

Perancangan Ui/Ux Aplikasi Layanan Sistem Informasi Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Keep It Simple Stupid* (Kiss) (Studi Kasus : SMK PURNAWARMAN Purwakarta)

Ricky Setiawan^{*1}, Meriska Defriani², Lise Sri Andar Muni³

¹⁻³ Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana, Indonesia

Korespondensi Penulis : rickysetiawan1234567@gmail.com

Abstract: Student information system services at schools are an integrated service whose role is to equip students with knowledge about the information they need. Efforts to make school information services more practical and easier for users such as school staff, teachers and students who want to view student information services remotely, therefore mobile media is needed. At this time, the problem that exists at Purnawarman Vocational School is still implementing manual information system services, namely through Administration and information via the WhatsApp group conveyed by the teacher. The SMK Purnawarman website is currently not yet developed and the user interface is not attractive to some students, so the website is only a Profile of SMK Purnawarman. So, in the future, SMK Purnawarman plans to create a PN Mobile application using the Keep It Simple Stupid (KISS) method. The UI/UX Design Method using the Keep It Simple Stupid (KISS) principle prioritizes simplicity in designing user interfaces. This principle emphasizes that simple, easy-to-understand designs tend to be more effective and result in a better experience for users. From the test results using the usability scale (SUS) system, a score of 71 was obtained, which means that the prototype design that was designed to get Grade A results from researchers has been accepted and is easy to use by respondents.

Keywords: Information System Services, Keep It Simple Stupid, Prototype, System Usability Scale

Abstrak. Layanan sistem informasi siswa di sekolah merupakan sebuah layanan terpadu yang berperan untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang bagaimana informasi yang dibutuhkan. Upaya agar layanan informasi sekolah lebih praktis dan memudahkan pengguna seperti staf sekolah, guru, dan siswa yang ingin melihat layanan informasi siswa jarak jauh maka dari itu di perlukan media mobile.

Pada saat ini permasalahan yang ada pada kali ini Smk Purnawarman masih menerapkan layanan sistem informasi dengan manual yaitu melalui Tata Usaha dan informasi melalui grup whatsapp yang di sampaikan oleh guru. Website Smk Purnawarman pada saat ini belum berkembang dan tampilan user interface yang kurang diminati oleh sebagian siswa, sehingga website hanya sebagai Profile SMK Purnawarman. Maka SMK Purnawarman berencana kedepannya ingin membuat aplikasi PN Mobile menggunakan metode Keep It Simple Stupid (KISS). Metode Perancangan UI/UX dengan prinsip Keep It Simple Stupid (KISS) mengedepankan kesederhanaan dalam merancang antarmuka pengguna. Prinsip ini menekankan bahwa desain yang sederhana dan mudah dipahami cenderung lebih efektif dan menghasilkan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Dari pengujian menggunakan system usability scale (SUS) yang menunjukkan Hasil SUS Score adalah 71 yang berada pada kategori (Baik) bahwa prototype yang dibuat peneliti telah diterima dan digunakan oleh responden.

Kata kunci: ayanan Sistem Informasi, Keep It Simple Stupid, Prototype, System Usability Scale

LATAR BELAKANG

Di era modernisasi, teknologi telah menjadi kebutuhan dasar setiap orang, dari orang tua hingga anak muda, serta para ahli hingga orang awam. Perkembangan teknologi yang pesat sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Dalam pendidikan, teknologi memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar (Muhyidin et al., 2020).

Perkembangan pesat teknologi dan penggunaan ponsel menyebabkan aspek kehidupan manusia selalu terhubung dengan teknologi. Aplikasi mobile saat ini menjadi

fokus pengembangan, dengan tampilan antarmuka pengguna (*user interface*) sebagai aspek penting. *User interface* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan sistem, sedangkan *user experience* (UX) mengacu pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan layanan.

