

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PENGEMBANGAN
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) DI
SMP NEGERI 60 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana S1**



Oleh

Muhammad Chandra Prawira

NIM 09031381924115

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PENGEMBANGAN
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) DI
SMP NEGERI 60 PALEMBANG**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di program studi Sistem Informasi SI

Oleh :

Muhammad Chandra Prawira

09031381924115

Mengetahui,

Ketua Jurusan




Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

Palembang, 24 Juli 2023

Pembimbing,



Ken Dhita Tania, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198507182012122003

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Chandra Prawira

NIM : 09031381924115

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)

Judul Jurnal : Penerapan Metode Design Thingking Pada Pengembangan Knowledge Management System (KMS) Di SMP Negeri 60 Palembang

Hasil Pengecekan Software IThenticate/Turnitin : 12%

Menyatakan bahwa laporan skripsi dengan versi susunan artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan didalam laporan saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan untuk penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 24 Juli 2023



Muhammad Chandra Prawira
NIM. 09031381924115

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accepted jurnal di Kajian Ilmiah dan Ilmu Komputer (Sinta 4) pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 24 Juni 2023

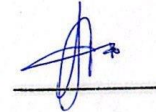
Nama : Muhammad Chandra Prawira

NIM : 09031381924115

Judul Jurnal : Perancangan User Interface Aplikasi Laporan Menggunakan
Knowledge Management

Tim pembimbing :

1. Pembimbing : Ken Dhita Tania, S.Kom., M.Kom :



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP.197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Menuntut ilmu adalah taqwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”

-Abu Hamid Al Ghazali-

Skripsi ini dipersembahkan untuk

- ❖ **Diri sendiri**
- ❖ **Bapak dan Ibu Kesayanganku**
- ❖ **Sahabat dan Teman Seperjuangan**
- ❖ **Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ **Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ **Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil‘alamin, segala puji milik Allah Tuhan semesta alam. Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PENGEMBANGAN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* (KMS) DI SMP NEGERI 60 PALEMBANG” sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana S1 pada Program sarjana Fakultas Ilmu Komputer jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya. Pada sewaktu pengerjaan skripsi ini ada banyak hambatan maupun rintangan yang penulis hadapi dan rasakan, namun dengan izin Allah SWT penulis dapat melewatinya berkat dukungan serta bimbingan dan support dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat serta memberi kelancaran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Bapak Widya dan Ibu Emi selaku orang tua penulis atas doa serta semangat dari kalian penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak, ayuk serta adikku yang selalu memberi semangat serta memberi masukan untuk penulis pada waktu kapan pun.
4. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. seaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

5. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya dan dosen pembimbing
6. Ibu Ken Dhita Tania, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu sabar serta selalu memberi masukan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai
7. Bapak/Ibu guru SMP Negeri 60 Palembang karena telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian
8. Mba Rifka selaku Administrasi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberi kemudahan dalam pengurusan administrasi bagi penulis.
9. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Teman dekatku Siti Aurelly Maharani yang senantiasa mendampingi, memberi semangat serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
11. Sahabatku Devon, Aji, Namira, Umi yang selalu membantu penulis dalam pengerjaan tugas kuliah hingga tugas akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2019.
13. Kepada diri sendiri yang sudah sabar dan kuat untuk melewati banyaknya cerita sedih dan senang dalam perkuliahannya.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih perlu pengembangan. Maka dari itu penulis sangat terbuka dan menerima masukan serta kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan skripsi yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan juga pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya.

Palembang, 24 Juli 2023

Penulis,

Muhammad Chandra Prawira

NIM 09031381924115

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PENGEMBANGAN
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) DI
SMP NEGERI 60 PALEMBANG**

Oleh

Muhammad Chandra Prawira

09031381924115

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru bimbingan konseling dalam memberikan laporan kepada kepala sekolah dalam mengatasi anak yang bermasalah. Design thinking dinilai mampu memahami kebutuhan pengguna, menyajikan bukti, dan mengatasi masalah saat menyusun strategi untuk menemukan solusi. SMP Negeri 60 Palembang menghadapi masalah dalam menangani kasus siswa. Selain itu, sekolah ini merupakan sekolah yang baru dibangun dan memiliki kendala sarana yang tidak memadai dan tidak lengkap. Dengan banyaknya siswa, proses belajar mengajar menjadi sedikit terhambat. Untuk mendukung proses tujuan informasi di SMPN 60 Palembang tanpa batasan jarak dan waktu, sehingga informasi dapat digunakan secara efektif oleh siswa dan guru. Aplikasi ini dibuat untuk membantu guru bimbingan konseling dalam mengatasi anak-anak yang bermasalah dari memberi laporan ke kepala sekolah sampai memberi sanksi yang disetujui oleh kepala sekolah.

