

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 458/TEKNIK INFORMATIKA

USULAN
PENELITIAN INTERNAL REGULER



**PERANCANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* SISTEM
INFORMASI PERWALIAN BERBASIS *USABILITY ASPECT*
(STUDI KASUS PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA)**

TIM PENGUSUL

Ketua : Mukhtar Hanafi, ST.,M.Cs NIDN. 0602047502
Anggota 1 : Agus Setiawan, M.Eng NIDN. 0617088801

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
April 2016

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Perancangan Antarmuka *Website* Sistem Informasi Perwalian Berbasis *Usability Aspect* (Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika)

Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap : Mukhtar Hanafi, ST.,M.Cs
b. NIDN : 0602047502
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Teknik Informatika
e. Nomor HP : 0817466231
f. Alamat surel (e-mail) : hanafi@ummgl.ac.id

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : Agus Setiawan, M.Eng
b. NIDN : 0617088801
c. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Biaya Penelitian :

- diusulkan ke Internal Rp. 4.000.000,-
- dana institusi lain Rp. -
- *inkind* -

Magelang, 30 April 2016

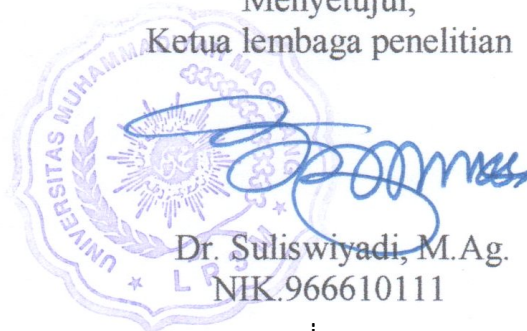
Mengetahui,
Dekan,

(Yun Arifatul Fatimah, ST., MT., Ph.D)
NIK. 987408139

Ketua Peneliti,

(Mukhtar Hanafi, ST.,M.Cs.)
NIDN. 0602047502

Menyetujui,
Ketua lembaga penelitian


Dr. Suliswiyadi, M.Ag.
NIK.966610111

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
RINGKASAN	iii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan masalah.....	2
C. Tujuan penelitian.....	2
D. Luaran penelitian	2
E. Kontribusi (Manfaat) terhadap ilmu pengetahuan	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Sistem Informasi	4
B. Perwalian.....	5
C. Usability.....	5
D. Penelitian Relevan.....	8
BAB 3. METODE PENELITIAN	8
A. Studi pendahuluan	10
B. Observasi dan Studi Pustaka.....	11
C. Perumusan masalah	11
D. Perancangan Antarmuka.....	11
E. Pengujian	11
F. Perbaikan	12
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN.....	13
A. Anggaran Biaya.....	13
B. Jadwal Penelitian	13
DAFTAR PUSTAKA.....	14
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian.....	15
Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas.....	16
Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota.....	17
Lampiran 4. Surat pernyataan ketua peneliti.....	22

RINGKASAN

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah antarmuka/*interface* sistem informasi *website* perwalian. Penelitian ini menjadikan awal dari proses pengembangan sistem informasi perwalian, namun penelitian ini fokus pada proses awal yaitu proses perancangan antarmuka. Perancangan antarmuka menjadi penting karena pengguna sudah tidak ingin memakai sistem yang sulit dioperasikan. Pengguna akan lebih senang dan puas apabila memakai sistem yang mudah dipelajari dan memiliki tampilan yang sederhana namun menarik. Maka dengan itu penelitian ini dirasa perlu untuk pengembangan sistem berkelanjutan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan *usability aspect*. Sehingga faktor - faktor kunci *usability* menjadi acuan dalam perancangan antarmuka ini. Tahapan - tahapan penelitian ini dimulai dari *discovery* atau studi pustaka dan literatur, Perumusan masalah, Perancangan Antarmuka, Pengujian / Usability Testing, Perbaikan. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat mendapatkan antarmuka sistem yang dapat dengan mudah diterima oleh penggunanya, dalam hal ini adalah mahasiswa dan DPA.

