

**PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER EXPERIENCE*  
SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SEPAK BOLA  
TUNAS CILEUNGI DENGAN METODE *USER CENTERED*  
*DESIGN***

**TUGAS AKHIR**



**AULIYA AZZAHRA SETIAWAN**

**1202702001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA  
2024**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER EXPERIENCE*  
SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SEPAK BOLA  
TUNAS CILEUNGI DENGAN METODE *USER CENTERED  
DESIGN***

**TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana



**AULIYA AZZAHRA SETIAWAN**

**1202702001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Auliya Azzahra Setiawan**

**NIM : 1202702001**

**Tanda Tangan :**




**Tanggal : 26 Agustus 2024**

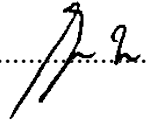
## HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir ini diajukan oleh :  
Nama : Auliya Azzahra Setiawan  
NIM : 1202702001  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer  
Judul Skripsi : Perancangan *User Interface/User Experience*  
Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak  
Bola Tunas Cileungsi Dengan Metode *User*  
*Centered Design*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Dr. Elin Cahyaningsih, S.Kom., M.MSi. (.....)

Pembimbing 2 : Dr. Shidiq Al Hakim, S.T, M.Eng. (.....)

Penguji 1 : Dita Nurmadewi, S.Kom., M.Kom. (.....)

Penguji 2 : Brian Arnesto Sitorus, S.Kom., M.Sc. (.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : Senin, 26 Agustus 2024

## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini yang berjudul "*Perancangan User Interface/User Experience Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak Bola Tunas Cileungsi Dengan Metode User Centered Design*" dapat dilaksanakan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi di Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Elin Cahyaningsih, S.Kom, M.Si dan Dr. Shidiq Al Hakim, S.T, M.Eng sebagai dosen pembimbing, yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini, sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dita Nurmadewi, S.Kom., M.Kom dan Bapak Brian Arnesto Sitorus, S.Kom., M.Sc. sebagai dosen penguji, yang telah memberikan masukan, motivasi, dan saran dalam penyusunan skripsi ini, sehingga proses penyusunan skripsi berjalan lancar dan sukses.
3. Segenap Dosen Sistem Informasi Universitas Bakrie yang telah memberikan ilmu dan bimbingan berharga selama masa studi penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa yang tak terhingga untuk kelancaran dan kesuksesan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman angkatan 2020 Sistem Informasi Universitas Bakrie dan sahabat-sahabat yang telah memberikan informasi, motivasi, dan dukungan dalam berbagai bentuk selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Keluarga besar SSB Tunas Cileungsi yang telah membantu meringankan penelitian ini, baik dari data-data yang diberikan maupun motivasi yang

diberikan selama proses penelitian. Dukungan dan kerjasama dari semua pihak di SSB Tunas Cileungsi sangat berharga dan berperan penting dalam kelancaran penelitian ini.

7. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan sistem informasi akademik, khususnya di SSB Tunas Cileungsi, serta dapat digunakan sebagai referensi dan sumber inspirasi bagi peneliti lainnya.

Jakarta, 30 Juli 2024



Penulis

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auliya Azzahra Setiawan  
NIM : 1202702001  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer  
Jenis Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“Perancangan *User Interface/User Experience* Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak Bola Tunas Cileungsi Dengan Metode *User Centered Design*”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 26 Agustus 2024

Yang menyatakan,



( Auliya Azzahra Setiawan )

**PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER EXPERIENCE* SISTEM  
INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SEPAK BOLA TUNAS CILEUNGSI  
DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

**Auliya Azzahra Setiawan**

---

**ABSTRAK**

Sepak bola adalah olahraga yang sangat populer dan juga diajarkan di berbagai jenjang pendidikan formal. Namun, pemahaman mendalam tentang teknik dasar sepak bola sering kali kurang diperoleh dalam pendidikan formal, sehingga banyak siswa memilih bergabung dengan Sekolah Sepak Bola (SSB) untuk pengembangan lebih lanjut. SSB Tunas Cileungsi di Bogor adalah salah satu sekolah yang berperan penting dalam mengembangkan bakat sepak bola muda. Saat ini, SSB Tunas Cileungsi masih menggunakan sistem manual dalam operasionalnya, khususnya dalam proses pendaftaran dan pembayaran. Hal ini menyebabkan beberapa masalah, seperti pelacakan pembayaran yang tidak efisien, keterlambatan pengolahan data pendaftaran, dan kesulitan memantau status pembayaran dan pendaftaran siswa. Proses manual ini juga mengakibatkan komunikasi yang tidak efisien antara pihak pendaftaran dan keuangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) sistem informasi akademik berbasis web untuk SSB Tunas Cileungsi menggunakan pendekatan *User-Centered Design*. Metode *User-Centered Design* memfokuskan pada kebutuhan pengguna untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan dalam menggunakan sistem yang dirancang. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pendaftaran dan pembayaran serta mendukung pengelolaan administrasi yang lebih baik di SSB Tunas Cileungsi.