Layanan sistem informasi siswa di sekolah berperan dalam membekali siswa dengan informasi terkini tentang sekolah, sosial, pembelajaran, dan budaya. Untuk memudahkan akses informasi bagi staf sekolah, guru, dan siswa, diperlukan media mobile. SMK Purnawarman Purwakarta, sebuah sekolah menengah kejuruan swasta di Purwakarta, Jawa Barat, memiliki situs web untuk memberikan informasi profil sekolah dan penerimaan peserta didik baru, namun masih menerapkan layanan informasi secara manual melalui Tata Usaha dan grup WhatsApp.

Saat ini, website SMK Purnawarman belum berkembang dengan tampilan *user interface* yang kurang diminati. Oleh karena itu, peningkatan *user experience* dan kepuasan pengguna sangat penting. Penelitian ini merekomendasikan perancangan aplikasi PN Mobile menggunakan metode *Keep It Simple Stupid* (KISS). Metode ini mengutamakan desain yang sederhana namun efektif, mendukung pengalaman pengguna yang baik tanpa mengorbankan tujuan desain.

KAJIAN TEORITIS

1. *User Interface* (UI)

User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu *web* atau aplikasi. UI mendesain semua elemen *visual*, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman *web* dan apa yang ditampilkan di halaman *web*. Elemen *visual* yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah *skema* warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis *font* yang digunakan untuk *teks*. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna. (Muhyidin et al., 2020)

2. *User Experience* (UX)

User Experience bukanlah tentang cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada. Tetapi bagaimana interaksi antara *user* dengan produk, seperti pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam menggunakan produk, apakah mudah digunakan, sesederhana apa dalam mengoperasikan produk atau layanan hingga pengalaman

untuk menemukan, menyerap dan memahami informasi yang tersedia.(menurut Garrett, 2011 dalam Husna et al., 2020)

3. *Layanan Informasi*

Layanan informasi merupakan layanan memberi informasi yang dibutuhkan oleh individu. Tujuan layanan ini adalah agar individu memiliki pengetahuan (informasi) yang memadai, baik tentang dirinya maupun tentang lingkungannya, lingkungan perguruan tinggi, masyarakat, serta sumber-sumber belajar termasuk internet. Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan agar individu lebih mudah dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan.(Endriani et al., 2020)

4. *Mobile*

Mobile adalah program aplikasi yang digunakan dengan sumber daya berbasis *web* yang menyediakan akses ke beragam informasi yang *relevan*. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui perangkat telepon seluler, *smartphone*, *nirkabel* dan perangkat lainnya. (Agusti, 2022)

5. *Keep It Simple Stupid (KISS)*

Metode Perancangan UI/UX dengan prinsip *Keep It Simple Stupid (KISS)* mengedepankan kesederhanaan dalam merancang antarmuka pengguna. Prinsip ini menekankan bahwa desain yang sederhana dan mudah dipahami cenderung lebih efektif dan menghasilkan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Tahapan Metode KISS: Identifikasi fitur dan elemen yang benar-benar esensial untuk tujuan produk atau aplikasi. Hindari *overdesign* dengan membatasi diri pada fitur yang benar-benar diperlukan untuk memberikan nilai kepada pengguna.

Berikut adalah prinsip metode *Keep It Simple Stupid*:

- a. Identifikasi Kebutuhan atau Masalah: Tahap pertama dalam menerapkan KISS adalah mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang harus diselesaikan. Ini melibatkan pemahaman yang mendalam tentang tujuan, target pengguna, atau tantangan yang dihadapi.
- b. Pemilihan Fitur atau Elemen Utama: Setelah masalah atau kebutuhan teridentifikasi, langkah berikutnya adalah memilih fitur atau elemen utama yang

