

Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Website Pada SMK Telenika Palembang

WEB-BASED SCHOOL EXAM APPLICATION AT SMK TELENIKA PALEMBANG

M Yoga Fakhurrozi¹, Weni Kurniati², Jaka Purnama³

^{1,2,3}Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia

^{1,2,3}Jurusan Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang
email:myogafakhurrozi@gmail.com¹,wenikurniati110@gmail.com²

Abstrak

Proses ujian PTS dan PAS membutuhkan banyak biaya dikarenakan sekolah harus mempersiapkan soal serta kertas jawaban yang di cetak dan dibagikan ke siswa untuk dikerjakan sebagai penilaian sekolah. Proses penilaian hasil ujian membutuhkan waktu yang lama karena guru harus mengoreksi hasil ujian siswa satu persatu dan per mata pelajaran. Tujuan penelitian ini membuat membuat sistem ujian sekolah berbasis website Aplikasi ini digunakan sebagai media yang merefleksikan dan mebiasakan user experience pada siswa terhadap aplikasi AKM. Aplikasi yang akan dibuat menggunakan php dan bahasa pemrograman SQL. Metode yang digunakan adalah metode waterfall. Metode waterfall mempunyai lima tahapan yaitu (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (*maintenance*). Hasil akhir penelitian ini berupa aplikasi ujian sekolah berbasis website pada SMK Telenika Palembang.

Kata Kunci : Ujian Website, Waterfall, Aplikasi

Abstrak

The PTS and PAS exam process requires a lot of money because schools have to prepare questions and answer papers which are printed and distributed to students to be used as school assessments. The process of assessing exam results takes a long time because teachers have to correct student exam results one by one and per subject. That can be used by students, teachers, administrators and school principals to process school exam data so that the system built can save costs, time and energy because it no longer requires duplicating questions to be printed. The application will be created using PHP and SQL programming languages. The method used is the waterfall method. The waterfall method has five stages, namely (planning), modeling, construction, and delivery of the system to users (deployment), which ends with support for the complete software produced (maintenance). The final result of this research is a website-based school exam application at Telenika Vocational School, Palembang

Keywords: Exam, Website, Waterfall, Application

1. PENDAHULUAN

Ujian merupakan kegiatan yang dilakukan satuan Pendidikan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai tolak ukur prestasi belajar atau pencapaian kompetensi sekolah. Di dalam pendidikan ujian digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa[1]. Ada beberapa jenis ujian sekolah yang ada pada SMK Telenika yaitu PTS (Penilaian Tengah Semester), PAS (Penilaian Akhir Semester), Kelas XII Akhir UKK (Ujian Kompetensi Keahlian) Praktek dan USP (Ujian Satuan Pendidikan). Ujian USP dan UKK berupa penugasan bagi peserta untuk membuat atau memproses dan mengerjakan suatu produk atau jasa. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Abdillah selaku Kepala Tata Usaha mengatakan bahwa proses ujian PTS dan PAS membutuhkan banyak biaya dikarenakan sekolah harus mempersiapkan soal serta kertas jawaban yang di cetak dan dibagikan ke siswa untuk dikerjakan sebagai penilaian sekolah [2].

Butir soal yang telah dibuat dicetak berdasarkan jumlah siswa kemudian diklasifikasikan berdasarkan kelas dan ruang sedangkan SMK Telenika mempunyai tiga jenis kelas yaitu kelas

satu, kelas dua dan kelas tiga yang jumlah keseluruhannya kurang lebih 156 siswa yang membutuhkan tenaga yang tidak sedikit dan biaya yang lumayan besar[3]. Proses penilaian hasil ujian membutuhkan waktu yang lama karena guru harus mengoreksi hasil ujian siswa satu persatu dan per mata pelajaran. Dari permasalahan yang dikemukakan, maka peneliti berinisiatif membuat sistem ujian sekolah berbasis website yang dapat digunakan oleh siswa, guru, tata usaha serta kepala sekolah untuk melakukan pengolahan data ujian sekolah sehingga dari sistem yang dibangun dapat menghemat biaya pengeluaran, waktu dan tenaga dikarenakan tidak lagi melakukan pencetakan penggandaan soal untuk siswa. Aplikasi ini digunakan sebagai media yang merefleksikan dan mebiasakan user experience pada siswa terhadap aplikasi AKM[4].

