

Perancangan Antarmuka Aplikasi Sistem Manajemen Informasi Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Android

(Studi Kasus : Diskominfo Provinsi Jawa Timur)

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Hilal Hibatullah
(201910370311003)

Bidang Minat
(Rekayasa Perangkat Lunak)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Antarmuka Aplikasi Sistem Manajemen Informasi Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Android (Studi Kasus : Diskominfo Provinsi Jawa Timur)

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

Hilal Hibatullah

201910370311003

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 26 Oktober 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,

M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Penguji 2



Christian Sri Kusuma Aditya

S.Kom., M.Kom

NIP. 180327021991PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan Antarmuka Aplikasi Sistem Manajemen Informasi
Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Android (Studi Kasus :
Diskominfo Provinsi Jawa Timur)**

TUGAS AKHIR

**Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**

Menyetujui,

Malang, 26 Oktober 2023

Dosen Pembimbing 1



Ir Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100561PNS.

Dosen Pembimbing 2



Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

NIP. 10817030595PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Hilal Hibatullah
NIM : 201910370311003
FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Antarmuka Aplikasi Sistem Manajemen Informasi Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Android (Studi Kasus : Diskominfo Provinsi Jawa Timur)”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Ir Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom.

Malang, 26 Oktober 2023
Yang Membuat Pernyataan



Hilal Hibatullah



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Hilal Hibatullah
NIM : 201910370311003
Judul TA : Perancangan Antarmuka Aplikasi Sistem Manajemen Informasi Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Android (Studi Kasus : Diskominfo Provinsi Jawa Timur)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

Table with 4 columns: No., Komponen Pengecekan, Nilai Maksimal Plagiarisme (%), Hasil Cek Plagiarisme (%)*. Rows include Bab 1-Pendahuluan, Bab 2-Daftar Pustaka, Bab 3-Analisis dan Perancangan, Bab 4-Implementasi dan Pengujian, Bab 5-Kesimpulan dan Saran, and Makalah Tugas Akhir.

*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

Signature and official stamp of the examiner from the Faculty of Engineering, UMM.



ABSTRAK

Pada kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur memiliki 5 ruang rapat di setiap lantai memiliki ruang rapat, namun proses peminjaman ruang rapat masih dilakukan secara manual yaitu dengan menemui pihak pengelola ruang rapat. Hal ini dapat menimbulkan kendala yaitu keterbatasan aksesibilitas yang timbul jika pengguna harus menemui pihak pengelola ruang rapat, dan jika pihak pengelola ruang tidak hadir atau sedang izin, pengguna harus menghubungi dan menunggu konfirmasi dari pengelola ruang, Kendala ini dapat menghambat partisipasi pengguna dalam menggunakan layanan pemesanan ruang rapat. Pada penelitian ini akan direkomendasikan berupa rancangan antarmuka yang dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perancangan ini juga akan menjadikan rujukan dan memudahkan frond – end programmer dalam pengembangan ketahap pengkodean. Metode User Centered Design (UCD) akan digunakan oleh peneliti untuk merancang antarmuka aplikasi Pemesanan Ruang Rapat. Metode ini difokuskan pada kebutuhan pengguna, dengan melibatkan pengguna dari tahap awal perancangan hingga implementasi. Berdasarkan hasil pengujian usability menggunakan SUS diperoleh nilai 83,2% termasuk golongan B (rentang 80-90) dengan tingkat usability excellent. Desain pada antarmuka ruang rapat menghasilkan kebutuhan pengguna terdiri fitur, tata letak, design warna biru dan kobinasi biru ke abu abu, jenis font poppins serta mempunyai nilai experience yang baik sejak awal karena pengguna telah terlibat dalam perancangan.

Kata Kunci : *Rancangan Antarmuka, User Centered Design, System Usability Scale*

ABSTRACT

At the Office of Dinas Komunikasi dan Informatika of East Java Province there are 4 meeting rooms on each floor. However, the process of booking these meeting rooms is still manual, requiring users to physically meet the room administrators. This can create accessibility limitations, as users may face difficulties reaching the administrators, and if the administrators are unavailable or on leave, users have to contact them and wait for confirmation, which hinders their participation in the room booking service. In this research, a proposed interface design will be recommended to cater to user needs. This design will also serve as a reference and facilitate front-end programmers during the coding phase. The User Centered Design (UCD) method will be employed by the researchers for designing the Meeting Room Reservation application's interface. This method focuses on user needs and involves users from the initial design stage to implementation. Based on the results of usability testing using SUS, a value of 83.2% was obtained, including class B (range 80-90) with an excellent usability level. The design of the meeting room interface produces user needs consisting of features, layout, blue color design and a combination of blue to gray, poppins font type and has a good value experience from the start because the user has been involved in the design.