- akan dimasukkan dalam solusi. Di sini, prinsip KISS diterapkan dengan memilih hanya fitur atau elemen yang benar-benar diperlukan untuk mencapai tujuan, dan menghindari kompleksitas yang tidak perlu.
- c. Sederhanakan Desain atau Proses: Berdasarkan pada fitur atau elemen yang dipilih, langkah selanjutnya adalah merancang atau menyusun proses atau produk dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Hindari penambahan fitur atau kompleksitas yang tidak diperlukan.
 - d. Uji Coba dan Evaluasi: Setelah desain atau proses sederhana dibuat, tahap uji coba dan evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan efektif dan memenuhi kebutuhan. Evaluasi ini dapat mencakup pengujian fungsional, pengumpulan umpan balik dari pengguna, atau analisis performa.
 - e. Iterasi dan Perbaikan: Jika ada kekurangan atau kesempurnaan yang ditemukan selama tahap evaluasi, langkah selanjutnya adalah melakukan iterasi dan perbaikan terhadap desain atau proses. Ini melibatkan penyesuaian fitur atau elemen, atau penyempurnaan proses untuk mencapai kesederhanaan yang diinginkan.
 - f. Implementasi dan Pemeliharaan: Setelah solusi yang sederhana dan efektif tercapai, langkah terakhir adalah mengimplementasikannya dan melakukan pemeliharaan sesuai kebutuhan. Dalam proses ini, penting untuk tetap mempertahankan prinsip kesederhanaan dan menghindari penambahan kompleksitas yang tidak perlu. (Ivan., 2018)

METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode KISS

Pada metode pengembangan ini peneliti menggunakan metode *keep it simple stupid*. Dalam metode ini pengembangan dilakukan secara terstruktur dan bertahap, sehingga harus teliti saat melakukan tahapan demi tahapan.

a. Identifikasi Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi karakteristik pengguna. Identifikasi dilakukan dengan melakukan wawancara kepada (kepsek, guru, staf, dll). Kemudian hasil dari langkah ini nantinya akan digunakan untuk membuat *user persona*. Tahapan ini juga menggunakan user persona meliputi murid dan guru dari perancangan aplikasi layanan sistem informasi siswa.

Pada langkah ini memungkinkan desainer untuk memahami kebutuhan dan tujuan pengguna yang sebelumnya telah dilakukan wawancara terlebih dahulu, sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai.

b. Pemilihan Fitur dan Elemen Utama

Pada tahap ini peneliti menggali informasi mengenai kebutuhan pengguna setelah mengidentifikasi kebutuhan yang telah didapatkan pada sebelumnya, dengan membuat *Empathy map* berdasarkan hasil wawancara dengan guru kemudian setelah informasi tersebut terkumpul lalu membuat *Mind Mapping* untuk memilih fitur dan konsep yang akan dibutuhkan, peneliti melakukan pemetaan informasi dari kebutuhan pengguna.

1) *Empathy map*

Disini kita menganalisis data yang di dapatkan saat wawancara, data tersebut kita analisis dan kita ambil yang paling penting dan relevan serta mendapatkan gambaran dan fitur yang lebih akurat tentang pengguna.

2) *Mind Mapping*

Langkah ini hasil dari wawancara sebelumnya yang nantinya di visualisasikan konsep permasalahan yang ada, dengan membuat struktur dan nantinya akan dilakukan penataan fitur yang dibutuhkan.

c. Sederhanakan Desain atau Proses

Pada tahapan ini penyederhanakan desain dari kebutuhan pengguna sebelumnya. Dimana peneliti akan membuat *prototype* desain antarmuka aplikasi layanan sistem informasi siswa dengan acuan dari solusi permasalahan dan kebutuhan pada tahapan sebelumnya pada tahapan ini penulis melakukan proses penyederhana desain antarmuka dengan beberapa tahapan antara lain:

1) *User flow*

Pada tahapan ini peneliti melakukan penyusunan alur dari aplikasi memilih fitur yang di perlukan agar mempermudah dan menyederhanakan proses desain ini.