Kata kunci : interface, antarmuka, sistem informasi, perwalian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi pada hari ini sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindarkan. Salah satu tonggak perubahan bangsa yaitu pendidikan juga sudah intensif memanfaatkannya. Salah satu contoh pemanfaatannya adalah KRS online yang sudah dipakai di Universitas Muhammadiyah Magelang (UMMgl) dengan alamat URL krsol.ummgl.ac.id. Mahasiswa dan pihak perguruan tinggi akan lebih mudah dan lebih efisien dalam kegiatan daftar ulang mahasiswa disetiap awal semester disetiap pergantian semester.

Kegiatan KRS juga masih harus dipantau oleh dosen pembimbing akademik (DPA) yang setiap mahasiswa melakukan daftar ulang harus melapor dan berkonsultasi dengan DPA untuk mendapatkan bimbingan terkait semua hal yang berkaitan dengan akademik. DPA ini diberikan oleh Program Studi terkait dan melekat sampai mahasiswa lulus. Mahasiswa mendapatkan fasilitas yang sebenarnya bisa sangat membantu dalam hal semua informasi terkait akademik bahkan juga masalah yang lainnya juga diperbolehkan. DPA ini ibarat orang tua kedua setelah orang tua di perguruan tinggi.

Namun demikian, pemanfaatan fasilitas DPA ini seringkali mendapati kendala yang mungkin efektif pada awal tahun perkuliahan bagi setiap mahasiswa, setelah tahun – tahun berikutnya dalam periode perkuliahannya mahasiswa bertemu dengan DPA hanya sebatas tanda tangan KRS. Sering ditemui juga mahasiswa yang mengalami kendala dalam hal akademiknya misal saja kesulitan biaya perkuliahan, kesulitan dalam hal akademiknya, mahasiswa yang kurang mempunyai waktu luang karena sudah kuliah sambil bekerja atau bahkan kemalasan mahasiswa yang tidak semangat lagi menjalani kuliah. Masalah dari pihak DPA adalah dosen yang terbatas juga waktunya karena mempunyai tanggungjawab yang beragam, yang memang sesuai undang-undang harus melakukan tri dharma perguruan tinggi (Pemerintah RI 2005).

Salah satu metode penyelesaian masalah adalah dengan adanya sistem informasi berbasis website yang bisa diakses dimanapun kapanpun oleh para pihak terkait, dalam hal ini adalah mahasiswa dan DPA. Mahasiswa bisa konsultasi kapanpun dimanapun menggunakan fasilitas sistem informasi ini. SMS, telpon, dan media sosial yang sekarang ini marak masih belum menyelesaikan masalah karena DPA membutuhkan *record* proses perwaliannya, informasi terkait data akademik dan data pribadi yang ada di pusat data universitas, penyimpanan data perwalian yang akan terekam dengan terorganisir dan dapat disimpan dengan aman. Semua masalah itu salah satu penyelesaiannya dapat dengan menggunakan sistem informasi berbasis web.

Metode pendekatan untuk merancang antarmuka sistem informasi perwalian berbasis website adalah salah satunya dengan pendekatan *usability aspect*. Metode ini dikenal dengan *Usability* seringkali dikatakan sebagai suatu nilai penerimaan (*acceptance*) seseorang terhadap suatu produk atau sistem berdasarkan pemahaman dan ketepatan aksi/reaksi seseorang terhadap sebuah antarmuka/*interface*. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk membuat rancangan antarmuka yang tepat sesuai dengan pemahaman dari pengguna nantinya.

B. Perumusan masalah

Bagaimana merancang antarmuka sistem informasi perwalian berbasis website dengan pendekatan *usability aspect* untuk memberikan informasi dan meningkatkan pemanfaatan DPA oleh mahasiswa.