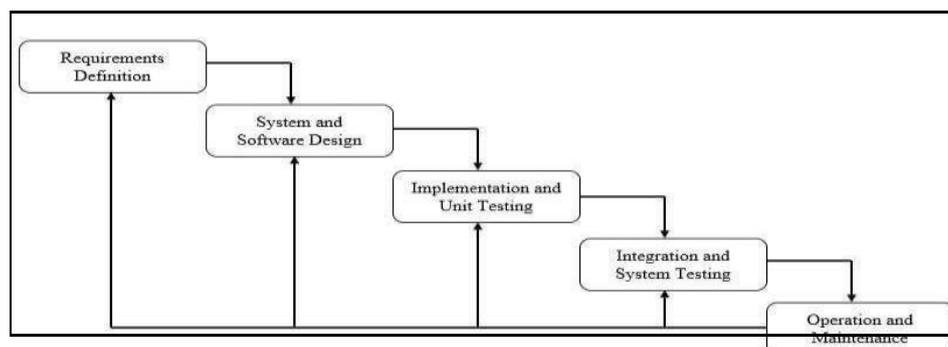
Berdasarkan Uraian permasalahan diatas, maka peneliti memberikan memberikan Solusi untuk membuat aplikasi berbasis website yang dapat mengatasi permasalahan yang ada, maka dituangkan dalam judul skripsi “APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS WEBSITE PADA SMK TELENIKA PALEMBANG”

Penelitian sebelumnya berjudul Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web. Dimana dapat memberikan solusi masalah dalam dunia pendidikan terutama dalam ujian siswa[5].

Penelitian sebelumnya berjudul Pengembangan Aplikasi Latihan Soal Untuk Menghadapi Ujian Sekolah Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. hasil penelitian ini diharapkan dapat memantik minat guru untuk senantiasa mengembangkan alat tes berbasis digital terutama yang bersifat online[6].

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah waterfall. Metode waterfall adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling awal dan paling umum digunakan. Metode ini mengadopsi pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak [7]. Berikut beberapa tahapan waterfall dapat dilihat pada gambar 1



Sumber : Setyaningsih dan Novita (2023)

Gambar 1. Metode Waterfall

1. Model Waterfall

1.1 Requirements Analysis

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan

dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1.2 *System and Software Design*

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

1.3 *Implementatio and Unit Testing*

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modulmodul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

1.4 *Integrasi and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

1.5 *Operasi and System Testing*

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan yang ada pada penelitian menggunakan metode Waterfall sebagai berikut

1.1. *Requerements Analysis*

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1.2. System and Software Design

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

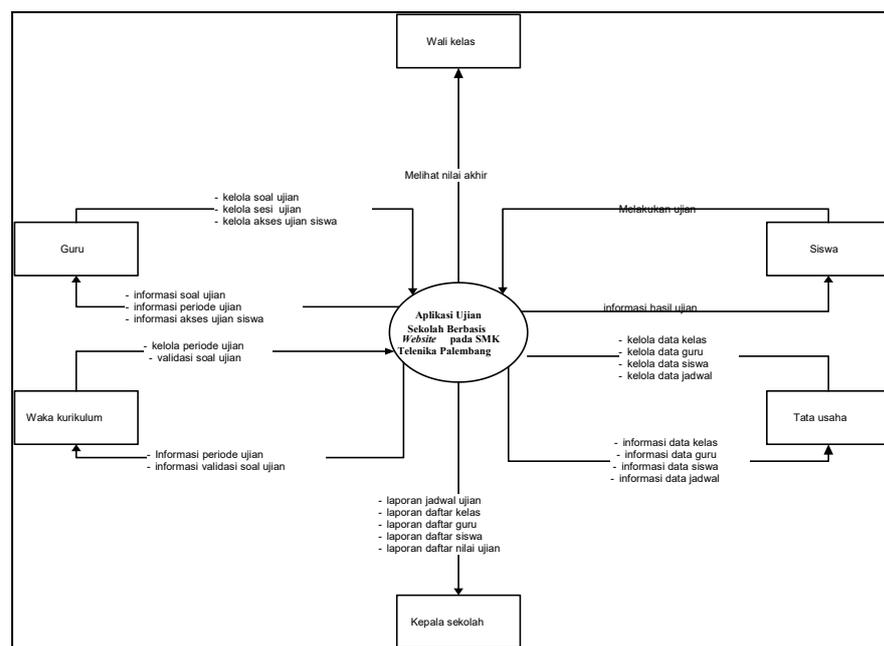
Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut [8].

A. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas[9].