2) *Wireframe*

Setelah tahapan *user flow* berhasil, lalu dikembangkan menjadi *wireframe*. Tahapan ini membuat kerangka atau dasar dari halaman yang akan dibuat dan digunakan untuk menyusun tampilan. Pembuatan *wireframe* menggunakan aplikasi *Figma*

3) *Mockup*

Pada tahapan ini adalah membuat *mockup* merupakan hasil akhir desain yang sudah disederhanakan dan berisi informasi seperti detail gambar, *tipografi*, warna dan bentuk. Pada tahapan ini hasilnya berupa desain antarmuka yang terlihat aplikasi yang sudah jadi.

4) *Prototype*

Tahapan selanjutnya adalah *prototype*, pada proses ini akan dilakukan pengembangan rangka aplikasi tersebut menjadi suatu rancangan tampilan mensimulasikan pengguna dengan desain *prototype* antar muka secara nyata.

d. Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahapan uji coba dan evaluasi, peneliti akan melakukan Uji coba dan Evaluasi terhadap desain yang telah dibangun apakah kebutuhan penggunaanya telah tercapai dan sesuai atau belum, kebeberapa pihak yang terkait seperti 4 siswa dan 3 guru yang ada di daftar *user responden*. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Untuk aspek kepuasan di ukur menggunakan kuesioner *System Usability Scale*.

e. Iterasi dan Perbaikan

Pada tahap ini digunakan untuk mengembangkan dan perbaikan yang berfokus pada mengidentifikasi masalah pada suatu produk, ide, atau solusi. Biasanya diikuti dengan evaluasi, penyesuaian, dan mengimplementasikan perubahan atau tindakan untuk memperbaikinya.

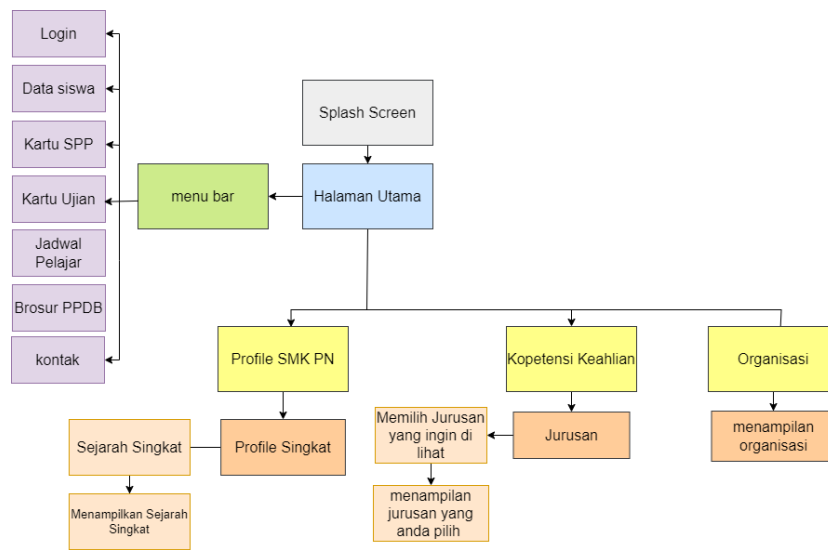
f. Implementasi dan Pemeliharaan

Pada tahap ini merupakan tahapan untuk menjalankan atau menempatkan sistem atau produk tersebut ke dalam penggunaan aktif, seperti instalasi perangkat keras, dan memperbaiki kerusakan, memperbarui perangkat lunak, meningkatkan fitur, atau mengatasi masalah keamanan (jika diperlukan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Userflow

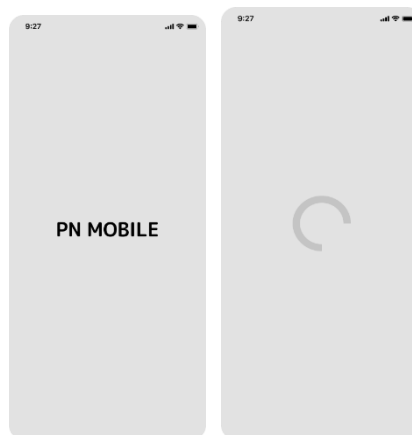
Userflow dibuat untuk mendapatkan Gambaran jelas tentang alur prototypenya nanti, berikut beberapa userflow yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan ;