Kata Kunci : *Design Interface, User Centered Design, System Usability Scale*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya dan tak lupa juga mengucapkan salam dan shalawat kepada Nabi Muhammad, sebagai teladan hidup yang sempurna. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi, Sehingga saya dapat menyusun dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “(Perancangan Antarmuka Aplikasi Sistem Manajemen Informasi Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Android)” sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu di Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.

Selama menyelesaikan penelitian ini, peneliti telah banyak menerima dukungan, bantuan serta doa dari banyak belah pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu peneliti ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu skripsi peneliti:

1. Pertama-tama berterima kasih banyak kepada Allah, yang mempermudah dan memperlancar peneliti dalam melakukan segala kegiatan dalam proses perkuliahan hingga ditahap skripsi ini dengan segala kekurangan saya kepada Allah.
2. Keluarga penulis, Bapak Muhamad Saleh dan Ibu Umie Haryatie yang selalu memberikan dukungan secara tidak langsung tapi sangat berpengaruh pada pengerjaan skripsi peneliti dan do'anya untuk dilancarkan segala urusan mengenai perkuliahan dan tak lupa selalu memberikan arahan dan nasihat serta memenuhi segala kebutuhan mengenai perkuliahan, Serta saudari saya Hasna Putri Hapsari dan Ufairah Azizah Usma yang bisa memberikan semangat dan hiburan kepada penulis.
3. Bapak Ilyas selaku dosen pembimbing pertama yang selalu memberikan bimbingan dan support dan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh peneliti
4. Ibu Evi Dwi Wahyuni selaku dosen pembimbing dua yang selalu memberikan bimbingan dan tak lupa dalam selalu mengingatkan kepada peneliti mengenai penulisan yang baik pada skripsi ini.
5. Pihak Bangkesbangpol provinsi Jawa Timur yang telah memberikan surat

penelitian kepada peneliti

6. Dinas Komunikasi dan Informatika provinsi Jawa Timur yang telah terlibat dalam penelitian ini
7. Sahabar Hasan Waulat, Irwan Arifin, Sulthoni Akbar yang menjadi panutan peneliti, teman seperjuangan, teman curhat, Hunting makan dan selalu memberikan motivasi semangat dalam mengerjakan segala tugas selama perkuliahan ini.
8. Kontrakan absurd, Babas, Adamege, Damnur, Alif dan Fandi yang selalu memberikan support wejangan mengenai kehidupan dan menghibur peneliti selama proses pengerjaan skripsi.
9. Sobat di Malang grub “Duta Pantun Bapak”, Andy, Ridho, Nuriah dan Listyandi yang memberikan support dan menghibur peneliti selama proses pengerjaan skripsi.
10. Grub bulutangkis “PB. Solid” Saka, Akbar, Ari, Fajrul, Yuris, Vijar, Bagus BK, Bagus T, Dhaffa, Nola, Taufik, Hafizz, Irene, Aisyah, Chairunnisa yang telah memberikan hiburan dalam berolahraga agar peneliti tetap menjaga kesehatan dalam mengerjakan skripsi.
11. Para sahabat peneliti di Sampit Raihan, Satria, Redy, Meylina, Rani yang selalu menghibur, memberikan support, motivasi, dan wawasan mengenai kehidupan.
12. Dan tentunya, Terimakasih untuk saya sendiri karena telah berhasil mengatasi semua tantangan yang telah saya hadapi dengan segala rintangan yang dapat diatasi.