Kata Kunci: School, Design Thinking, Report Card Application, Knowledge Management, SMP Negeri 60 Palembang

**APPLICATION OF THE DESIGN THINKING METHOD TO THE
DEVELOPMENT OF THE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM
(KMS) IN
STATE JUNIOR HIGH SCHOOL 60 PALEMBANG**

BY

Muhammad Chandra Prawira

09031381924115

ABSTRACT

This research was conducted to assist counseling teachers in providing reports to school principals in dealing with problem children. Design thinking is considered capable of understanding user needs, presenting evidence, and overcoming problems when developing strategies to find solutions. SMP Negeri 60 Palembang handles problems in handling student cases. In addition, this school is a newly built school and has inadequate and incomplete infrastructure. With so many students, the teaching and learning process becomes a little hampered. for the process of supporting information objectives at SMPN 60 Palembang without distance and time limitations, so that information can be used effectively by students and teachers. This application was made to assist counseling teachers in dealing with children who have problems, from reporting to the school principal to giving sanctions approved by the school principal.

Keywords: School, Design Thinking, Report Card Application, Knowledge Management, SMP Negeri 60 Palembang

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II	Error! Bookmark not defined.
2.1 Profil SMP Negeri 60 Palembang	Error! Bookmark not defined.
2.2 Visi dan Misi SMP Negeri 60 Palembang	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Visi.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Misi	Error! Bookmark not defined.
2.3 Tujuan Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
2.4 Struktur Organisasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Tinjauan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Knowledge	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Knowledge Management.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 Knowledge Management System	Error! Bookmark not defined.
2.5.4 Design Thinking.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.5 System Usability Scale (SUS)	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Kerangka Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.

3.4	Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
3.5	Metode Pengembangan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Design Thinking.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Empathize.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	User Pesona	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Empathy Map	Error! Bookmark not defined.
4.2	Define.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Ideate.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Pengumpulan Ide Solusi	Error! Bookmark not defined.
4.4	Prototype	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Unified Modeling Language.....	Error! Bookmark not defined.
4.5	Prototype	Error! Bookmark not defined.
4.6	Test.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		6
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Point Of View (POV).....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Pengumpulan Ide Solusi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Kuesioner System Usability Scale (SUS)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Nilai Perhitungan Akhir SUS	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Tahapan SDLC Waterfall	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 User Pesona Ibu Emi Trisna.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 User Pesona Pak Imam.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Empathy Map Ibu Emi Trisna	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Empathy Map Pak Imam.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Use Case Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Login	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Pengolahan data siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Manual Matching	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Login.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Pengolahan data siswa ...	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Manual Matching	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4. 12 Sequence Diagram print.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Sequence Diagram ubah password..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Class Diagram	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 prototype halaman login.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Pengolahan data siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 Manual Matching	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 Print	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Ubah Password.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 20 Skala SUS Score.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 GoogleForm kuisisioner.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Jawaban Kuisisioner.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Hasil Pengecekan Turnitin.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Bukti Proses Submitted.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Bukti Proses Review.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Bukti Revisi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Copyediting	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Bukti Published.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 <i>Letter Off Acceptence (LoA)</i>	Error! Bookmark not defined.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya teknologi informasi dalam bidang pendidikan akan sangat membantu dalam pencarian dan pengelolaan pengetahuan untuk memenuhi kebutuhan saat ini, terutama dalam bidang pendidikan. Sekolah adalah lembaga pendidikan di mana belajar diajarkan. Kegiatan siswa dan guru juga bergantung pada pengumpulan, pembelajaran, dan pengelolaan pengetahuan yang baik. Diharapkan bahwa guru dapat berfungsi sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong mereka untuk belajar karena guru merupakan komponen penting dari setiap upaya pendidikan (Magdalena et al., 2020). Kinerja guru sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran karena peran mereka sangat penting untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

Strategi manajemen pengetahuan adalah salah satu dari banyak strategi yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan kinerja guru. Kemampuan untuk mengelola pengetahuan secara efektif dan tepat akan berdampak positif pada kinerja guru.