Gambar 1. Userflow

2. Wireframe

a. Wireframe splash screen dan loding



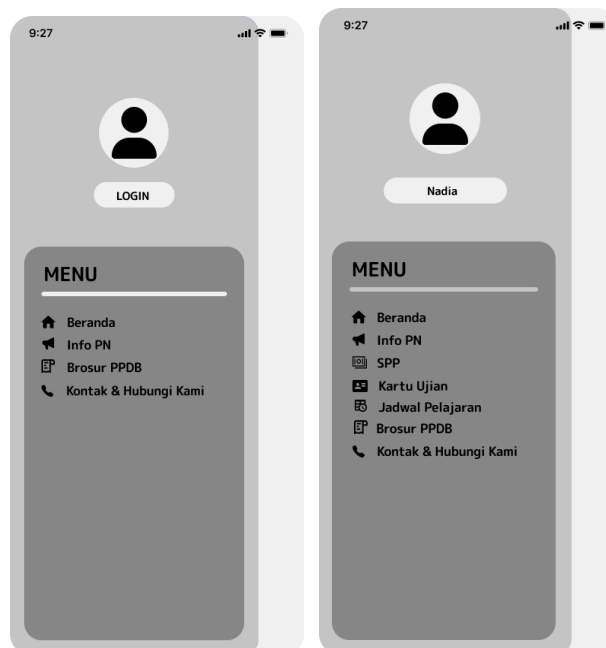
Gambar 2. Wireframe splash screen dan loding

b. Wireframe Halaman Utama



Gambar 3. Wireframe Halaman Utama

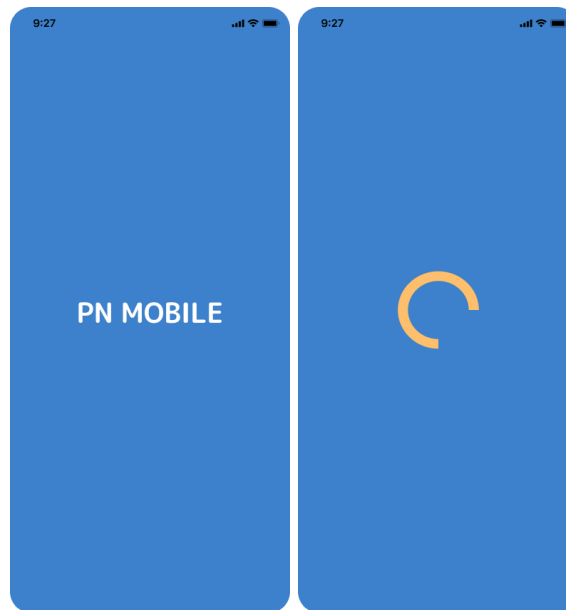
c. Wireframe Menu Bar sebelum dan Sesudah Login



Gambar 4. Wireframe menu barsebelum dan sesudah Login

3. Mockup

a. Mockup splash screen dan loading



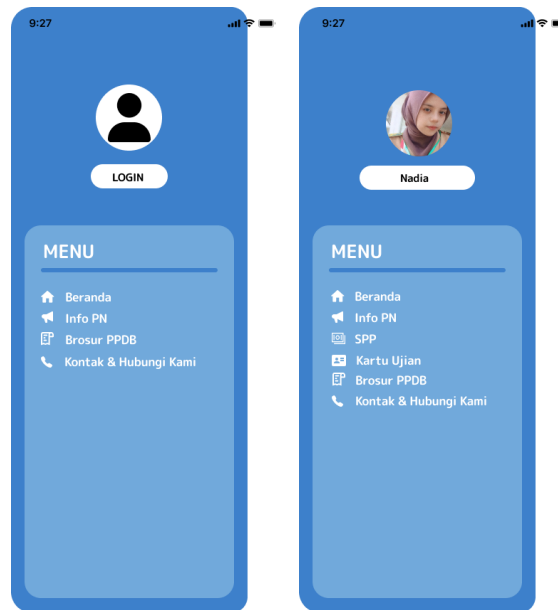
Gambar 5. Mockup splash screen dan loading