Malang, 16 Agustus 2023



Hilal Hibatullah

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | Error! Bookmark not defined. |
| LEMBAR PENGESAHAN | Error! Bookmark not defined. |
| LEMBAR PERNYATAAN | 2 |
| ABSTRAK | 4 |
| ABSTRACT | 5 |
| KATA PENGANTAR | 6 |
| DAFTAR ISI | 8 |
| DAFTAR GAMBAR | 11 |
| DAFTAR TABEL | 13 |
| BAB 1 | 14 |
| PENDAHULUAN | 14 |
| 1.1 Latar Belakang | 14 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 17 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 17 |
| 1.4 Batasan Masalah | 17 |
| BAB 2 | 18 |
| LANDASAN TEORI | 18 |
| 2.1 <i>Software Design</i> | 18 |
| 2.2 Penjelasan Metode | 18 |
| 2.2.1 Pengertian UCD | 18 |
| 2.2.2 Prinsip – prinsip UCD | 19 |
| 2.2.3 Proses UCD | 20 |
| 2.3 <i>Prototipe</i> | 21 |
| 2.4 <i>User Interface (UI)</i> | 22 |
| 2.5 <i>User Experience (UX)</i> | 22 |
| 2.6 <i>Eisenhower Matrix</i> | 23 |
| 2.7 <i>Pain and Gain</i> | 24 |
| 2.8 <i>Kano Model</i> | 24 |
| 2.9 <i>How Might We (HMW)</i> | 25 |
| 2.10 <i>User Persona</i> | 25 |
| 2.11 <i>Usability Testing</i> | 26 |
| 2.12 <i>System Usability Testing (SUS)</i> | 27 |
| 2.13 <i>Penelitian Terdahulu</i> | 29 |
| BAB 3 | 32 |

| | |
|--|-----------|
| METODE PENELITIAN..... | 32 |
| 3.1 Identifikasi Masalah..... | 32 |
| 3.1.1 Observasi | 33 |
| 3.1.2 Interview | 33 |
| 3.2 <i>Studi Literature</i> | 36 |
| 3.3 <i>Understand Context Of Use</i> | 36 |
| 3.3.1 Identify User and Stakeholder (Mengidentifikasi Pengguna dan Stakeholder) | 36 |
| 3.3.2 Learn About Stakeholder (Memahami Stakeholder) | 37 |
| 3.3.3 Pain and Gain | 38 |
| 3.3.4 Prioritizing Problem | 39 |
| 3.3.5 Problem Statemens..... | 40 |
| 3.3.6 How Might We (HMW) Questions | 41 |
| 3.4 <i>Specify User Requirment</i> | 41 |
| 3.4.1 Competitive Research..... | 41 |
| 3.4.1 Solutions How Might We (HMW) | 42 |
| 3.4.2 Prioritizing Solutions menggunakan Kano Model..... | 42 |
| 3.4.3 Diagram Kano Model..... | 44 |
| 3.4.4 Kebutuhan Fungsional | 44 |
| 3.4.5 Kebutuhan Non-Fungsional | 45 |
| 3.4.6 Use Case Diagram | 45 |
| 3.4.3 Kuesioner Interface | 47 |
| 3.5 <i>Design Solutions</i> | 49 |
| 3.6 <i>Desain tahap 1</i> | 50 |
| 3.7 <i>Hasil Evaluasi</i> | 56 |
| 3.8 <i>Design Improvement</i> | 56 |
| BAB 4 | 59 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 59 |
| 4.1 Implementasi..... | 59 |
| 4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras | 59 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak | 59 |
| 4.2 Penentuan Element Pada Desain Antarmuka..... | 60 |
| 4.2.1 Pemilihan Warna | 60 |
| 4.2.2 Jenis Font | 62 |
| 4.2.3 Tombol | 62 |
| 4.2.4 Site Map | 62 |
| 4.3 Implementasi Desain Antarmuka..... | 63 |
| 4.4 Pengujian Usability..... | 68 |
| 4.5 Target User..... | 68 |
| 4.6 Pengujian Menggunakan <i>Maze Tools</i> | 69 |
| 4.6.1 Hasil Result <i>Maze Completion Rates</i> | 76 |
| 4.6.2 Hasil Result <i>Maze Time On Task</i> | 78 |
| 4.6.3 Summary of Completion, Errors, Avg Total | 79 |
| 4.7 Melakukan Penilaian Menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> | 79 |
| BAB 5 | 84 |
| KESIMPULAN..... | 84 |
| 5.1 Kesimpulan | 84 |
| 5.2 Saran | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA | 85 |
| LAMPIRAN..... | 87 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Metode UCD..... | 20 |
| Gambar 2.2 Kuadran <i>Eisenhower Matrix</i> [15] | 24 |
| Gambar 2.2. Score Penilaian SUS | 29 |
| Gambar 3.1. Diagram Alur Proses UCD | 32 |
| Gambar 3.1 User Persona 1 | 37 |
| Gambar 3.2 User Persona 2 | 38 |
| Gambar 3.3. Prioritizing Problem dengan Eisen Hower Matrix | 40 |
| Gambar 3.4. Use Case Diagram | 46 |
| Gambar 3.5. Splash Screen..... | 50 |
| Gambar 3.6. Halaman Login | 51 |
| Gambar 3.7. Halaman Register | 51 |
| Gambar 3.8. Halaman Menu | 52 |
| Gambar 3.9. Halaman Booking | 52 |
| Gambar 3.10. Halaman Detail Ruang..... | 53 |
| Gambar 3.11. Halaman Riwayat Pemesanan..... | 53 |
| Gambar 3.12. Halaman Reporting..... | 54 |
| Gambar 3.13. Halaman FAQ..... | 55 |
| Gambar 3.14. Halaman Akun..... | 55 |
| Gambar 4.1. Splash Screen..... | 63 |
| Gambar 4.2. Halaman Login | 64 |
| Gambar 4.3. Halaman Register | 64 |
| Gambar 4.4. Halaman Menu | 65 |
| Gambar 4.5. Halaman Booking | 65 |
| Gambar 4.6. Halaman Detail Ruang..... | 66 |
| Gambar 4.7. Halaman Riwayat Pemesanan..... | 66 |
| Gambar 4.7. Halaman Reporting..... | 67 |
| Gambar 4.8. Halaman FAQ..... | 67 |
| Gambar 4.9. Halaman Akun..... | 68 |
| Gambar 4.10. Tugas Skenario 1 | 69 |
| Gambar 4.11. Tugas Skenario 2 | 70 |
| Gambar 4.12. Tugas Skenario 3 | 71 |
| Gambar 4.13. Tugas Skenario 4 | 71 |
| Gambar 4.14. Tugas Skenario 5 | 72 |
| Gambar 4.15. Tugas Skenario 6 | 73 |
| Gambar 4.16. Tugas Skenario 7 | 73 |
| Gambar 4.17. Tugas Skenario 8 | 74 |
| Gambar. 4.18. Tugas Skenario 9 | 75 |