Kata kunci: Sekolah Sepak Bola, Sistem Informasi Akademik, *User Centered Design*, *User Interface & User Experience*, Pengembangan Pemain Sepak Bola Muda



***DESIGN OF THE USER INTERFACE/USER EXPERIENCE FOR THE  
ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF TUNAS CILEUNGSI SOCCER  
SCHOOL USING THE USER-CENTERED DESIGN METHOD***

***Auliya Azzahra Setiawan***

---

***ABSTRACT***

*Football is a very popular sport and is also taught at various levels of formal education. However, in-depth understanding of basic football techniques is often lacking in formal education, leading many students to join Football Schools (SSBs) for further development. SSB Tunas Cileungsi in Bogor is one such school that plays a crucial role in developing young football talent. Currently, SSB Tunas Cileungsi still uses a manual system for its operations, particularly in the registration and payment processes. This results in several issues, such as inefficient payment tracking, delays in processing registration data, and difficulties in monitoring the status of student payments and registrations. The manual process also leads to inefficient communication between the registration and finance departments. This study aims to design a user interface (UI/UX) for a web-based academic information system for SSB Tunas Cileungsi using a User-Centered Design approach. The User-Centered Design method focuses on user needs to ensure comfort and satisfaction in using the designed system. With this information system, it is expected that efficiency in registration and payment processes will be improved and better administrative management will be supported at SSB Tunas Cileungsi.*

*Keywords: Football School, Academic Information System, User Centered Design, User Interface & User Experience, Development of Young Football Players*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>UNGKAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Perumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Fokus Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.6.2 Manfaat Praktis .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Definisi Konsep Dan Pendekatan Teori.....	7
2.1.1 Sistem Informasi .....	7
2.1.2 Karakteristik Sistem Informasi .....	7
2.1.3 Sistem Informasi Akademik.....	8
2.1.4 Sekolah Sepak Bola.....	9
2.1.5 Metode <i>User Centered Design</i> (UCD).....	9
2.1.6 UML.....	10
2.1.7 <i>Random Sampling</i> .....	23
2.1.8 <i>Cognitive Walkthrough</i> (CW) .....	23

2.2	Penelitian Terdahulu .....	25
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Kerangka Penelitian .....	31
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	35
3.2.1	Data Primer .....	35
3.2.5	Data Sekunder .....	38
3.3	Objek Penelitian .....	38
3.3.1	Profil SSB Tunas Cileungsi .....	38
3.3.2	Visi dan Misi .....	38
3.3.3	Struktur Organisasi .....	39
3.3.4	Proses Bisnis SSB Tunas Cileungsi .....	40
3.3.5	Alokasi Waktu Penelitian .....	41
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Identifikasi Masalah .....	42
4.2	Pengumpulan Data .....	42
4.2.1	Gambaran Umum Responden .....	42
4.2.2	Daftar Pertanyaan .....	43
4.2.3	Karakteristik Responden .....	46
4.3	Hasil Uji Validitas dan Realibilitas .....	51
4.3.1	Hasil Uji Validitas .....	51
4.3.2	Hasil Uji Reliabilitas .....	55
4.4	Hasil Persebaran Kuesioner Tahap 1 .....	56
4.5	Latar Belakang Sistem .....	58
4.6	<i>Specify the context of use</i> .....	58
4.6.1	Identifikasi Ruang Lingkup .....	58
4.6.2	Identifikasi Kebutuhan Pengguna .....	59
4.6.3	Karakter Pengguna .....	60
4.7	<i>Specify Requirment</i> .....	60
4.8	<i>Design Solution</i> .....	62
4.8.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	63
4.8.2	BPMN Sistem .....	63
4.8.3	<i>Activity Diagram</i> .....	65
4.8.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	79
4.8.5	<i>Class Diagram</i> .....	91
4.8.6	Pembuatan <i>mock-up</i> .....	91
4.9	<i>Evaluate Againts Requirment</i> .....	121
4.9.1	<i>Usability Testing</i> .....	121
4.9.2	Daftar Pertanyaan .....	136