1. Diagram Konteks

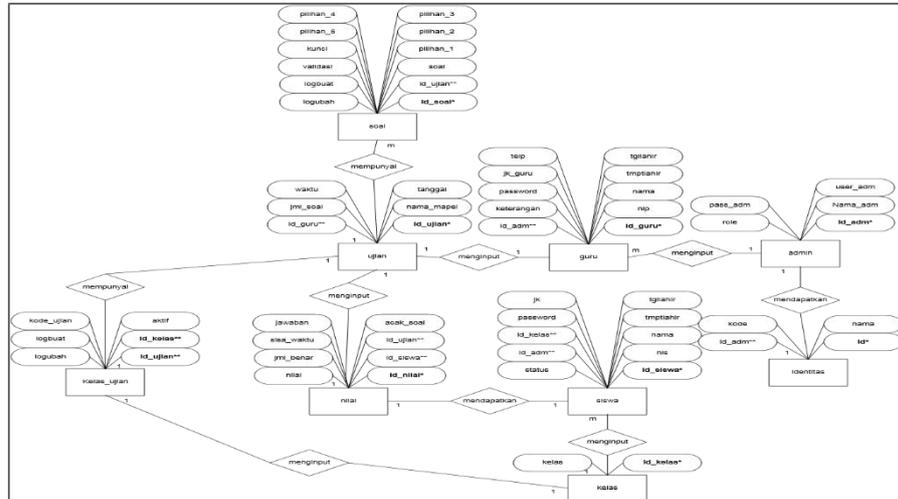
Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Rancangan pada aplikasi ujian [10]. Data Flow Diagram dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Konteks

2. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis[11]. Entity Relationship Diagram dapat dilihat pada gambar 3. berikut:



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

3. Mengkodekan System

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Peneliti membangun *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *database Mysql*[12]. Hasil implementasi dari interface sistem dapat dilihat sebagai berikut:

B. Implementasi

1 Desain Halaman Login

Halaman data karyawan akan menampilkan data Username dan Password.



Gambar 4. Halaman login

2. Desain Halaman Dashboard

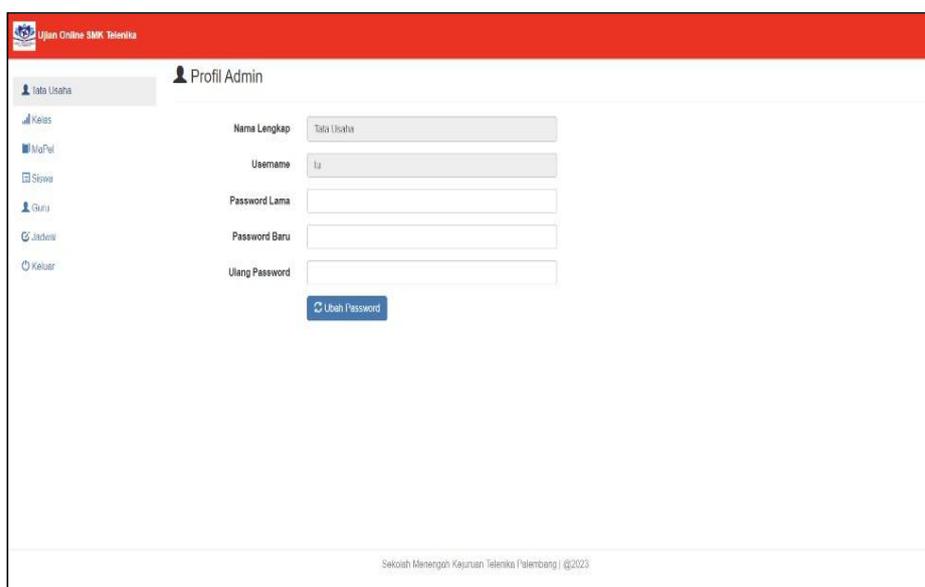
Halaman Dashboard akan menampilkan halaman user saat berhasil login.