b. Mockup Halaman Utama



Gambar 6. Mockup Halaman Utama

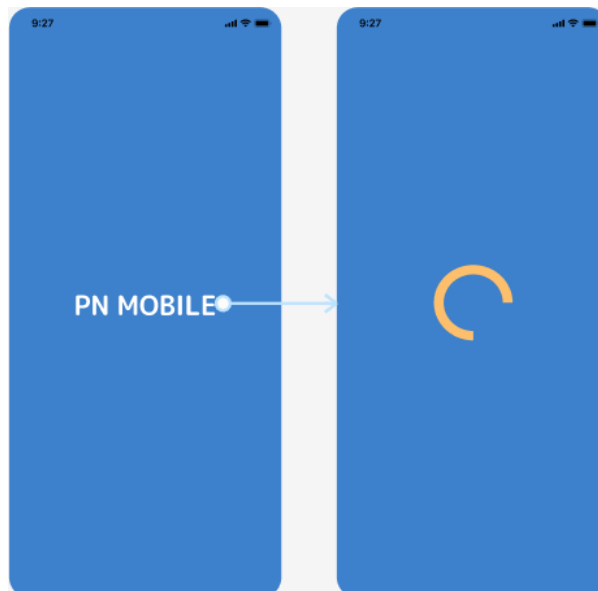
c. *Mockup* Menu Bar sebelum dan Sesudah Login