4.9.3 Uji Instrumen .....	140
4.9.4 Hasil Penelitian .....	143
<b>BAB 5.....</b>	<b>147</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>147</b>
5.1 Kesimpulan .....	147
5.2 Saran .....	148
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>149</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>155</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Use Case Aktor Admin.....	12
Gambar 2.2 Contoh Use Case Aktor Guru.....	13
Gambar 2.3 Contoh Use Case Aktor Siswa .....	13
Gambar 2.4 Contoh Activity Diagram Login .....	15
Gambar 2.5 Contoh Activity Diagram Kelola Kategori .....	16
Gambar 2.6 Contoh <i>Sequence Diagram Login</i> .....	18
Gambar 2.7 Contoh Sequence Diagram Admin Kelola Data Siswa.....	19
Gambar 2.8 Contoh Class Diagram .....	21
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	31
Gambar 3.2 Bagan Struktur Organisasi SSB Tunas Cileungsi .....	40
Gambar 3.3 Proses Bisnis BPMN SBB Tunas Cileungsi .....	40
Gambar 4.1 Persentase Jenis Kelamin Responden Orang Tua/ Siswa.....	47
Gambar 4.2 Persentase Usia Responden Orang Tua/Wali.....	47
Gambar 4.3 Persentase Usia Responden Siswa .....	48
Gambar 4.4 Persentase Pekerjaan Responden Orang Tua/Wali dan Siswa .....	48
Gambar 4.5 Persentase Lama Menjadi Anggota Responden Orang Tua/Wali dan Siswa .....	49
Gambar 4.6 Persentase Mendapatkan Informasi SSB Responden Orang Tua/Wali... 50	50
Gambar 4.7 Persentase Mendapatkan Informasi SSB Responden Siswa .....	50
Gambar 4.8 Persentase Melakukan Pendaftaran Responden Orang Tua/Wali.....	51
Gambar 4.9 Persentase Melakukan Pendaftaran Responden Siswa.....	51
Gambar 4.10 Usecase Diagram.....	63
Gambar 4.11 Proses Bisnis Pendaftaran SSB Tunas Cileungsi .....	64
Gambar 4.12 Proses Bisnis Pembayaran SPP, Seragam, Perpelatihan SBB Tunas Cileungsi .....	65
Gambar 4.13 Activity Diagram Login .....	66
Gambar 4.14 Activity Diagram Mengelola Data User.....	67
Gambar 4.15 Activity Diagram Mengelola Data Pendaftaran Siswa .....	68
Gambar 4.16 Activity Diagram Mengelola Data Pendaftaran Siswa .....	69

Gambar 4.17 Activity Diagram Mengelola Tentang.....	70
Gambar 4.18 Activity Diagram Mengelola Program, Kontak, dan Fasilitas .....	71
Gambar 4.19 Activity Diagram Mengelola Pembayaran Registrasi.....	72
Gambar 4.20 Activity Diagram Mengelola Pembayaran Seragam.....	73
Gambar 4.21 Activity Diagram Mengelola Pembayaran SPP dan Per pelatihan .....	74
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Melihat Notifikasi Konfirmasi Pembayaran Seragam, SPP, dan Perpelatihan .....	75
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pembayaran Registrasi, SPP, Seragam, dan Per pelatihan.....	76
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Pembayaran .....	77
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembayaran .....	77
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Melihat Tentang.....	78
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Registrasi .....	78
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram</i> Upload Bukti Pembayaran.....	79
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	80
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data <i>User</i> .....	80
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Pendaftaran Siswa .....	81
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Tentang .....	82
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Fasilitas, Program, dan Kontak.....	83
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pembayaran Registrasi.....	84
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pembayaran Seragam .....	85
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pembayaran SPP dan Per pelatihan .....	86
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Notifikasi Pembayaran Seragam, SPP dan Per pelatihan.....	87
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pembayaran Registrasi, SPP, Seragam, dan Per pelatihan.....	87
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pembayaran .....	88
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pembayaran SPP, Seragam, dan Per pelatihan .....	89
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Program, Fasilitas, Kontak, dan Tentang .....	89

Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Registrasi .....	90
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Upload Bukti Pembayaran.....	90
Gambar 4.44 Class Diagram .....	91
Gambar 4.45 Halaman Dashboard .....	92
Gambar 4.46 Halaman User .....	93
Gambar 4.47 Halaman Pendaftaran Siswa.....	93
Gambar 4.48 Halaman Siswa.....	94
Gambar 4.49 Halaman Tentang .....	95
Gambar 4.50 Halaman Fasilitas .....	96
Gambar 4.51 Halaman Kontak.....	96
Gambar 4.52 Halaman Program.....	97
Gambar 4.53 Halaman Dashboard .....	98
Gambar 4.54 Halaman Pembayaran Registrasi.....	99
Gambar 4.55 Halaman Cetak Laporan Pembayaran Registrasi Berdasarkan Periode yang Ditentukan .....	99
Gambar 4.56 Halaman Detail Pembayaran Registrasi.....	100
Gambar 4.57 Halaman Pembayaran SPP .....	100
Gambar 4.58 Halaman Pembayaran Iuran Seragam .....	101
Gambar 4.59 Halaman Pembayaran Iuran Per Pelatihan .....	102
Gambar 4. 60 Halaman Register .....	103
Gambar 4. 62 Halaman Notifikasi Berhasil Saat Register .....	104
Gambar 4.63 Halaman Register Bayar.....	105
Gambar 4.64 Halaman Pembayaran Registrasi Sukses.....	106
Gambar 4.65 Halaman Login .....	106
Gambar 4.66 Halaman Dashboard .....	107
Gambar 4.67 Halaman Pembayaran.....	107
Gambar 4.68 Halaman Upload Pembayaran.....	108
Gambar 4.69 Proses Memilih Metode Pembayaran.....	108
Gambar 4.70 Status Pembayaran SPP.....	109
Gambar 4.71 Halaman Home.....	109

Gambar 4.72 Halaman Tentang .....	110
Gambar 4.73 Halaman Fasilitas .....	111
Gambar 4.74 Halaman Kontak.....	112
Gambar 4.75 Halaman Pembayaran Iuran Seragam .....	112
Gambar 4.76 Halaman Upload Pembayaran .....	113
Gambar 4.77 Status Pembayaran Iuran Seragam.....	114
Gambar 4.78 Halaman Pembayaran Iuran Perpelatihan .....	115
Gambar 4.79 Proses Memilih Metode Pembayaran.....	115
Gambar 4.80 Halaman Upload Pembayaran.....	116
Gambar 4.81 Status Pembayaran Iuran Perpelatihan.....	117
Gambar 4.82 Halaman Dashboard .....	117
Gambar 4.83 Halaman Pembayaran registrasi .....	118
Gambar 4.84 Halaman Detail Pembayaran Registrasi .....	118
Gambar 4.85 Status Pembayaran Registrasi .....	119
Gambar 4.86 Status Pembayaran SPP.....	119
Gambar 4.87 Status Pembayaran Pembayaran Seragam.....	120
Gambar 4.88 Status Pembayaran Iuran Perpelatihan.....	120



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Siswa/i SSB Tunas Cileungsi .....	1
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	14
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	17
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	20
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4.1 Kuesioner Orang Tua/Wali .....	43
Tabel 4.2 Kuesioner Siswa.....	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas (Persebaran kuesioner ke orang tua/wali) .....	52
Tabel 4.4 Case Processing Summary .....	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas (Persebaran kuesioner ke siswa) .....	54
Tabel 4.6 Case Processing Summary .....	55
Tabel 4.7 Reliability Statistics Persebaran Kuesioner ke Orang tua/wali.....	55
Tabel 4.8 Reliability Statistics Persebaran Kuesioner ke Siswa .....	55
Tabel 4.9 Hasil Persebaran Kuesioner Tahap 1 (Pendaftaran) .....	56
Tabel 4.10 Hasil Persebaran Kuesioner Tahap 1 (Pembayaran).....	57
Tabel 4.11 Identifikasi Kebutuhan Pengguna .....	59
Tabel 4.12 Karakter Pengguna.....	60
Tabel 4.13 Kebutuhan Pengguna .....	60
Tabel 4.14 Skenario untuk Admin Pendaftaran .....	121
Tabel 4.15 Skenario untuk Bendahara .....	123
Tabel 4.16 Skenario untuk Siswa.....	124
Tabel 4.17 Skenario untuk Admin Keuangan .....	126
Tabel 4.18 Hasil Skenario untuk Admin Pendaftaran.....	128
Tabel 4.19 Hasil Skenario untuk Bendahara.....	129
Tabel 4.20 Hasil Skenario untuk Admin Keuangan.....	131
Tabel 4.21 Hasil Skenario untuk Siswa .....	133
Tabel 4.22 Kuesioner Tahap 2 .....	136

Tabel 4.23 Hasil Uji Validitas Tahap 2.....	140
Tabel 4.24 Case Processing Summary .....	142
Tabel 4.25 Hasil Uji Reliabilitas Tahap 2.....	142
Tabel 4.26 Hasil Penelitian .....	143
Tabel 4.27 Indikator Variabel Metode <i>Heuristic Evaluation</i> .....	144

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	155
Lampiran 2. Transkrip Wawancara .....	157
Lampiran 3. Transkrip Wawancara .....	162
Lampiran 4. Transkrip Wawancara .....	166
Lampiran 5. Transkrip Wawancara .....	168

**DAFTAR RUMUS**

Rumus 1. Slovin.....36