Gambar 5. Halaman Dashboard

3. Desain Halaman Produk Pada Admin

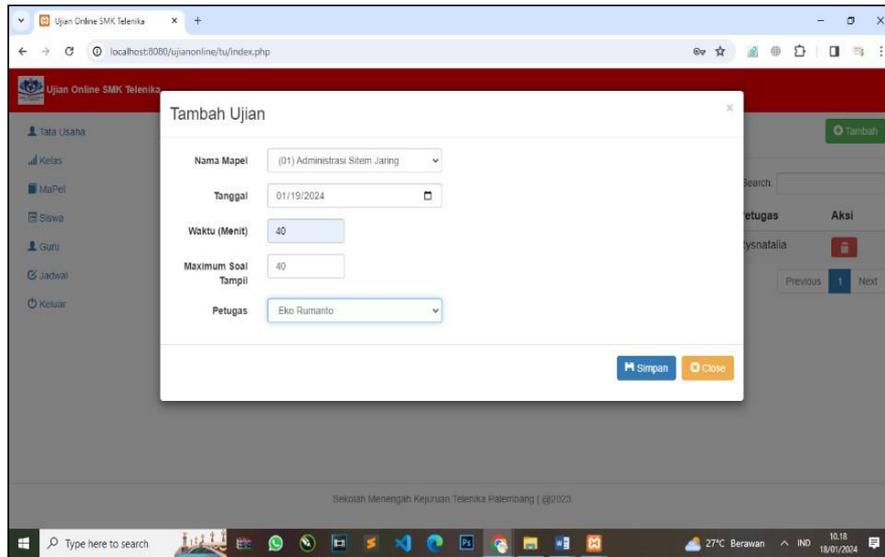
Halaman pada admin akan menampilkan Profil dari setiap user



Gambar 6. Halaman Profil Admin

4. Desain Halaman Tambah Ujian

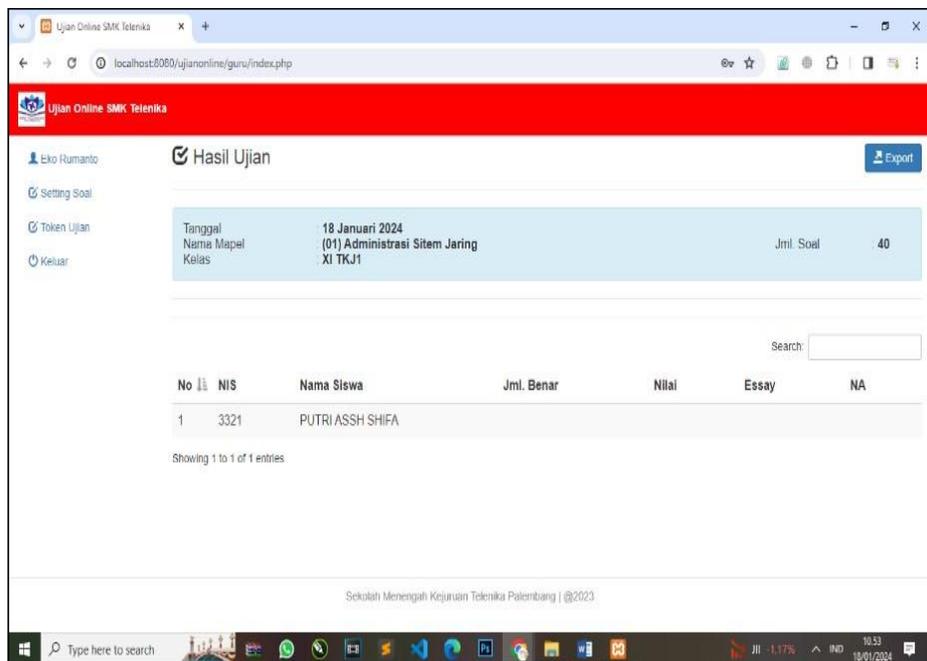
Halaman tambah ujian akan menambahkan ujian pada aplikasi



Gambar 7. Halaman Tambah Ujian

5. Desain Halaman Lihat Hasil Ujian

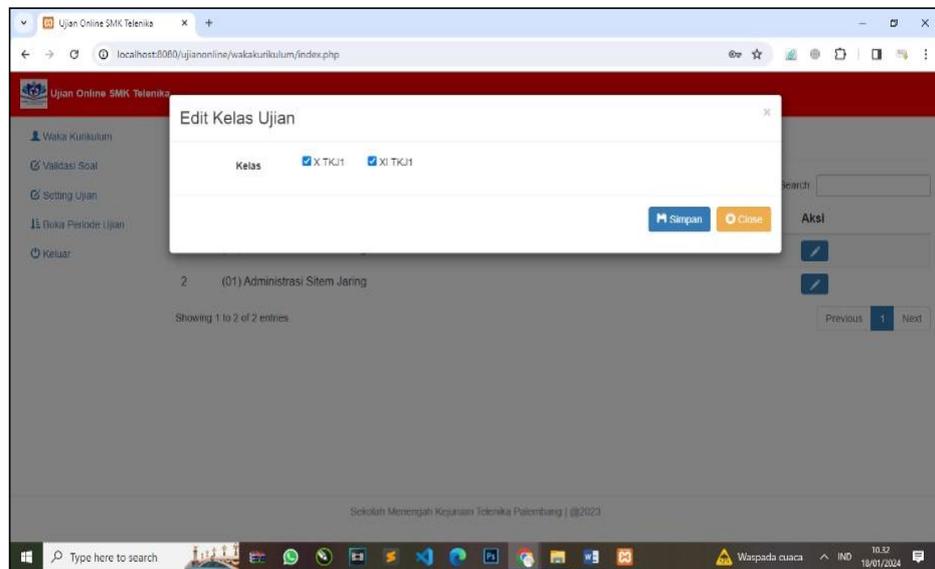
Halaman hasil ujian menampilkan hasil ujian yang telah dilakukan oleh siswa



