in Research of Software Engineering. *International Journal Of Artificial Intelligence Research*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.840608>
- Muhammad Nur Yasir Utomo. (2022). Rancang Bangun Sistem Manajemen Konferensi Ilmiah Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Elekterika*, 19(1). <https://doi.org/10.31963/elekterika.v6i1.3674>
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Prasetya Wibawa, A., Diantoro, M., Purnomo, A., & Kurniawan, N. C. (2024). *Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Konferensi Internasional Universitas Negeri Malang dengan Menggunakan Metode Waterfall.* 7(1), 352–361. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i1.34974>
- Reymon Rotikan. (2016). *OPSS: Online Paper Submission System Untuk Kegiatan Konferensi Ilmiah.*
- Rotikan, R. (2016). *Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Untuk Kegiatan Konferensi.*

- Supriyanto, J., Fadlil, A., & Sunardi, S. (2022). Pengujian Kualitatif Aplikasi Informasi Gempa Bumi dalam Bentuk Suara untuk Tunanetra. *MATRIX : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 21(3), 619–628. <https://doi.org/10.30812/matrik.v21i3.1482>
- Syafarina, G. A., Kom, S., & Kom, M. (2016). PERANCANGAN APLIKASI INVENTORY BARANG MATERIALS DAN PRODUCT. In *Technologia* (Vol. 7, Issue 1).
- Trimarsiah, Y., Arafat, M., AMIK AKMI Baturaja Jl Jend AYani No, D., & Tanjung Baru Baturaja Timur OKU Sumsel Sur-el, A. (2017). *Analisis dan Perancangan Website sebagai Sarana Informasi (Yunita Trimarsiah & Muhajir Arafat) ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA LEMBAGA BAHASA KEWIRAUUSAHAAN DAN KOMPUTER AKMI BATURAJA.*
- Jacksi, Karwan. (2015). *Design And Implementation Of Online Submission and Peer Review System A Case Study Of E-Journal Of University Of Zakho*
- Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Maniah, dan Hamidin. Dini, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus”, 1st ed, Yogyakarta : Deepublish, 2017
- Winarni, Endang Widi. 2018. Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D
Jakarta: Bumi Aksara
- I Nyoman Darsana. 2016. Panduan Seminar
- M.Arfa Andika Candra, Ika Artahalia Wulandari. 2021. Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada SMP Negeri 7 Kota Metro
- Arikunto, S. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Uji Blackbox

UJI COBA BLACKBOX

**PENGEMBANGAN ONLINE PAPER SUBMISSION SYSTEM BERBASIS
WEB UNTUK KEGIATAN SEMINAR ILMIAH**

Nama :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Awal (Event Landing Page)			
1	Saat website dibuka akan muncul tampilan event landing page		
Menu Author			
2	Ketika author memilih tombol register, maka akan masuk ke halaman pendaftaran untuk membuat akun author		
3	Setelah menyelesaikan pendaftaran akan masuk ke tampilan menu author		
4	Jika author memilih ke halaman submission, maka akan tampil form untuk submit paper		
5	Setelah selesai melakukan submit paper, akan kembali ke menu author dan menampilkan data paper yang telah di submit		
6	Jika author memilih data paper, akan tampil detail paper yang telah di submit dan author bisa melihat hasil review dari reviewer serta bisa melakukan submit review		
Menu Reviewer			
7	Jika reviewer masuk ke menu reviewer, akan dapat melihat paper yang telah di submit oleh author yang sebelumnya telah di kelola oleh admin		

8	Jika, author memilih download paper, maka file yang dipilih akan terdownload		
9	Jika author memilih tombol review, akan tampil form review lalu bisa memberikan komentar dan rekomendasi		
Menu Admin			
10	Jika admin masuk ke menu admin, akan menampilkan dashboard admin yang menampilkan data jumlah author, reviewer, paper, dan universitas		
11	Jika admin memilih tombol tambah reviewer, maka akan tampil form untuk menambahkan reviewer		
12	Jika admin, telah melakukan submit akan diarahkan kembali ke menu dashboard		
13	Jika, admin memilih tombol assign reviewer, akan tampil form untuk assign reviewer ke paper yang telah di upload oleh author		

Saran:

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

.....,

Lampiran 3. Instrumen Uji UI/UX

LEMBAR ANGKET UJI UI/UX

**PENGEMBANGAN ONLINE PAPER SUBMISSION SYSTEM BERBASIS
WEB UNTUK KEGIATAN SEMINAR ILMIAH**

Nama :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda.

Keterangan skor jawaban:

No	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	SB	Sangat baik
2	CB	Cukup baik
3	TB	Tidak baik
4	STB	Sangat tidak baik

Form angket uji UI/UX:

Aspek	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			SB	CB	TB	STB
<i>Visibility of System Status (H1)</i>	HE11	Informasi yang ditampilkan pada sistem jelas.				
	HE12	Proses umpan balik yang dilakukan sistem tidak membutuhkan waktu yang lama.				
<i>Match Between System and The Real World (H2)</i>	HE21	Pemilihan warna yang sesuai pada sistem.				
	HE22	Penggunaan tata bahasa yang baik.				
	HE23	Penggunaan gambar yang komunikatif.				
<i>Use Control and Freedom (H3)</i>	HE31	Pengguna dengan mudah melakukan pengelolaan data pada sistem sesuai dengan role.				