Knowledge management adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh organisasi, lembaga, dan perusahaan untuk mengidentifikasi, membuat, dan menjelaskan pengetahuan untuk diterapkan dan digunakan kembali (Syukroni, 2017). Pengelolaan pengetahuan paling efektif terjadi dengan mengelola pengetahuan yang sudah ada dan mengembangkannya.

Knowledge Management System (KMS) adalah media atau teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, menyebarluaskan, dan mengidentifikasi sumber daya pengetahuan untuk mendukung penciptaan, berbagi, pengambilan, dan penggunaan pengetahuan dalam meningkatkan akses sumber informasi dan pengetahuan bagi individu, organisasi, serta perusahaan secara keseluruhan (Igbinovia & Ikenwe, 2017).

Salah satu sekolah negeri di Palembang, SMP Negeri 60, mendukung dan menyelenggarakan pendidikan berkualitas tinggi untuk mencerdaskan anak-anak di negara ini. Tidak ada standar operasional prosedur (SOP) yang tertulis untuk manajemen sekolah ini. Akibatnya, ketika diterapkan, prosedur operasional menjadi tidak terstruktur dan semua kegiatan operasional harus dibahas atau dimusyawarahkan terlebih dahulu dengan pihak terkait dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, dengan semakin maju dan canggihnya kemajuan teknologi saat ini, komputer dapat digunakan sebagai alat yang ideal untuk membantu sekolah membuat keputusan dengan menggunakan teknik pendukung keputusan.

Dalam hal ini diperlukan suatu *knowledge management system (KMS)* yang dapat membantu guru mengumpulkan pengetahuan dan membagi pengetahuan yang dimiliki baik *tacit knowledge* maupun *explicit knowledge* yang dimiliki oleh masing-masing guru.

Agar dalam pengembangan *Knowledge Management System* yang dibuat memiliki hasil yang baik untuk para penggunanya terutama dari segi *usability* dan *user experience*, maka diperlukan suatu perancangan *user experience*. Salah satu metode perancangan *user experience* yang dapat

digunakan untuk merancang sistem ini adalah metode *Design Thinking*.

Salah satu pendekatan yang dikenal sebagai Design Thinking berfokus pada penciptaan solusi. Pendekatan ini dimulai dengan proses empati terhadap kebutuhan manusia (berpusat pada manusia) untuk menghasilkan inovasi yang berkelanjutan berdasarkan kebutuhan pengguna (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

User experience adalah hasil dari interaksi pengguna dengan sistem. Ketika pengguna memiliki hubungan yang baik dengan sistem, maka loyalitas pengguna terhadap sistem akan semakin meningkat. Sehingga sebagai media yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna, sebuah sistem harus memiliki *user experience* yang baik. Hal ini juga perlu diimbangi dengan *user interface* yang menarik untuk meningkatkan *usability*. Dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna sebuah sistem, *user interface* dan *user experience* dirancang. Ini dilakukan karena setelah sistem diimplementasikan, fungsionalitas masing-masing sistem dapat beroperasi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

Metode *Design Thinking* digunakan dalam pengembangan *Knowledge Management System* untuk membantu mengidentifikasi masalah yang ada. Ini dimulai dengan melihat dan memahami kebutuhan pengguna untuk sistem dan pengelolaan informasi yang akan dibangun, kemudian mencari solusi untuk masalah tersebut, yang menghasilkan *user Interface* dan pengalaman pengguna yang baik sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan membahas masalah ini dalam tugas akhir yang berjudul **“PENERAPAN METODE *DESIGN***

THINKING PADA PENGEMBANGANKNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) DI SMP NEGERI 60 PALEMBANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian tugas akhir ini, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan *Knowledge Management System* (KMS) sebagai wadah untuk melaporkan masalah siswa serta siswa dan guru bisa memberi masukan tentang sarana dan prasaranan di SMPN 60 Palembang?
2. Bagaimana menerapkan metode *Design Thinking* pada pengembangan *Knowledge Management System* (KMS) di SMPN 60 Palembang?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pada penelitian tugas akhir ini, yaitu :