C. Tujuan penelitian

Merancang antarmuka sistem informasi berbasis website dengan pendekatan *usability aspect*.

D. Luaran penelitian

Target luaran yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini antara lain:

1. Publikasi ilmiah
2. Pengayaan bahan ajar (bagian dari buku ajar).

E. Kontribusi (Manfaat) terhadap ilmu pengetahuan

Data hasil penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu referensi untuk pengembangan sistem informasi perwalian yang dapat memberikan informasi kepada para pihak terkait yaitu DPA, mahasiswa, dan pihak terkait lainnya dengan informasi yang akurat dan tepat sasaran.

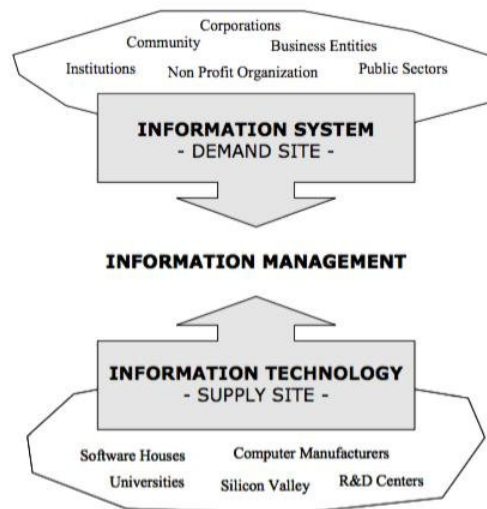
BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah sistem rangkaian dari orang, data, proses, dan teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, menyediakan sebagai output informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi (Whitten 2007). Sistem informasi dalam organisasi meng-capture dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk mendukung sebuah organisasi beserta karyawan, pelanggan, pemasok barang, beserta rekanannya.

Sistem informasi adalah sistem dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporanyang diperlukan (Leitch 1983).

Sistem informasi datang dalam semua bentuk dan ukuran. Sistem tersebut sangat erat terjalin dalam struktur sistem bisnis yang didukung sehingga terkadang sulit membedakan sistem bisnis dengan sistem informasi pendukungnya.



Gambar 1. Keterkaitan antara SI dan TI (Indrajit 2001)

B. Perwalian

1. Pengertian Perwalian

Perwalian sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan pemberian saran dan nasehat yang berhubungan dengan kegiatan akademik yang dilakukan oleh dosen wali kepada mahasiswa (Setiawan et al. 2011).

Dari pengertian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud perwalian ialah suatu cara pengalihan informasi akademik dari dosen wali ke mahasiswa untuk membantu mahasiswa dalam menyiapkan kegiatan perkuliahan dalam suatu semester tertentu.

2. Manfaat Perwalian

Manfaat adanya perwalian adalah :

- a) Membantu mahasiswa dalam penentuan jumlah pengambilan sks setiap semester.
- b) Membantu mahasiswa dalam menghadapi kegiatan perkuliahan agar mendapatkan hasil yang maksimal
- c) Membantu pengontrolan hasil belajar mahasiswa setiap semester.
- d) Mempererat hubungan mahasiswa dan dosen dengan saling tatap muka.

3. Unsur Perwalian

Unsur-unsur dalam perwalian antara lain:

- a) Mahasiswa
- b) Dosen
- c) Kegiatan Akademik

C. Usability

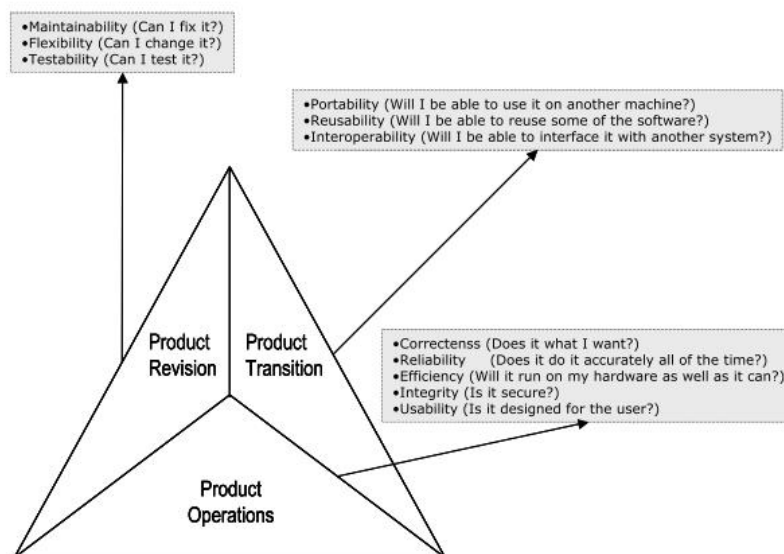
Usability adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas . Dalam konteks ini, yang dimaksud

sebagai sistem adalah perangkat lunak. Usability adalah suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah sistem dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu . Terdapat banyak definisi usability menurut beberapa referensi baik itu perorangan maupun lembaga. Berikut ini beberapa definisi usability :

Jakob Nielsen

mendefinisikan usability sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak , maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna.

International Organization for standardization (ISO).



Gambar 2. Pengembangan Produk TI (Indrajit 2001) Mendefinisikan usability sebagai tingkat dimana produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuannya dengan lebih efektif, efisien, dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaannya.

1. Web Usability

Web Usability merupakan cerminan dari kebiasaan yang umumnya dilakukan pengguna situs. Menurut Jakob Nielsen, memperhatikan usability sangatlah penting agar sebuah situs dapat bertahan. Situs yang memiliki

usability tinggi memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna internet. Pada umumnya pengguna ingin mendapatkan informasi secara cepat dan sesuai yang diharapkan. Jika sebuah situs gagal dalam menunjukkan secara jelas apa yang dapat dilakukan dengan situs tersebut, pengguna cenderung akan langsung meninggalkan situs dan beralih ke situs lain.

2. Cara Mengukur Usability

Secara umum cara mengukur dan menilai usability sebuah situs bersifat relatif dan bergantung pada bagaimana pengguna dapat menyelesaikan sekumpulan task. Menurut Jakob Nielsen terdapat beberapa ukuran umum yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur usability, yakni:

a. Learnability

Learnability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhitask-task dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.

b. Efficiency

Efficiency menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan task-task setelah mereka mempelajari hasil perancangan.

c. Memorability

Memorability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.

d. Errors

Errors menjelaskan jumlah error yang dilakukan oleh pengguna, tingkat kejengkelan terhadap error dan cara memperbaiki error.

e. Satisfaction

Satisfaction menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan.

3. Tujuan Utama Usability

Usability mempunyai tujuan untuk:

- Efektif pada saat digunakan
- Efisien pada saat digunakan
- Aman saat menggunakannya
- Punya utility yang tinggi
- Mudah untuk dipelajari bagi user saat pertama kali menggunakannya
- Mudah diingat cara menggunakannya

Sebuah web dengan usability yang buruk akan ditinggalkan oleh penggunanya. Berikut ini adalah beberapa kondisi yang akan membuat pengguna meninggalkan sebuah web:

- Web sulit digunakan dan ribet saat menggunakannya.
- Homepage tidak menjelaskan tentang apa yang ditawarkan oleh perusahaan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna pada web tersebut.
- Pengguna mendapatkan adanya kesalahan pada web meskipun kesalahan tersebut kecil.
- Informasi web sulit dibaca maupun sulit dimengerti dan tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pengguna.

D. Penelitian Relevan

(Setiawan et al. 2011) melakukan penelitian tentang sistem informasi perwalian. Fokus penelitian langsung merancang sistem secara *rapid prototyping*. Perancangan antarmuka tidak menjadi fokus, sehingga analisis kebutuhan mengacu pada analisis proses bisnis yang sudah ada kemudian langsung dilakukan pemodelan dengan *context-diagram*, DFD, dan ERD. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya sistem informasi perwalian, segala data terkait aktivitas perwalian antara mahasiswa dan DPA secara sistem terakan dan dapat dikaji untuk menentukan kebijakan selanjutnya.