	HE32	Pengguna dengan mudah melakukan navigasi pada sistem.				
<i>Consistency and Standards (H4)</i>	HE41	Konsistensi dalam penulisan.				
	HE42	Pemberian label pada semua ikon sudah sesuai standar.				
<i>Error Prevention (H5)</i>	HE51	Pencegahan penggunaan dalam membuat kesalahan.				
	HE52	Terdapat tombol bantuan untuk mencegah kesalahan				
<i>Recognition Rather than Recall (H6)</i>	HE61	Pada setiap teks dapat terbaca dengan baik.				
	HE62	Memberikan kejelasan simbol dan bahasa pada pengguna.				
	HE63	Pemilihan kata pada pesan kesalahan sudah menggunakan tata bahasa yang baik dan sopan.				
<i>Flexibility and Efficient of Use (H7)</i>	HE71	Sistem memberikan bahasa yang berbeda-beda dalam setiap halaman/menu.				
	HE72	Sistem mempermudah dan mempercepat pengguna dalam melaksanakan setiap tugas.				
<i>Aesthetic and Minimalist Design (H8)</i>	HE81	Tampilan minimalis pada penampilan informasi.				
	HE82	Label pada ikon sudah jelas dan informatif.				
	HE83	Pemilihan ukuran <i>font</i> dan <i>background</i> .				
<i>Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers from Errors (H9)</i>	HE91	Proses pemulihan sistem yang mudah.				
	HE92	Pemberian pesan kesalahan memberitahukan				

		penyebab kesalahan yang terjadi.			
<i>Help and Documentation (H10)</i>	HE101	Adanya bantuan ketika terjadi kesalahan pada sistem			
	HE102	Pengguna dapat melanjutkan aksinya setelah mengakses bantuan.			

Saran:

.....
.....
.....

Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan salah satu opsi di bawah ini.

**LEMBAR ANGKET UJI UI/UX PENGEMBANGAN ONLINE PAPER
SUBMISSION SYSTEM BERBASIS WEB UNTUK KEGIATAN SEMINAR
ILMIAH**

- () Layak uji coba media tanpa revisi
- () Layak uji coba media dengan revisi
- () Tidak layak

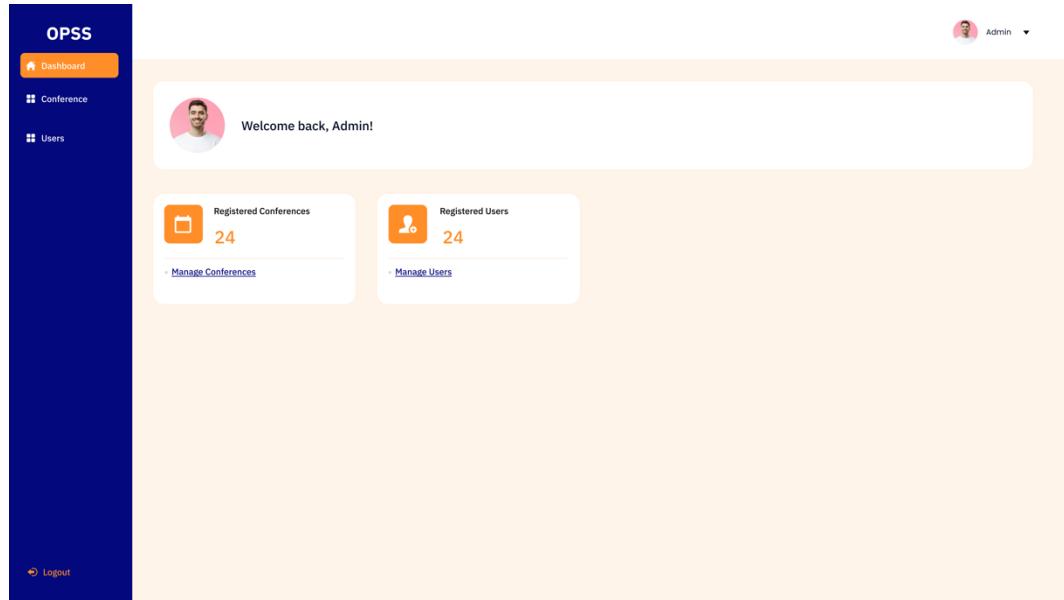
Singaraja,

.....,

Lampiran 3. Desain Website *Online Paper Submission System*

Admin

1. Admin Dashboard



2. Admin Manage Conference

Welcome back, Admin!

Registered Conferences

Conference 1

Conference	Conference Date	Submission Deadline	Status
Conference 1	Date Start February 26, 2024 Date End April 26, 2024	Full Paper Submision January 26, 2024 - February 12, 2024	Active
Conference 2	Date Start February 26, 2024 Date End April 26, 2024	Full Paper Submision January 26, 2024 - February 12, 2024	Inactive

3. Admin Detail Conference

Welcome back, Admin!

Conference 1

Description :
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Basic Informations

Conference Name : Conference 1

Description :
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Theme :
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Organizer Informations

Important Dates

Available Topics

Payment Informations

Contact Informations

Change Status

Select Status

4. Admin Registered Users

Welcome back, Admin!