Gambar 7. *Mockup* menu barsebelum dan sesudah *Login*

4. *Prototype*

a. *Prototype splash screen dan loding*



Gambar 8. *Prototype splash screen dan loding*

b. Prototype Halaman Utama



Gambar 9. *Prototype* Halaman Utama

c. Prototype Halaman Utama



Gambar 10. *Prototype* Menu Bar sebelum login dan halaman login

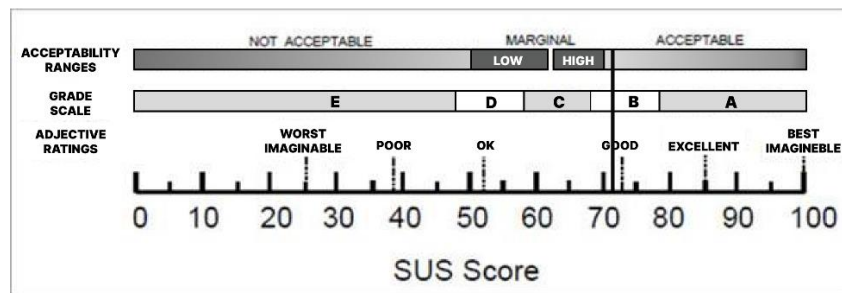
5. Uji Coba dan Evaluasi

a. Uji SUS

Tabel 1. Tabel Hasil SUS

Skor Asli (Data Contoh)											Hasil SUS
R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
1	5	1	5	2	3	2	4	2	5	5	75
2	5	2	4	1	4	2	4	2	1	4	68
3	5	1	4	2	4	2	4	3	2	4	68
4	5	1	4	2	4	2	5	1	1	4	73
5	5	1	4	2	5	1	4	2	2	3	78
6	4	2	4	1	5	3	5	2	1	3	70
7	5	1	4	2	4	2	4	2	1	5	65
8	5	2	4	2	4	3	5	1	5	3	80
9	5	1	4	2	4	1	5	3	2	4	73
10	4	2	4	3	5	1	4	1	2	5	68
11	5	1	4	3	3	1	5	1	2	4	73
12	4	1	5	1	4	2	5	1	1	5	73
13	5	2	4	2	5	1	4	1	1	4	73
14	5	1	4	3	5	1	5	1	2	4	78
15	4	3	5	1	5	2	4	1	1	5	68
16	3	1	5	2	4	1	5	1	3	4	78
17	5	1	4	1	3	3	4	1	1	5	65
18	5	1	4	1	5	1	4	1	1	4	78
19	5	2	4	1	3	1	2	2	4	4	70
20	5	1	5	3	2	3	4	1	4	4	70
21	4	2	4	4	4	2	4	2	3	4	63
22	4	3	5	1	4	4	4	3	3	3	65
23	4	3	3	2	4	2	2	4	5	4	58
24	4	1	4	4	3	2	3	1	5	5	65
25	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	80
26	4	1	2	3	4	1	5	1	5	5	73
27	5	1	5	4	3	1	3	2	4	3	73
28	5	1	5	2	4	4	2	3	5	4	68
29	4	2	4	2	3	4	4	3	5	5	60
30	5	1	5	3	5	2	3	1	5	4	80
Rata-rata											71

Pada tabel diatas merupakan jawaban pernyataan SUS serta hasil nilai dari perhitungan menggunakan rumus SUS, maka rata-rata nilai SUS yang di dapat sebesar 71 untuk *Acceptable, Grade, Adjective Rating* dapat dilihat digambar berikut.



Gambar 11. Skala SUS

Rata-rata nilai SUS yang di dapatkan 71 maka disimpulkan aplikasi layanan sistem informasi siswa SMK Purnawarman, mendapatkan *Grade* hasil B untuk *Adjective Good* dan *Acceptability* mendapatkan *Acceptable*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam skripsi ini,peneliti berhasil merancang *User Interface dan User Experience* layanan sistem informasi siswa SMK Purnawarman metode *Keep It Simple Stupid*. Dari pengujian menggunakan *system usability scale* (SUS) yang menunjukkan Hasil SUS Score adalah 71 yang berada pada kategori (Baik) bahwa prototype yang dibuat peneliti telah diterima dan digunakan oleh responden. Hasil pengujian yang telah diproses, dapat diketahui bahwa metode *Keep It Simple Stupid* (KISS) dapat digunakan untuk merancang *User Interface dan User Experience* yang dapat digunakan siswa dalam mengakses dan mendapatkan infromasi SMK Purnawaraman.

DAFTAR REFERENSI

- Agusti, E. (2022). Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Mobile Studi Kasus Umkm. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(01), 19–33. <https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>
- Akbar, R. N., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Desain Kemasan Produk Hand Cream. *Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 202–212. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1982>
- Bagus, P., Permana, R., Astawan, P., Komang, I., Mogi, A., Program, A., Informatika, S., Matematika, F., Pengetahuan, I., Universitas Udayana, A., Raya, B. J., Unud, K., Jimbaran, B., & Selatan, K. (2023). Analisis UI pada Perancangan Aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat “Kisahnesia” dengan Metode System Usability Scale. *Jnatia*, 2(1), 113–124.
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Endriani, A., Herna Astuti, F., Lukitasari, D., & Rayani, D. (2020). Penyuluhan