Gambar 8. Halaman Lihat Hasil Ujian

6. Desain Halaman Periode Ujian

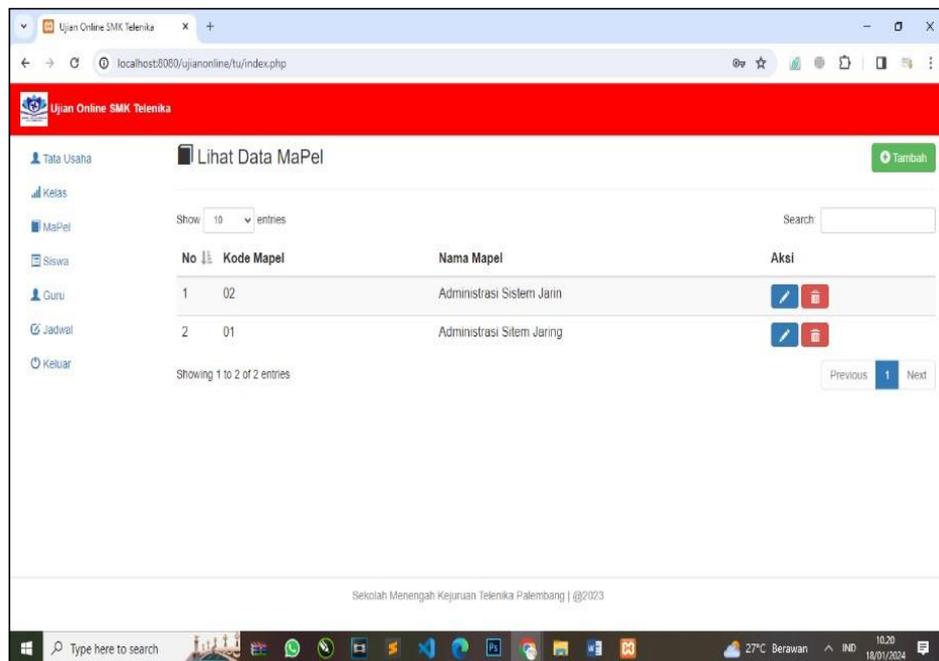
Halaman Periode Ujian yang telah di lakukan siswa



Gambar 9. Halaman Periode Ujian

7. Desain Halaman Mata Pelajaran

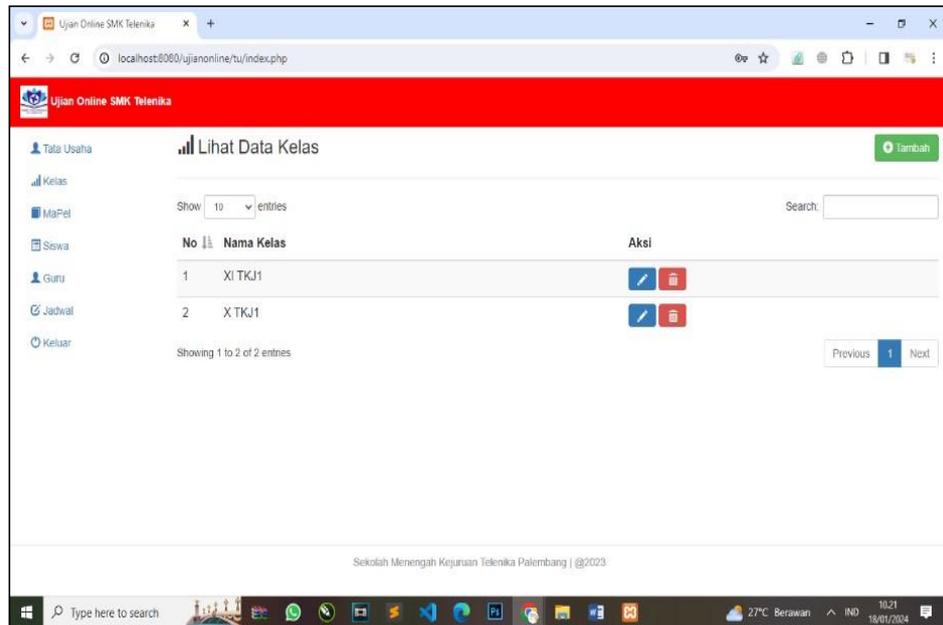
Halaman Mata Pelajaran yang telah di lakukan siswa