1. Mengembangkan *Knowledge Management System* (KMS) sebagai wadah untuk melaporkan masalah masalah siswa dan menerima masukan dari warga sekolah tentang sarana dan prasarana di SMP Negeri 60 Palembang.
2. Menerapkan metode *Design Thinking* pada mengembangkan *Knowledge Management System* (KMS) pada SMP Negeri 60 Palembang.

1.4 Manfaat

Manfaat pada penelitian tugas akhir ini, yaitu:

1. Mempermudah mengatasi permasalahan siswa pada SMP Negeri 60 Palembang
2. Aplikasi yang mudah diakses oleh guru SMP Negeri 60 Palembang

1.5 Batasan Masalah

Agar dalam analisis dan perancangan sistem tidak menyimpang, maka penulis membuat batasan masalah, yang terdiri dari:

1. Objek penelitian adalah guru SMP 60 Palembang.
2. Menggunakan metode *design thinking* sebagai landasan untuk membangun aplikasi pada *Knowledge Management System* di SMP 60 Palembang.
3. Menggunakan metode pengembangan sistem *SDLC* waterfall dalam pengembangan *Knowledge Management System*

DAFTAR PUSTAKA

- N. Amalia, "Pengembangan Sistem Informasi Pertanian Berbasis Kecerdasan Buatan (E-Tandur) Dalam Menunjang Pertumbuhan Pertanian Masyarakat Daerah Kabupaten Bandung Dengan Metode Geographic Information System (Gis) Dan Internet Of Things (IOT)," *Informatika Rekayasa Elektronika*, vol. 5, no. 1, p. 125, 2022.
- W. B. Bagye and M. Ashari, "Sistem informasi xx," *Misi*, pp. 14-20, 2018.
- W. L. Wahyusari R, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CAPASITIVE SENSOR DAN ARDUINO," *Informatika & Rekayasa Elektronika*, p. 161, 2021.
- Brown, "Design Thinking Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akutansi*, vol. 4, no. 1, pp. 3-4, 2018.
- Jogiyanto, "Kualitas Informasi Dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Pengguna Akhir Software Analisis Kredit," vol. 10, no. 3, p. 249, 2020.
- Jogiyanto, "Perancangan Aplikasi Pemelihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 15, no. 1, p. 54, 2021.
- B. Mustafa, "Pemodelan Konsep Fundamental Repositori Institusi Di Perpustakaan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Dengan Menggunakan Framework Zachman," vol. 6, no. 1, pp. 20-21, 2018.
- Z. B. Nugraha, "Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Sekolah Mis Hubbul Wathon Sei," *Analytica Islamica*, vol. 10, no. 1, p. 10, 2018.
- Priyadi, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X MIPA dalam

- Pembelajaran Fisika," Pendidikan Fisika Tadulako, vol. 4, no. 1, pp. 53-54, 2020.
- A. Simangunsong, "Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web," Mantik Penusa, vol. 2, no. 1, pp. 19-211, 2018.
- L. Hakim, "KECAMATAN PRAYA TIMUR, KABUPATEN LOMBOK TENGAH," Informatika & Rekayasa Elektronika, vol. 2, no. 1, p. 2, 2019.
- M. P. K. A. & A. M. A. Azmi, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking," vol. 3, no. 8, p. 7964, 2019.
- M. & B. A. Puspitasari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING) (STUDIKASUS : SMAN 1 NEGERI KATON)," Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI), vol. 2, no. 1, pp. 69-77, 2021.
- Kurniawan, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Desa Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Desa Leran," Jurnal Riset Komputer (JURIKOM), vol. 34, no. 1, p. 7, 2020.
- "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERTANIAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN (E-TANDUR) DALAM MENUNJANG PERTUMBUHAN PERTANIAN MASYARAKAT DAERAH KABUPATEN BANDUNG DENGAN METODE GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM (GIS) DAN INTERNET OF THINGS (IOT)," Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika, vol. 5, no. 1, p. 122, 2022.