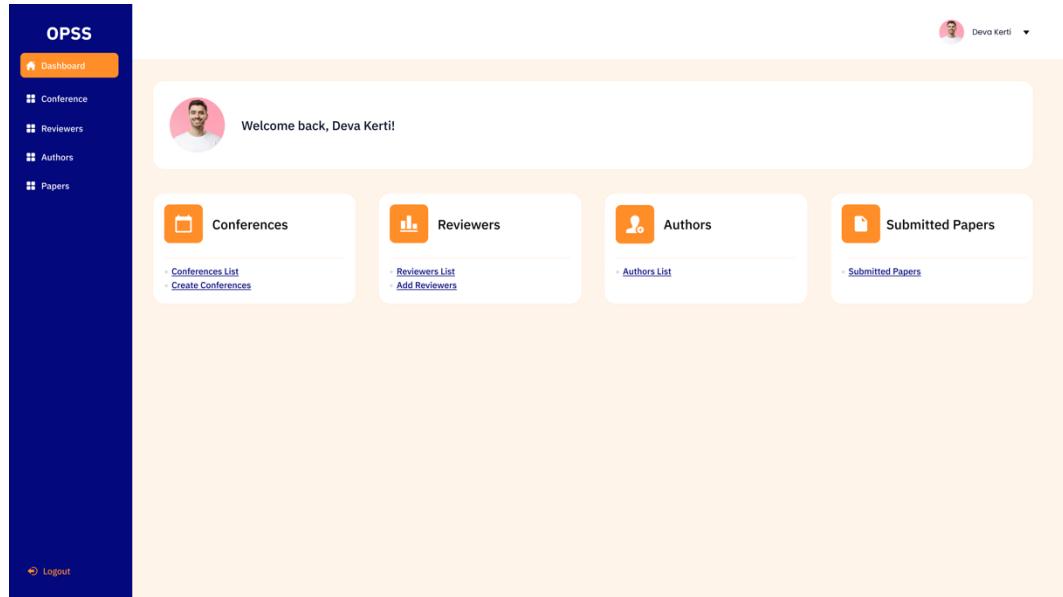
Registered Users

User Name | User Role | Email | Register Date | Action

Dr. Samantha Reynolds	Author	samantha@example.com	2024-01-26 10.19	<input type="button" value="Actions ..."/>
Prof. Alexander Nguyen	Author	nguyen@example.com	2024-01-26 10.19	<input type="button" value="Actions ..."/>
Marcus Williams, M.D.	Author	marcus@example.com	2024-01-26 10.19	<input type="button" value="Actions ..."/>
Emily Brown, J.D.	Author	emily@example.com	2024-01-26 10.19	<input type="button" value="Actions ..."/>
Alexander Martinez, Ed.D.	Author	alexander@example.com	2024-01-26 10.19	<input type="button" value="Actions ..."/>
Jessica Clark, Psy.D.	Operator	jessica@example.com	2024-01-26 10.19	<input type="button" value="Actions ..."/>
Olivia Anderson, D.V.M.	Author	olivia@example.com	2024-01-26 10.19	<input type="button" value="Actions ..."/>

Operator

1. Dashboard Operator



2. Dashboard Operator Conference

The screenshot shows the OPSS dashboard for managing conferences. The sidebar remains the same. The main area displays 'My Conferences' with a note about conference details. A '+ Create Conference' button is available. Below is a table listing two conferences:

Conference	Conference Date	Submission Deadline	Statistic	Action
Conference 1	Date Start February 26, 2024 Date End April 26, 2024	Full Paper Submission January 26, 2024 - February 12, 2024	Author Registered Authors - 10 Paper Submitted Paper - 10	Actions ...
Conference 2	Date Start February 26, 2024 Date End April 26, 2024	Full Paper Submission January 26, 2024 - February 12, 2024	Author Registered Authors - 10 Paper Submitted Paper - 10	Actions ...

A 'Logout' link is at the bottom of the sidebar.

3. Create Conference

Welcome back, Deva Kerti!

Create New Conference

Conference Name*

Acronym*

Conference Theme*

Institution*

Venue*

Description*

Country*

City*

Address*

Email*

Topic*

Banner - JPEG, PNG*

Paper Template - doc, pdf*

Submission Deadline*

Date Start*

Date End*

Payment Information*

Choose File No file chosen

Choose File No file chosen

01/01/2024

01/01/2024

01/01/2024

01/01/2024

Submit

4. Update Conference

Welcome back, Deva Kerti!

Update Conference

Conference Name*

Acronym*

Conference Theme*

Institution*

Venue*

Description*

Country*

City*

Address*

Email*

Topic*

Banner - JPEG, PNG*

Paper Template - doc, pdf*

Submission Deadline*

Date Start*

Date End*

Payment Information*

Choose File No file chosen

Choose File No file chosen

01/01/2024

01/01/2024

01/01/2024

01/01/2024

Update

5. Dashboard Operator Reviewers

Welcome back, Deva Kerti!

Reviewer Name	Institution	Email	Action
Dr. Samantha Reynolds	Evergreen Valley University	samantha@example.com	<button>Actions ...</button>
Prof. Alexander Nguyen	Pacific Crest University	nguyen@example.com	<button>Actions ...</button>
Marcus Williams, M.D.	Sapphire Ridge University	marcus@example.com	<button>Actions ...</button>
Emily Brown, J.D.	Magnolia Grove University	emily@example.com	<button>Actions ...</button>
Alexander Martinez, Ed.D.	Crimson Summit University	alexander@example.com	<button>Actions ...</button>
Jessica Clark, Psy.D.	Azure Bay University	jessica@example.com	<button>Actions ...</button>
Olivia Anderson, D.V.M.	Willowbrook University	olivia@example.com	<button>Actions ...</button>

[Logout](#)

6. Add Reviewer

Welcome back, Deva Kerti!

Add New Reviewer
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Conference Name*