Gambar 10. Halaman Mata Pelajaran

8. Desain Halaman Data Kelas

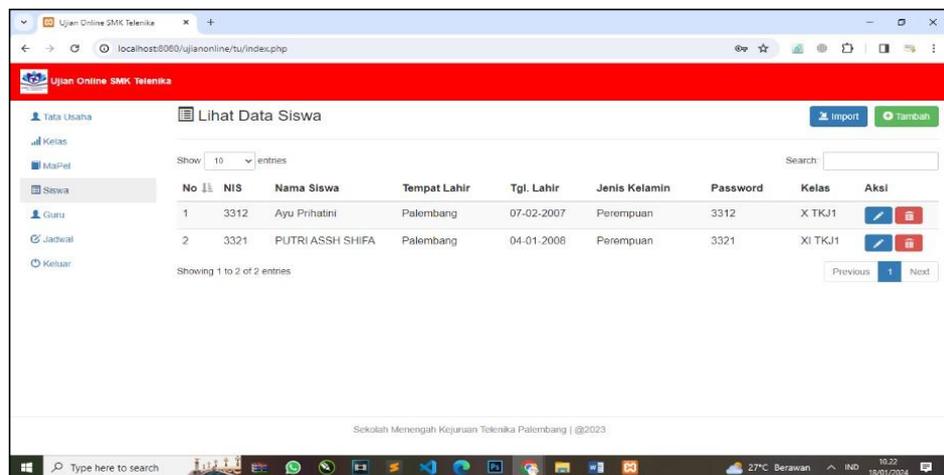
Halaman Data Kelas Digunakan untuk melihat data siswa di setiap kelas



Gambar 11. Halaman Data Kelas

9. Desain Halaman Data Siswa

Halaman Data Siswa Digunakan untuk melihat data siswa di setiap kelas



Gambar 12. Halaman Data Siswa

C. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *BlackBox*. Pengujian ini dilakukan dengan *Black Box* jenis *Equivalence Partitioning* dan *Boundary Value Analysis*. *Black Box Testing* Jenis *Equivalence Partitioning*.

Salah satu teknik yang terdapat di dalam black box testing mengerjakan proses jumlah maksimal minimal nilai yang di isikan pada aplikasi disebut boundary value analysis.[13]. Metode Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) merupakan salah satu metode pendukung keputusan dengan konsep bahwa alternatif yang terbaik adalah alternatif yang tidak hanya memiliki jarak terpendek dari solusi ideal positif tetapi juga memiliki jarak terpanjang dari solusi ideal negatif yang akan memberikan rekomendasi pemberian penilaian yang sesuai dengan yang diharapkan[14].

- a. Dalam sebuah pengujian perangkat lunak, validasi adalah salah satu proses pemeriksaan atau pengecekan apakah perangkat lunak memenuhi spesifikasi dan tujuan yang diharapkan atau tidak. Proses validasi data yang belum maksimal dapat mengakibatkan ketidaksesuaian data yang akan disimpan pada basis data[15].
- b. Pengujian ini memberikan gambaran atas sekumpulan kondisi masukan dan melakukan pengujian pada uraian fungsional program. Untuk menguji kesalahan yang tidak dapat dicakup oleh White Box Testing, maka solusi lainnya dapat menggunakan Black Box Testing [16].
- c. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka total dari 10 test case maka ada 70% yaitu tujuh test case yang memberikan keterangan berhasil dimana TC2, TC3, TC4, TC5, TC8, TC9 dan TC10 pengisian data pada field inputan sesuai dengan data yang ada pada database serta dalam menginput username dan password sesuai dengan yang sudah didaftarkan pada database, dan 30% memberikan test case keterangan tidak berhasil dikarenakan TC1, TC6 dan TC7 pengisian pada field yang disediakan oleh aplikasi ada yang tidak diisi atau salah menginputkan username dan password yang telah didaftarkan atau yang ada pada database. Jadi proses pengujian berhasil sesuai yang di harapkan[17].