- Pemahaman Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 1(2), 172. <https://doi.org/10.33394/jpu.v1i2.3085>
- Fauzi, R., Nasution, H. N., Hastini, F., Zainy, A., & Lumban Tobing, Y. R. (2022). Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Tantom Angkola. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 437–442. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Husna, H. T., Susanti, F., & Pratondo, A. (2020). Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Usia 6 – 12 Tahun Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak. *E-Proceeding of Applied Science*, 6(2), 2697–2706.
- Ismatulloh, M. F. (2021). Bab 2 Tinjauan Pustaka Kewirausahaan. *Elibrary.Unikom*, 13(3), 1–23.
- Ivan, M., Yusuf, S., Dewi, A. K., Sos, S., & Ds, M. (n.d.). *Perancangan Design Website E-commerce Sebagai Etalase Karya-Karya Khusus Fotografi*.
- Jingjing, W., Lili, Z., & Fuhua, X. (2020). 王晶晶 1 赵丽莉 2 线福华 3 (1. 6(3), 251–255.
- Julianto, A. (2020). Perancangan Ulang Desain Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus : Petshopgrosir). *Elibrary UNIKOM*, 1. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3984/>
- Kurniawan, B., & Karnadi, K. (2024). Perancangan Desain Antarmuka Website Katalog Produk Furniture (Studi Kasus: UD. Prana Meubel). *BULLET: Jurnal Multidisiplin ...*, 3(01), 82–86. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/4047%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/download/4047/2479>
- Merpati, T., Lexi Lonto, A., & Biringan, J. (2018). Jurnal Civic Education, Vol. 2 No. 2 Desember 2018. *Jurnal Civic Education*, 2(2), 62–68.
- Mufti Prasetyo, S., Maulana, A., Hakiki, R., & Alawiyah, T. (2022). BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Perancangan UI/UX Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode Keep It Simple. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(6), 992–995. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/1521>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Prihatmoko, S., Sumaryanto, & Ensevasari, K. (2022). Desain Web sebagai Media Promosi Produk Kue pada UMKM “Kiss” menggunakan metode AIDA+S. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(2), 390–402.
- Putra, N. E. N. (2023). *Desain Perancangan User Interface Dan UserExperience Pada Website Pt. Reka Entertainment Dengan Model Double Diamond Untuk Meningkatkan Kepuasan Pengguna*. 1–52.
- Ratna, D. ., Emidar., & Rasyid, Y. (2018). Pengaruh Discovery Learning Model Berbantuan Media Objek Langsung Terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 169–174.
- Ruskamto, Anhar, & Pragiwani. (2023). Pengaruh Kualitas pelayanan, Kualitas website, dan Citra perusahaan terhadap Kepuasan Pelanggan. *Repository Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, hal 6.

Studies, E. (2021). تاداسلا ؤنيدم ؤعماج - ؤينيبلا ؤو حبلو تاسار دلا دهعم - 1 سمش نييع ؤعماج - ملاعلا ؤيل

- ك - 2 فيعارزلا ثوحبلا زكرم - نناويحلا جاتن لا ثوحب دهعم - 3
Analisis Pengetahuan Keuangan, Kepribadian Dan Sikap Keuangan Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan,
11(1), 192–201.
https://journals.ekb.eg/article_243701_6d52e3f13ad637c3028353d08aac9c57.pdf
- Suntoro, C. K., Maulidya, A., & Maulana, I. A. (2023). Motif Remaja Melakukan Kenakalan Remaja melalui Konteks Komunikasi Keluarga. *Prosiding Seminar Nasional*, 1271–1279.
<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/download/903/382>
- Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Satria Gunawan Zain, Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63.
<https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i2.88>
- Syarifudin, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 149–158.
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.641>
- Yunanto, A. A., Putri, F. F., Permatasari, D. I., Hardiansyah, F. F., Sa, U., & Aziz, A. S. (2023). *PENERAPAN METODE KISS PRINCIPLE PADA APLIKASI PENGINGAT Departemen Teknik Informatika dan Komputer , Politeknik Elektronika Negeri Surabaya , Jalan Raya ITS , Keputih , Sukolilo , Surabaya , Jawa Timur 60111*
- PENDAHULUAN Shalat lima waktu adalah kewajiban . 9(1), 790–798.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Zidan, D. M., Kharisma, A. P., & Ananta, M. T. (2023). *Perancangan User Experience Aplikasi Merakit Komputer Pribadi*. 7(1), 131–139.