Reviewer Name*

Institution*

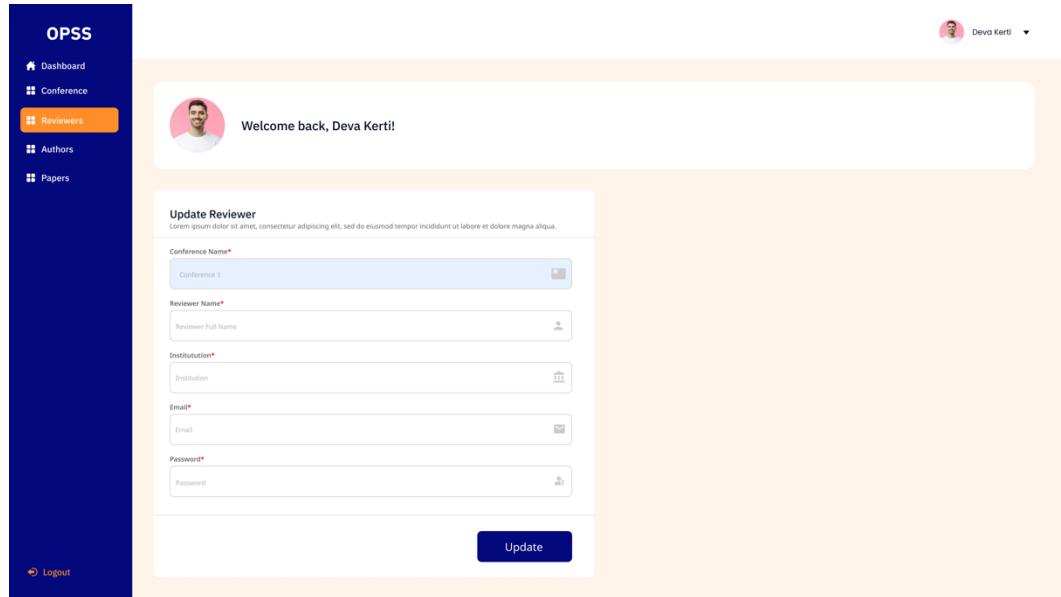
Email*

Password*

Submit

[Logout](#)

7. Update Reviewer



8. Registered Author

Author Name	Institution	Email	Action
Dr. Samantha Reynolds	Evergreen Valley University	samantha@example.com	<button>Actions ...</button>
Prof. Alexander Nguyen	Pacific Crest University	nguyen@example.com	<button>Actions ...</button>
Marcus Williams, M.D.	Sapphire Ridge University	marcus@example.com	<button>Actions ...</button>
Emily Brown, J.D.	Magolia Grove University	emily@example.com	<button>Actions ...</button>
Alexander Martinez, Ed.D.	Crimson Summit University	alexander@example.com	<button>Actions ...</button>
Jessica Clark, Psy.D.	Azure Bay University	jessica@example.com	<button>Actions ...</button>
Olivia Anderson, D.V.M.	Willowbrook University	olivia@example.com	<button>Actions ...</button>

9. Submitted Paper

Welcome back, Deva Kerti!

Submitted Papers - Conference 1

Author	Paper Title	Topic	Submit Date	Reviewer	Status
Dr. Samantha Reynolds	Paper Title 1	Topic 1	February 26, 2024	Emily Brown, J.D.	<button>Accept</button>
Prof. Alexander Nguyen	Paper Title 2	Topic 1	February 26, 2024	Emily Brown, J.D.	<button>Accept</button>
Marcus Williams, M.D.	Paper Title 3	Topic 1	February 26, 2024	Emily Brown, J.D.	<button>Rejected</button>
Emily Brown, J.D.	Paper Title 4	Topic 1	February 26, 2024	Emily Brown, J.D.	<button>Under Review</button>
Alexander Martinez, Ed.D.	Paper Title 5	Topic 1	February 26, 2024	Assign Reviewer	<button>Pending</button>
Jessica Clark, Psy.D.	Paper Title 6	Topic 1	February 26, 2024	Emily Brown, J.D.	<button>Accept</button>
Olivia Anderson, D.V.M.	Paper Title 7	Topic 1	February 26, 2024	Emily Brown, J.D.	<button>Under Review</button>

[Logout](#)

10. Paper Detail

Welcome back, Deva Kerti!

Paper Title : Paper Title 1

Authors
Dr. Jessica Clark, Dr. Samantha Reynolds

Topic
Topic 1

Abstract
[View abstract](#)

Keywords
Keyword 1, Keyword 2, Keyword 3

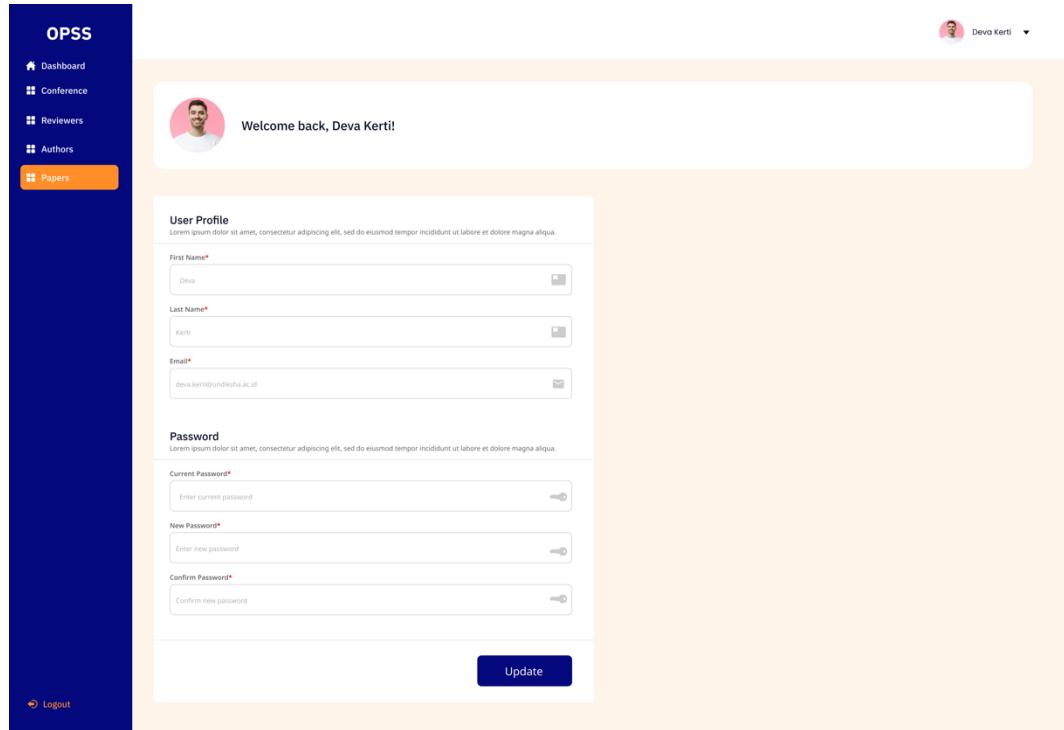
Paper File
[View paper](#)
[Download paper](#)