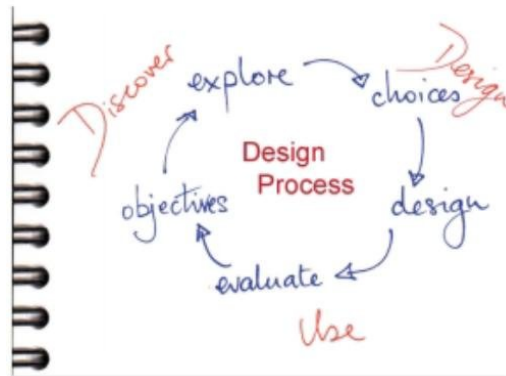
(Wignjosoebroto et al. 2011) melakukan penelitian tentang perancangan antarmuka pada sistem informasi laboratorium ergonomi teknik industri ITS. Konsep *usability* digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan pemakai terhadap produk tertentu. Semakin tinggi tingkat penerimaannya berarti produk tersebut memiliki bentuk dan fisik yang mudah dikenali. Hasil dari penelitian mengungkap bahwa sistem yang sudah digunakan belum mampu memberikan unjuk kerja pada aspek *usability* yang maksimal, ini dikarenakan faktor nilai dari memorability dan learnability yang rendah, sehingga antarmuka yang ada perlu dikembangkan lebih lanjut.

(Amalia Fajria 2007) melakukan penelitian tentang sistem informasi untuk penerimaan mahasiswa baru dengan studi kasus universitas Budi Setia Surakarta. Metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem adalah dengan metode konvensional. Mulai dari analisis kebutuhan, analisis sistem, perancangan sistem, dan kemudian adalah implementasi sistem. Hasil dari penelitian ini adalah proses yang tadinya memakan waktu yang lebih lama, sekarang dengan bantuan sistem informasi PMB dapat mempersingkat waktu dalam laporan calon mahasiswa dari sisi mahasiswa yang diterima, jumlah pendaftar dapat didapat dengan mudah dan teratur dan tersistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian ini meliputi enam tahapan yang harus dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Langkah ini disusun untuk mendapatkan hasil yang optimal dan mampu menyelesaikan masalah tepat pada inti permasalahan (root cause). Berikut alur penelitian yang akan dilakukan:

1. Studi pendahuluan
2. observasi /studi pustaka
3. Perumusan masalah
4. Perancangan Antarmuka
5. Pengujian / Usability Testing
6. Perbaikan



Gambar 3. Siklus Perancangan (Cato 2001)

A. Studi pendahuluan

Pada bagian ini merupakan kegiatan untuk mengenali lebih lanjut obyek penelitian beserta lingkungan terkait dalam rangka mendalami situasi dan kondisi dari sistem yang akan dikembangkan. Harapan dan hambatan atas sistem yang berjalan akan dijadikan bahan acuan dalam mengembangkan sistem. Studi pendahuluan dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang proses bisnis perwalian antara pihak - pihak terkait, konsultasi dengan pihak yang terlibat dan informasi pendukung tentang proses bisnis yang sesuai standar mutu (pihak BPM).

B. Observasi dan Studi Pustaka

Setelah data didapat, tahapan berikutnya adalah menelusuri sistem yang telah berjalan berikut dengan kelebihan dan kelemahannya. Untuk melengkapinya, hasil kegiatan ini juga diperkuat dengan studi literatur dan pustaka dengan sumber-sumber yang dapat dipertanggung-jawabkan, seperti dari literatur mengenai sistem informasi, sistem perwalian, dan proses bisnis akademik oleh mahasiswa dan DPA.