Gambar 4.19. Link Maze..... 76
Gambar 4.20. Score Penilaian SUS..... 83



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1. Kuisisioner Pertanyaan SUS | 27 |
| Tabel 2.2. Tabel Skala Likert | 28 |
| Tabel 2.3. Penelitian Terdahulu | 29 |
| Tabel 3.1. Tabel Encoding Wawancara Responden 1 | 33 |
| Tabel 3.2. Tabel Encoding Wawancara Responden 2 | 35 |
| Tabel 3.3 Pain and Gain | 38 |
| Tabel 3.4 Competitive Research | 41 |
| Tabel 3.6. Diagram Kano Model | 44 |
| Tabel 3.6. Hasil Kuesioner | 48 |
| Tabel 3.7. Hasil Design Improvement | 56 |
| Gambar 4.1 Site Map | 63 |
| Tabel 4.1 Target User | 69 |
| Tabel 4.2. Tabel Indikator Maze | 76 |
| Tabel 4.3 Task Completion Rates Tugas Skenario 1 sampai 4 | 77 |
| Tabel 4.4 <i>Task Completion Rates</i> Tugas Skenario 5 sampai 9 | 77 |
| Tabel 4.5. Time On Task | 78 |
| Tabel 4.5. Summary of Completion, Errors, Avg Total | 79 |
| Tabel 4.3 Tabel Skala | 80 |
| Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan SUS | 81 |
| Tabel 4.5 Hasil Responden | 82 |
| Tabel 4.6 Jumlah nilai jawaban SUS | 82 |