Paper Status : Accept

[Back](#)

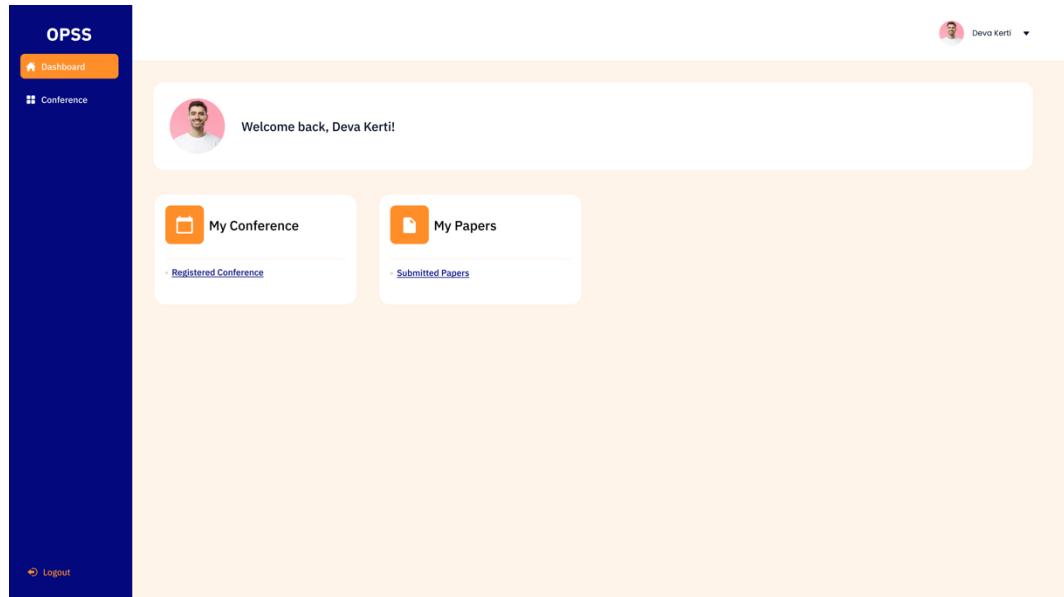
[Logout](#)

11. Profile Operator



Author

1. Dashboard Author



2. My Conference

Welcome back, Deva Kerti!

My Conferences

Conference	Conference Date	Submission Deadline	Status
Conference 1	Date Start February 26, 2024 Date End April 26, 2024	Full Paper Submission January 26, 2024 - February 12, 2024	Registered
Conference 2	Date Start February 26, 2024 Date End April 26, 2024	Full Paper Submission January 26, 2024 - February 12, 2024	Registered

[Logout](#)

3. Register Conference

Welcome back, Deva Kerti!

Register Conference

Conference Name*

Select Country*

Select Gender*

Institution*

[Logout](#)

4. My Papers

The screenshot shows the OPSS application interface. On the left, a dark sidebar contains the logo 'OPSS' and navigation links: 'Dashboard', 'My Conference', and 'My Papers' (which is highlighted with an orange background). The main content area has a light beige background. At the top right, there is a user profile icon and the name 'Deva Kerti'. Below the profile, a message says 'Welcome back, Deva Kerti!'. A button '+ Register New Conference' is located in the top right corner of the main content area. The central part of the screen displays a table titled 'My Papers' with the following data:

Paper	Conference	Status	Action
My Paper 1	Conference 1	Accept	Actions ...
My Paper 2	Conference 2	Accept	Actions ...
My Paper 3	Conference 3	Rejected	Actions ...
My Paper 4	Conference 4	Under Review	Actions ...
My Paper 5	Conference 5	Pending	Actions ...
My Paper 6	Conference 6	Accept	Actions ...
My Paper 7	Conference 7	Under Review	Actions ...

At the bottom left of the main content area, there is a 'Logout' link.

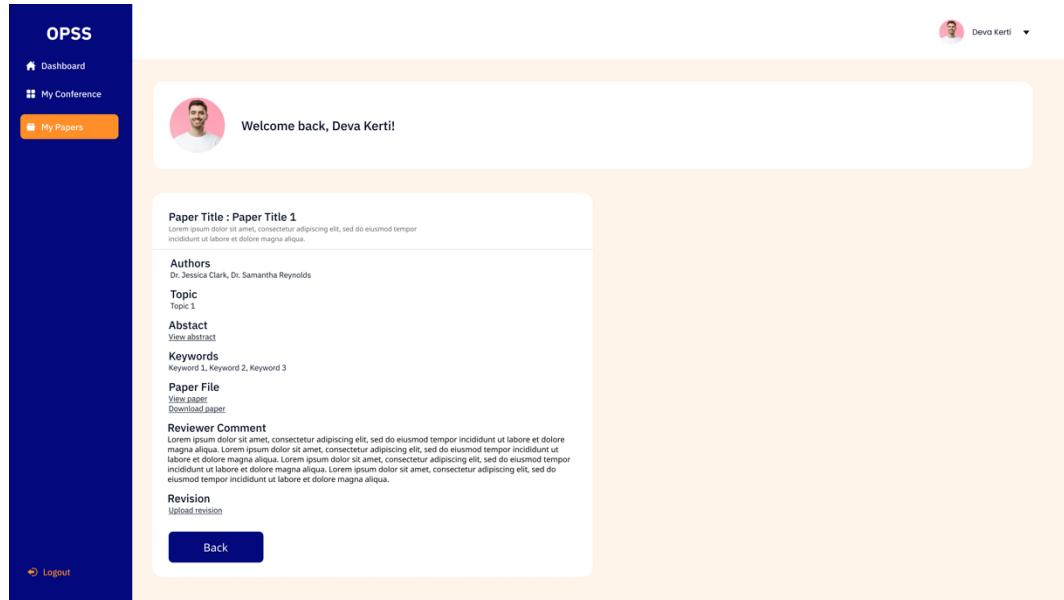
5. Submit Paper

The screenshot shows the OPSS application interface. The left sidebar is identical to the previous screenshot, with the 'My Papers' link also highlighted in orange. The main content area shows the 'Submit Paper' form. At the top right, there is a user profile icon and the name 'Deva Kerti'. Below the profile, a message says 'Welcome back, Deva Kerti!'. The form fields are as follows:

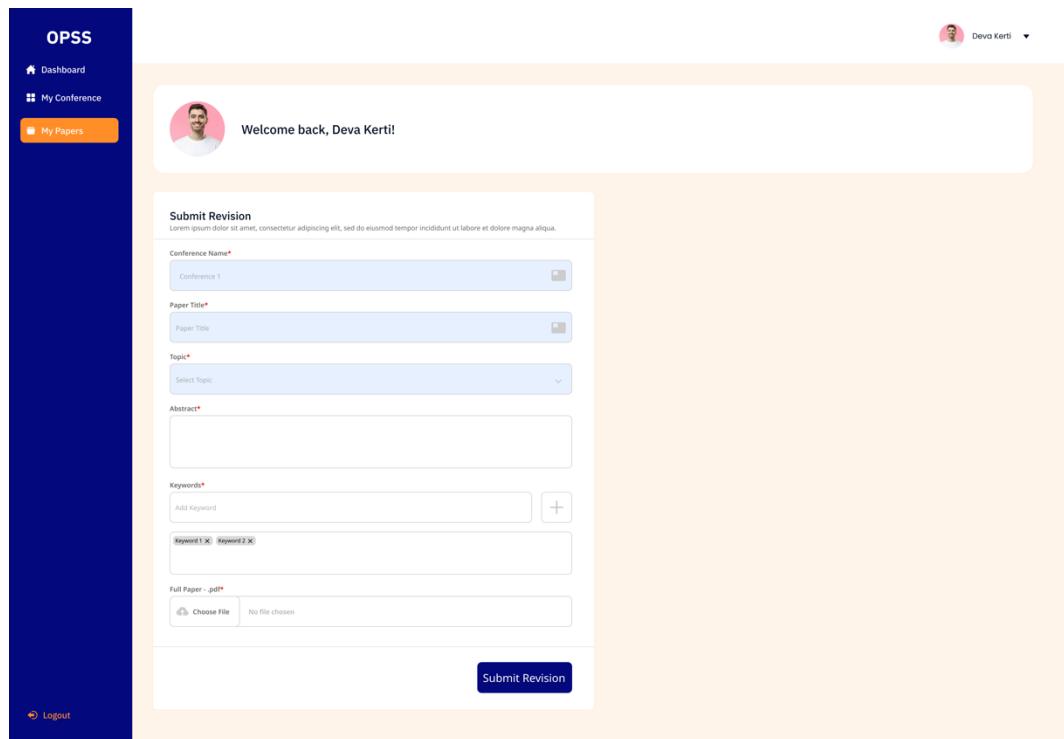
- Conference Name***: A dropdown menu showing 'Conference 1'.
- Paper Title***: An input field containing 'Paper Title'.
- Topic***: A dropdown menu showing 'Select Topic'.
- Abstract***: A large text input field.
- Keywords***: A section with an input field 'Add Keyword' and a '+' button, currently empty.
- Full Paper - pdf***: A file upload field showing 'Choose File' and 'No file chosen'.