C. Perumusan masalah

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan data dari objek dan dilengkapi dengan teori-teori dari studi pustaka, adalah merumuskan permasalahan yang akan dikembangkan.

D. Perancangan Antarmuka

Langkah–langkah yang dilakukan dalam dalam pembuatan sistem adalah sebagai berikut :

1. Aspek *Visual Display*.

Perancang antarmuka dimulai dengan perangan visual display. Tampilan Visual ini menjadi tampilan awal yang nantinya akan diuji seberapa informatif dan interaktif antarmuka yang dibuat. Tampilan visual ini lebih menitikberatkan kepada indra penglihatan, sehingga fokus utama perancangan ini meliputi beberapa aspek penting, yaitu warna, jenis font, dan simbol - simbol.

2. Aspek *Usability*

Sesuai dengan tinjauan pustaka di atas, maka aspek usability ini adalah aspek utama dalam perancangan antarmuka yang akan dibuat nantinya. Dalam perancangan antarmuka dalam aspek usability ini faktor utamanya adalah: *learnability, efficiency, memorability, errors, satisfaction*.

E. Pengujian

Proses pengujian dilakukan sampai didapatkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan karakter sistem. Pengujian antarmuka dilakukan dengan pendekatan usability aspect terhadap beberapa visual display yang telah buat pada perancangan antarmuka. Rencana pengujian sistem meliputi semua aspek utama dalam usability.

F. Perbaikan

Merupakan proses terakhir dari perancangan antarmuka website sistem informasi perwalian, yaitu dari hasil pengujian kemudian dilakukan perbaikan sesuai rekomendasi dan rancangan antarmuka siap dikembangkan untuk menjadi sistem informasi perwalian berbasis website untuk peningkatan hubungan positif mahasiswa dan DPA.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

A. Anggaran Biaya

Tabel 1. Anggaran biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)	%
1	Gaji dan upah (Max 30%)	1.200.000	30%
2	Peralatan penunjang dan bahan habis pakai (40-60%)	1.900.000	47.5%
3	Lain lain (20-30%)	900.000	22.5%
	Jumlah	4.000.000	100%

B. Jadwal Penelitian

Tabel 2. Jadwal kegiatan

No	Kegiatan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3
1	Studi Pendahuluan	■		
2	Observasi dan Studi Pustakan		■	
3	Perancangan Antarmuka		■	
4	Pengujian <i>Usability</i>			■
5	Perbaikan		■	■
6	Publikasi			■
7	Penulisan materi ajar			■
8	Laporan			■

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Fajria, N., 2007. *Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Setia Budi Surakarta berbasis Client/Server*. UNS.
- Cato, J., 2001. *User Centered Web Design* 1st ed., London: Addison Wesley.
- Indrajit, R.E., 2001. *Pengantar Konsep Dasar Manajemen Sistem dan Teknologi Informasi*, Jakarta: APTIKOM.
- Leitch, R.A., 1983. *Accounting information systems*, Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.
- Pemerintah RI, 2005. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, Indonesia. Available at: [http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UUNo142005\(Guru & Dosen\).pdf](http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UUNo142005(Guru%20&%20Dosen).pdf).
- Setiawan, A., Setiaji, P. & Utomo, A.P., 2011. Sistem Informasi Perwalian pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus. *Sains dan Teknologi*, 4(1), pp.1–18.
- Whitten, J.L., 2007. *Systems analysis and design methods* 7th ed., Boston: McGraw-Hill/Irwin.
- Wignjosoebroto, S., Sudiarno, A. & Harenda, D., 2011. *PERANCANGAN INTERFACE PROTOTYPE WEB BERDASARKAN PADA ASPEK USABILITY (Studi Kasus : Laboratorium Ergonomi dan Perancangan Sistem Kerja Teknik Industri ITS)*. ITS. Available at: <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-8877-2504100030-Paper.pdf>.