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Brian, K and S. Stacy, C, *Using information technology Using Information Technology terjemahan Indonesia*, Penerbit ANDI. Yogyakarta, 2007.
- [2] I. M, D. W. Evi, S. Dharma, and S. Dini, "PERANCANGAN PROTOTYPE INTERFACE SISTEM INFORMASI KEBERADAAN DOSEN," *J. TEKNO KOMPAK*, vol. Vol. 14, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.33365/jtk.v14i1.461>.
- [3] S. I. Miranda and S. Wibowo, "The Influence of Mobile Application Pt. Tabungan Dan Asuransi Pegawai Negeri Officer at The Insurance Product and Savings on Brand Awareness (Case Study Pt. Taspen Bandung Year 2020)," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 939–953, 2020.
- [4] S. Fauzia, E. Fenty, A. Muzayyana, U. Syaripudin, and Y. Ichsan, "PERANCANGAN PROTOTYPE TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN PADA PT. SELARAS UTAMA INTERNASIONAL," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 148–157, 2016.
- [5] A. A. Mahfudh and W. R. Saputra, "Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 4, no. 02, pp. 255–262, Dec. 2022, doi: 10.46772/INTECH.V4I02.885.
- [6] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022.
- [7] M. Rifqi, Taufiq, "PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE AUCTENTIK," UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA, 2020.
- [8] A. R, Alvin, Ibrahimy, "Perancangan User Interface dan User Experience Web Repositori Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus : Divisi Human Capital, PT. ICON+ Cawang)," Universitas Muhammadiyah Malang, 2022.
- [9] I. Muhammad, M. Gita, Indah, and N. Ilyas, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android," 2020, doi: <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i8.218>.
- [10] P. W. Wirawan and S. Adhy, "Desain Perangkat Lunak : Konsep dan Tantangannya," 2016.
- [11] I. S. Y. Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, Sep. 2017, doi: 10.25077/TEKNOSI.V3I2.2017.269-278.
- [12] "User Centred Design for EASYREACH," 2011.
- [13] H. P. Firmansyah, "Perancangan UI/UX Pelayanan Otomasi Badan Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Timur dengan Menggunakan Metode Heuristik Webuse," 2018.
- [14] I. Prasinta, Dwi, "Perancangan Design Web Interface Bank Soal

- Menggunakan Pendekatan User Centered Design,” Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- [15] R. Nur *et al.*, “Analisis Produk Binar Go Menggunakan Prioritization Matriks Eisenhower Dan Model Kano,” no. 03, pp. 244–254, 2022.
- [16] A. Hana’ and K. S. Lutfian, Nisfi, “Analisis Profil Konsumen Melalui Customer Profile Map Terhadap,” vol. 11, no. 2, pp. 158–167, 2022.
- [17] N. Sahara, Riyan, “Evaluasi Usability Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Serta Menentukan Korelasi Dengan Tingkat Kelulusan Mahasiswa,” Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- [18] Z. Sharfina and H. B. Santoso, “An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS),” in *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, Mar. 2017, pp. 145–148. doi: 10.1109/ICACISIS.2016.7872776.
- [19] J. Lewis, R and J. Sauro, “NaItem Benchmarks for the System Usability Scaleo Title,” *J. Usability Stud.*, vol. 13, no. 3, pp. 158–167, 2018.
- [20] S. Isnawaty, Muthmainnah Liyata, “Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Ruang Meeting hotel menggunakan Algoritma Multiple Feedback Queue(Mfq) Berbasis android Menggunakan Layanan Sms ‘Studi Kasus Hotel Plaza Inn Kendari,’” *semanTIK*, vol. 2, no. 2, pp. 189–196, 2016, [Online]. Available: <https://www.semanticscholar.org/paper/RANCANG-BANGUN-APLIKASI-PENJADWALAN-RUANG-MEETING-Isnawaty-Liyata/b1332ff890113943d08c727eefce3ca8c6b4f544>
- [21] F. Ginanjar and Y. Alvian, “RUANG PADA KANTOR BUPATI KABUPATEN SUKOHARJO”.
- [22] F. Winardi and R. Kurniawan, “Rancang Bangun Mobile Reservation Hemodialisis Dengan Metode Shortest Job First(SJF) pada RumahSait Graha Husada Bandar Lampung,” *Pengemb. Pembelajaran Pengabdi. Kpd. Masy.*, pp. 336–349, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/786/508>
- [23] “Why You Only Need to Test with 5 Users.”