A large blue 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

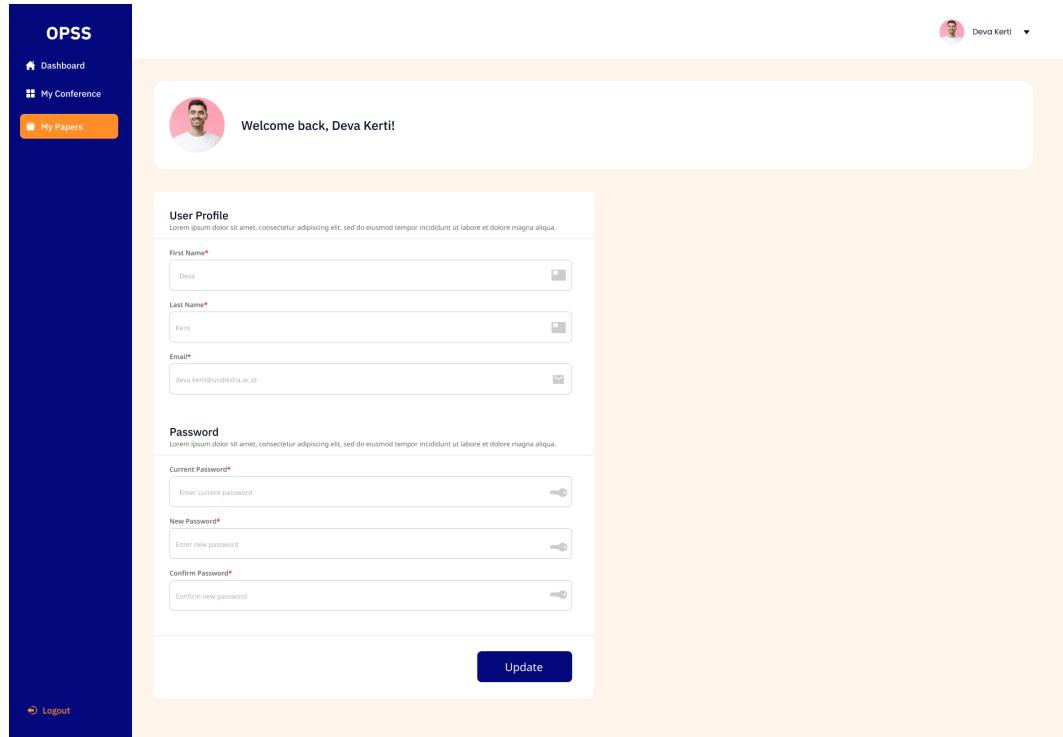
6. My Paper Detail



7. Upload Revision

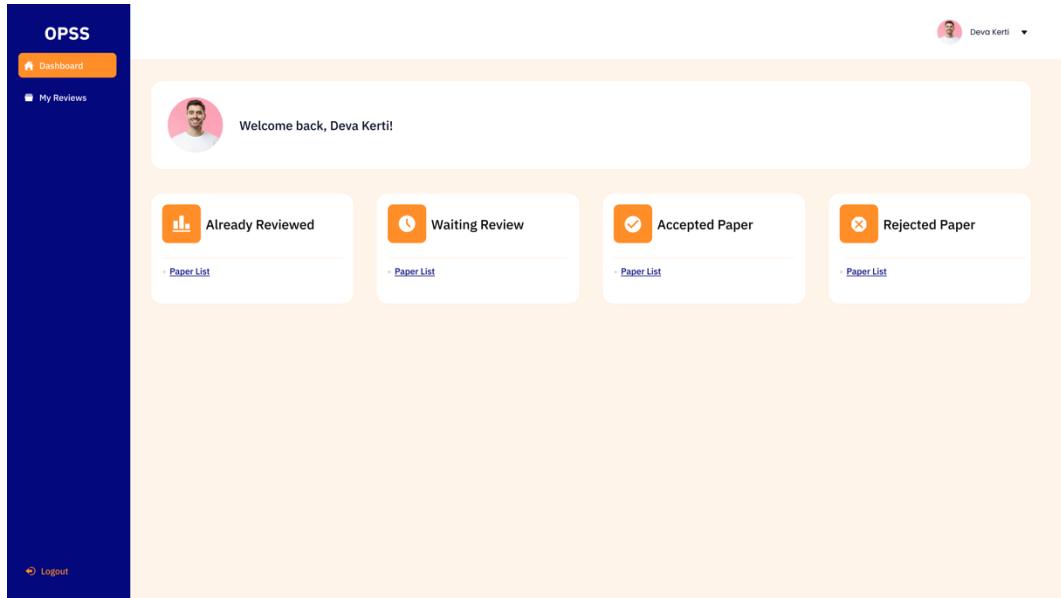


8. Author Profile



Reviewer

1. Dashboard Reviewer



2. My Reviews

Welcome back, Deva Kerti!

My Reviews - Conference 1

Author	Abstract	Topic	Submit Date	Paper File	Status
Dr. Samantha Reynolds	View abstract	Topic 1	February 26, 2024	Paper Title 1	Accept
Prof. Alexander Nguyen	View abstract	Topic 1	February 26, 2024	Paper Title 2	Accept
Marcus Williams, M.D.	View abstract	Topic 1	February 26, 2024	Paper Title 3	Rejected
Emily Brown, J.D.	View abstract	Topic 1	February 26, 2024	Paper Title 4	Under Review
Alexander Martinez, Ed.D.	View abstract	Topic 1	February 26, 2024	Paper Title 5	Pending
Jessica Clark, Psy.D.	View abstract	Topic 1	February 26, 2024	Paper Title 6	Accept
Olivia Anderson, D.V.M.	View abstract	Topic 1	February 26, 2024	Paper Title 7	Under Review

Logout

3. Review Paper

Welcome back, Deva Kerti!

Paper Title : Paper Title 1

Author: Dr. Jessica Clark, Dr. Samantha Reynolds

Topic: Topic 1

Abstract: [View abstract](#)

Keywords: Keyword 1, Keyword 2, Keyword 3

Paper File: [View paper](#) | [Download paper](#)

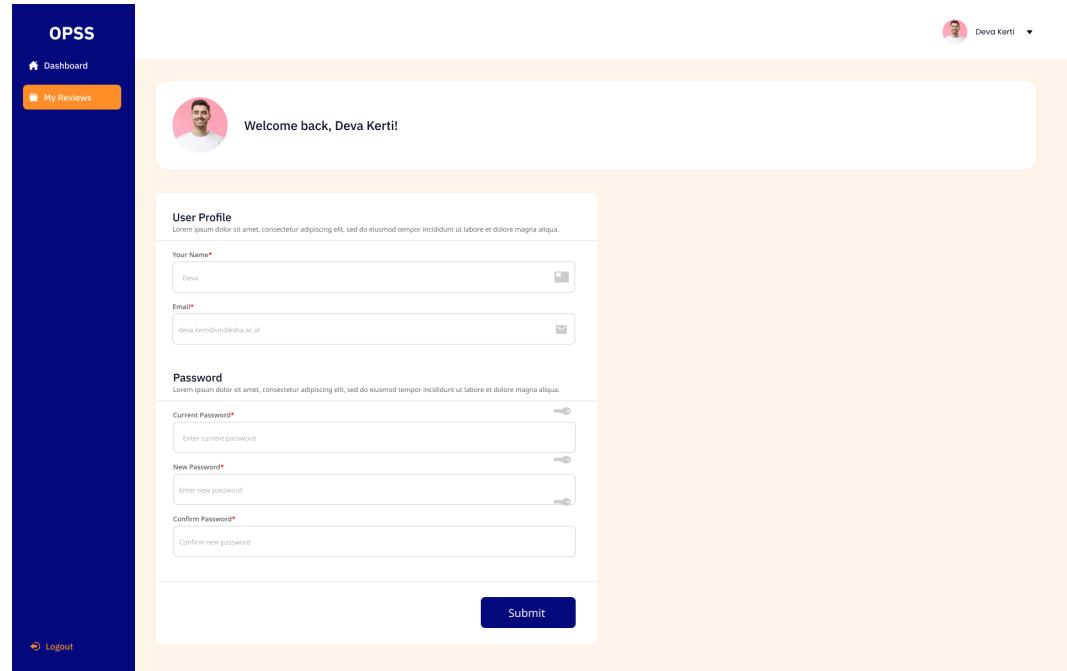
Status*:

Reviewer Comment*:

Submit Review

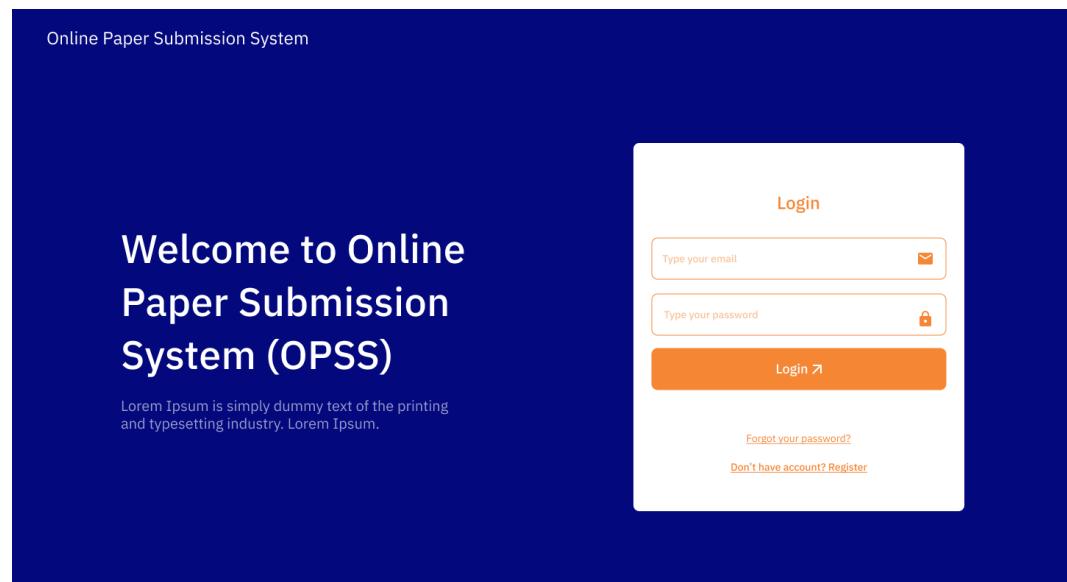
Logout

4. Reviewer Profile

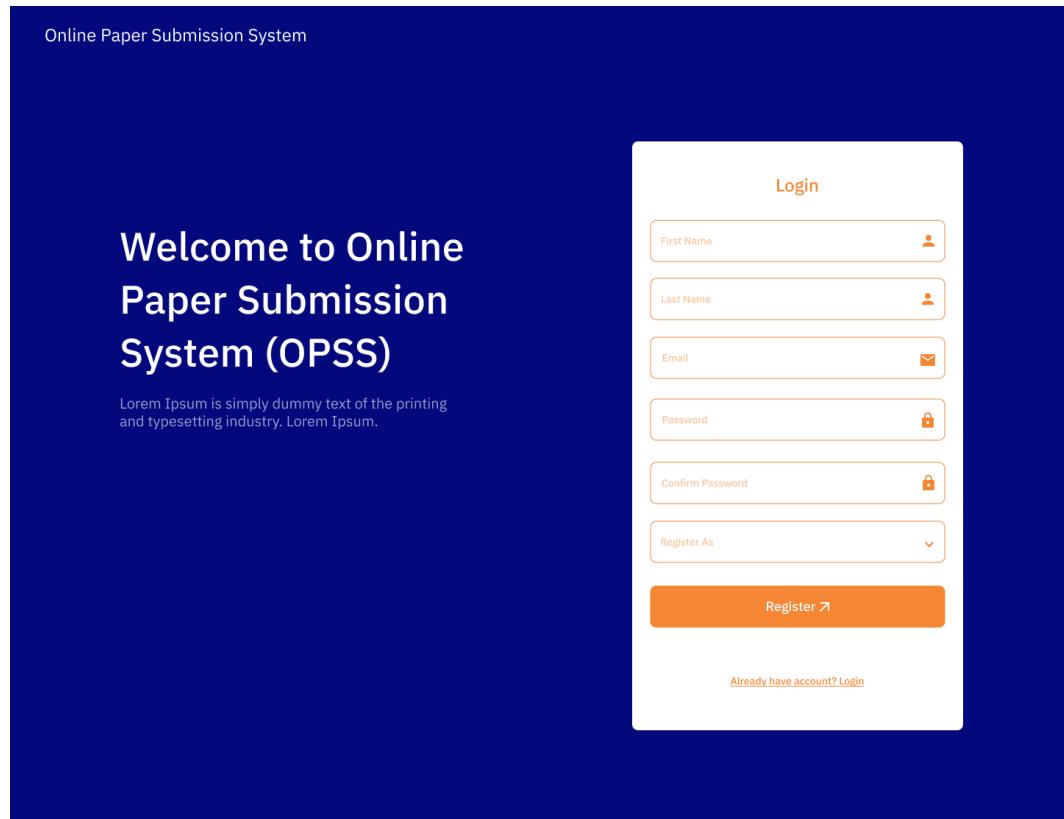


Login dan Register

1. Login



2. Register



Landing Page

1. Landing Page dan Event Landing Page