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Honor

No	Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu	Minggu	Honor (Rp)
			(jam/ minggu)		
1	Ketua Peneliti	15.000	4	12	720.000
2	Anggota peneliti	10.000	4	12	480.000
SUB TOTAL 1 (Rp)					1.200.000

2. Peralatan Penunjang

No	Alat	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Stuan (Rp)	Harga Alat (Rp)
1	Desain UX/UI	Biaya desain <i>interface</i> interaktif	1	500.000	500.000
2	Sewa server	Sewa server untuk uji <i>usability</i>	1	800.000	800.000
3	Akses Internet	Pencarian reference	3 bulan	300.000	300.000
SUB TOTAL 2 (Rp)					1.600.000

3. Bahan Habis Pakai

No	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Stuan (Rp)	Biaya (Rp)
1	Kertas A4	Untuk laporan dan Kuesioner	2 Rim	37.500	75.000
2	Tinta Refill Epson	Untuk laporan dan Kuesioner	1 Paket	225.000	225.000
SUB TOTAL 3(Rp)					300.000

4. Lain lain

No	Uraian	Justifikasi penggunaan	Kuantitas	Harga Stuan (Rp)	Biaya (Rp)
1	ATK	Administrasi	2	75.000	150.000
2	Seminar	Pulbikasi	1	750.000	750.000
SUB TOTAL 5 (Rp)					900.000

TOTAL ANGGARAN (1+2+3+4)= Rp. 4.000.000,-

EMPAT JUTA RUPIAH

Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas.

No	Nama/NIDN	Instansi asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu Per-minggu	Uraian Tugas
1	Mukhtar Hanafi, ST, M.Cs NIDN. 0602047502	Universitas Muhammadiyah Magelang	Teknik Informatika	4 Jam	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengorganisasi pelaksanaan penelitian. b. Mengatur dan mengelola jadwal dan sumber daya penelitian. c. Membuat rancangan percobaan. d. Mengolah data
2	Agus Setiawan, M.Eng NIDN. 0617088801	Universitas Muhammadiyah Magelang	Teknik Informatika	4 Jam	<ul style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Menganalisa . c. Menguji antarmuka d. Mengambil data e. Menganalisis data

Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota.

BIODATA KETUA PENELITI

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Mukhtar Hanafi, ST., MCs.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas Lainnya	057508191
5	NIDN	0602047502
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Magelang, 2 April 1975
7	E-mail	hanafi@ummgl.ac.id
9	Nomor Telepon / HP	0817466231
10	Alamat Kantor	Kampus 2 : Jl. Mayjend Bambang Soegeng Mertoyudan Magelang Jawa Tengah 56172
11	Nomor Telepon/Faks	(0293)362082 / (0293) 361004
12	Lulusan yang telah dihasilkan	S-1 = 54 orang; S-2 = - orang; S-3 = - orang.
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pemrograman 1 2. Pemrograman 2 3. Pemrograman 3 4. Pemrograman Berorientasi Obyek 5. Artificial Intelligence (AI)

B. Riwayat Pendidikan

	S – 1	S – 2
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Muhammadiyah Yogyakarta	Universitas Gadjah Mada
Bidang Ilmu	Teknik Elektro	Ilmu Komputer
Tahun Masuk	1994	2007

Judul Skripsi/Thesis/Desertasi	Penerapan Pengendali Logika Fuzzy pada Pengendali PID dengan Waktu Tunda	Aplikasi Sitem Hybrid Fuzzy Neural Network (FNN) pada Sistem Kontrol Suspensi Aktif
Nama Pembimbing/Promotor	1. Adhi Susanto, M.Sc., Ph.D. 2. Ir. Fathul Qodir	1. Drs. Retantyo Wardoyo, M.Sc., Ph.D.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, tesis, maupun Disertasi).