D. Hasil Pengujian

1. Pengujian dengan teknik black box testing jenis equivalence partitioning dilakukan untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori. Hasil pengujian sistem menggunakan teknik black box testing jenis equivalence partitioning berdasarkan skenario yang diujikan, Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis website ini sudah sesuai dengan hasil rancangan pada tahap sebelumnya dan sistem berfungsi dengan baik.
2. Pengujian dengan teknik *black box testing* jenis *boundary value analysis* dilakukan untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori. Hasil pengujian sistem menggunakan teknik *black box testing* jenis *equivalence partitioning* berdasarkan skenario yang diujikan, Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Web ini proses minimal nilai yang diisikan pada aplikasi tersebut sudah sesuai dengan hasil rancangan pada tahap sebelumnya dan sistem berfungsi dengan baik. Berikut Tabel Hasil Pengujian *Test Case* .

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian *Test Case*

Id TC	<i>Expected Output</i>	<i>Observed Output</i>	Berhasil/gagal
TC1	Berhasil <i>login</i>	Gagal <i>login</i>	Gagal
TC2	Berhasil <i>login</i>	Berhasil <i>login</i>	Berhasil
TC3	Berhasil <i>login</i>	Berhasil <i>login</i>	Berhasil
TC4	Berhasil <i>login</i>	Gagal <i>login</i>	Berhasil
TC5	Berhasil input	Berhasil input	Berhasil
TC6	Berhasil input	Gagal input	Gagal
TC7	Berhasil input	Gagal input	Gagal
TC8	Berhasil input	Berhasil input	Berhasil
TC9	Berhasil <i>validasi</i>	Berhasil <i>validasi</i>	Berhasil
TC10	Berhasil <i>validasi</i>	Berhasil <i>validasi</i>	Berhasil

E. Evaluasi Sistem

Perangkat lunak yang sudah siap jadi akan dievaluasi oleh pelanggan untuk mengetahui apakah sistem sesuai dengan yang diharapkan. Setelah melakukan pengujian sistem dengan pengujian blackbox dengan jenis Equivalence Partitioning, peneliti dimulai dengan membuat desain test case, skenario, test case matrix, nilai test case dan hasil test case[18].

Skenario test case digunakan untuk membuat sebuah dokumen yang menggambarkan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menguji suatu fitur atau fungsionalitas dari produk atau layanan[19]

Jika hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem sudah sesuai dengan yang diharapkan, maka langkah selanjutnya dapat dilanjutkan. Namun, jika terdapat ketidaksesuaian, maka langkah-langkah sebelumnya seperti analisis kebutuhan dan pengkodean sistem perlu diulang atau diperbaiki sesuai dengan masukan dari evaluasi tersebut. Jika tidak, ulangi langkah empat dan lima [20].

F. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pihak sekolah siap untuk digunakan. Menggunakan sistem berarti mengaktifkan sistem secara penuh dan menjalankan operasi sehari-hari dengan bantuan sistem perangkat lunak yang telah dibangun[21].

4 KESIMPULAN

Dari semua penjelasan dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penulisan skripsi ini dapat ditarik dari beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem usulan yang dibuat dapat mempermudah siswa, guru, tata usaha serta kepala sekolah untuk melakukan pengolahan data ujian sekolah sehingga dari sistem yang dibangun dapat menghemat biaya pengeluaran, waktu dan tenaga dikarenakan tidak lagi melakukan pencetakan penggandaan soal untuk siswa.
2. Butir soal yang telah dibuat dicetak berdasarkan jumlah siswa kemudian diklasifikasi berdasarkan kelas dan ruang sedangkan SMK Telenika mempunyai tiga jenis kelas yaitu kelas satu, kelas dua dan kelas tiga yang jumlah keseluruhannya kurang lebih 156 siswa yang membutuhkan tenaga yang tidak sedikit dan biaya yang lumayan besar.
3. Untuk melakukan ujian masing-masing siswa mendapatkan username dan password untuk masuk kedalam aplikasi serta nomer token masing-masing siswa untuk dapat mengakses ujian sekolah. Nomor token yang diberikan kepada siswa berbeda-beda digunakan untuk mengidentifikasi peserta ujian, mrngontrol akses keujian serta mencatat hasil ujian.hasil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., pembimbing laporan skripsi Bapak Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom, dan SMK Telenika Kota Palembang serta orang tua kami, keluarga, sahabat dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfred. T, Imroatul. K. (2022). Aplikasi Online Pengelolaan Tugas Otomatis Menggunakan Metode Rapid Aplication Developmen. *Teknomatika*, Vol.12, No.01.
- [2] Ajismanto, F. (2021). Penerapan Metode Fuzzy Pada Sistem Pendukung Keputusan Jasa Pengiriman Barang Cv. Cendrawasih Utama. *Teknomatika*, 11(02), 181-190.
- [3] Andri. S, Nurhadi. I, Nanang. A. (2022) Sistem Informasi Monitoring Kinerja Kepala Sekolah dan Guru Pada Koordinator Wilayah Kecamatan Muara Kuang Berbasis Web. *Teknomatika*, Vol.12, No.01.
- [4] Andri. S, Mulia S, Raju P. (2023). Perbandingan Metode Naïve Bayes Classifier Dan Support Vector Machine Untuk Analisis Sentimen Pengguna Twitter Mengenai Piala Dunia Fifa 2022. *Teknomatika*, Vol.13, No.01.
- [5] Barovih, G., & Sugara, E. P. A. (2020). Pemanfaatan aplikasi sebagai media bantu edukasi agama islam untuk anak usia dini. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 152-160.
- [6] Barovih, G. (2015). Simulasi routing BGP pada PC Router berbasis opensource. *Jurnal Teknologi dan Informatika (Teknomatika)*, 5(1), 82-91.
- [7] Effendi, H., Purnama, J., Melani, Y. I., & Mayah, V. (2021). Pelatihan Penggunaan Microsoft Excel Sebagai Pengolah Data Nilai Raport Di SMK PGRI I Palembang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 178-182.
- [8] Febrianty, F., Barovih, G., Adelin, A., Hadiwijaya, H., & Handayani, F. S. (2022). Strategic PlanningOf Information Systems and Implementation of Marketplace

- Integrated Business Startup (Ibs) Systems in South Sumatra. *resmilitaris*, 12(5), 619-625.
- [9] Handayani, FS (2021). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna terhadap Web Student Portal Palcomtech. *Jurnal Teknologi dan Informatika (Teknomatika)*, 4 (1), 307-319.
- [10] Hartati, E., Efendy, Y., & Palcomtech, S. (2021). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Website Dengan Menggunakan Metode Analisis Regresi Berganda. *vol*, 2, 28-29.
- [11] Mahmud, Yarza. A. (2022). Penerapan Metode *Rekayasa* Sistem Jaringan Komputer dalam Merancang Blueprint Jaringan Komputer (Studi Kasus: Hotel Maxone Palembang) *Teknomatika*, Vol.12, No.01.
- [12] Melani, Y. I. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Sarana dan Prasarana dan Penerapannya Untuk Kegiatan Belajar Mengajar Pada Perguruan Tinggi Swasta. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(2), 672-680.
- [13] Octafian, D. T., Putri, M. P., & Andriani, E. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Pendukung Kegiatan Mengajar Saat Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Guru SD N 149 Palembang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 154-160.
- [14] Pertiwi, D. H. (2020). SIMPA Implementasi Metode Extreme Programming Sistem Informasi Manajemen Taman Pendidikan Al-Quran (SIMPA). *Teknomatika*, 10(1), 41-52.
- [15] Purnama, J., & Melani, Y. I. (2023). *Risk Assessment Technology on the Application of Admission of New Students in High School*. *KnE Social Sciences*, 34-44.
- [16] Purnama, J., & Melani, Y. I. (2022). *APLIKASI SATU PINTU PENERIMAAN SISWA BARU PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS*. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(1), 32-38.
- [17] Purnama, J., Barovich, G., & Setya, W. B. (2022, September). *Pelatihan Konten Promosi Produk Media Sosial Dalam Meningkatkan Jiwa Wirausaha*. In *Seminar Nasional CORIS 2022* (pp. 62-66).
- [18] Sriyeni, Y. (2022). *Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale*. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2).
- [19] Sriyeni, Yesi., Darius Antoni dan Muhammad Akbar. (2018). “*Analisis Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Computer Based Test (CBT) sebagai Media Ujian Online dengan Model Unified Theory of Acceptance And Use of Technolog (UTAUT)*,” *Jurnal Teknomatika*, Vol.0.8, No. 01.
- [20] Veronica .M, Antoni. D, M. Akbar. (2018) Adopsi Website Quality Evaluation Method (WebQem) dan Iso 9126 untuk Mengukur Service Quality pada Ujian Online. *Jurnal Teknomatika*, Vol.08, No.01.
- [21] Yunifa, W., Setiawan, E., & Hartati, E. (2022). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Polisiku di Kota Palembang. *Teknomatika*, 12(01), 81-92.
-