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2013	<i>Artificial Neural Network</i> Berbasis Indeks Prestasi Akademik Guna Prediksi Keberhasilan Studi Mahasiswa	Dikti	Rp. 14.500.000,-

D. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) 2012	Aplikasi <i>Fuzzy Neural Network</i> (FNN) pada Sistem Kontrol dengan Waktu Tunda	30 Juni 2012, Univ. Pembangunan Nasional (UPN) 'Veteran' Yogyakarta
2	Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) 2013	Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Pola Sinyal Dengan Optimalkan <i>Rules</i> Pada <i>Fuzzy Neural Network</i>	18 mei 2013, Univ. Pembangunan Nasional (UPN) 'Veteran' Yogyakarta
3	Konferensi Nasional System Informasi (KNSI) 2014	Prediksi Keberhasilan Studi Mahasiswa Menggunakan <i>Artificial Neural Network</i> Berbasis Indeks Prestasi Akademik	27 Februari 2014, STIMIK Dipanegara Makasar

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Reguler Internal.

Magelang, 30 April 2016

pengusul,

A handwritten signature in blue ink, consisting of several large, overlapping loops and a smaller, more detailed flourish at the end.

Mukhtar Hanafi, ST., M.Cs

BIODATA ANGGOTA PENELITI

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Agus Setiawan
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	158808135
5	NIDN	0617088801
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Magelang, 17 Agustus 1988
7	E-mail	setiawan@ummgl.ac.id
9	Nomor Telepon/HP	085643576555
10	Alamat Kantor	Jl. Mayjend Bambang Soegeng km. 05 Mertoyudan Magelang
11	Nomor Telepon/Faks	0293 326945
12	Lulusan yang Telah Dihilangkan	D-3 = 0 orang S-1 =0 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
13.	Mata Kuliah yang Diampu	1. <i>Human Machine Inter</i>
		2. <i>Parallel Computing</i>
		3. <i>Computing Resource</i>

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Yogyakarta	Universitas Gadjah Mada
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknik Informatika
Tahun Masuk-Lulus	2007-2011	
Judul Skripsi/ Tesis/ Disertasi	Aplikasi Java Remote and Monitoring berbasis Java RMI	Perancangan Sistem Informasi Pelacakan Layanan Perbaikan berbasis CRM untuk Service Center
Nama Pembimbing/ Promotor	Dr. Eko Marpanaji	Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si Dani Adhipta, S.Si.,M.T

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1	2015	Pengelola dan Instruktur Pendidikan dan pelatihan keterampilan komputer bagi pencari kerja Kota	Disnakertransos Kota Magelang	30

		Magelang (Kerjasama FT-UMM Disnakertransos Kota Magelang)		
2	2016	Pelatihan Penyuntingan Buku dengan Teknologi Informasi	SMA Taruna Nusantara	30

D. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia 2014	Analisa Sistem Informasi Pelacakan Layanan Perbaikan berbasis CRM pada Perusahaan Jasa Service Center	Waktu : Tahun 2014 Tempat : STIMIK AMIKOM Yogyakarta

E. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi pemberi penghargaan	Tahun
1	Juara I LKS SMK	Pemerintah Kota Magelang	2007
2	Juara II LKS SMK	Pemerintah Jawa Tengah	2007
3	Lulusan Terbaik	FT UNY	2011
4	Lulusan Terbaik	UNY	2011

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Internal Reguler.

Magelang, 30 April 2016

Anggota Peneliti,


(Agus Setiawan, M.Eng)

SURAT PERNYATAAN KETUA PELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mukhtar Hanafi, ST.,M.Cs

NIDN : 0602047502

Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk/ 3B

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

**PERANCANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* SISTEM INFORMASI PERWALIAN
BERBASIS *USABILITY ASPECT*
(STUDI KASUS PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA)**

yang diusulkan dalam skema Hibah Penelitian Internal Reguler untuk tahun anggaran 2016 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Magelang, 30 April 2016

Mengetahui, Yang menyatakan, Ketua Lembaga Penelitian,

(Dr. Suliswiyadi, M.Ag.)
NIK. 966610111

(Mukhtar Hanafi,ST.,M.Cs)
NIDN. 0602047502