

**PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE INPUT NILAI DI
SMP MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD AZKA TRICAHYA DHARMAPUTRA
19.11.2947

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE INPUT NILAI DI
SMP MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD AZKA TRICAHYA DHARMAPUTRA
19.11.2947

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE INPUT NILAI DI SMP MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Azka Tricahya Dharmaputra

19.11.2947

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Desember 2025

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE INPUT NILAI DI
SMP MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Azka Tricahya Dharmaputra

19.11.2947

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Azka Trichaya Dharmaputra
NIM : 19.11.2947

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE INPUT NILAI DI SMP MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Azka Trichaya Dharmaputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya persembahkan skripsi saya untuk Ibu Sukasmiyati yang saya cintai, yang sudah membiayai serta memotivasi saya dengan susah payah supaya saya bisa sekolah hingga ke jenjang yang lebih tinggi serta menyelesaikan sekolah.

Kedua saya persembahkan kepada Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. Selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta,

Ketiga saya persembahkan skripsi saya untuk Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom ketua prodi Informatika dan sekaligus yang menjadi dosen pembimbing saya yang selalu memberikan bimbingan serta sabar dalam menanggapi saya.

Keempat saya persembahkan untuk seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan saya ilmu yang bermanfaat dan pengalamannya.

Kelima saya persembahkan skripsi saya untuk simbah saya yang sudah membantu saya dalam pembiayaan sekolah saya dan harus merelakan banyak hal untuk saya bisa terus sekolah hingga selesai dan wisuda.

Keenam saya persembahkan kepada seluruh guru dan karyawan SMP Muhammadiyah 1 Sleman yang selalu mendukung saya dalam penelitian ini, Serta kepada Bapak Subekti T. Atmaja, S.E, M.Pd. dan Angguntia Dwi Saputra, S.Pd, selaku team kurikulum SMP Muhammadiyah 1 Sleman, yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Platform Input Nilai Berbasis Web Untuk Guru Di SMP Muhammadiyah 1 Sleman dengan Pendekatan *User Experience*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Dosen Pembimbing Ibu Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang luar biasa selama menyelesaikan penelitian dan skripsi ini. Bimbingan dan dorongan Ibu sangat berarti untuk penulis karena menjadi sebuah pijakan yang kuat bagi penulis.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut serta dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi ini, termasuk Ibu saya Sukasmiyati dan seluruh Bapak Ibu Guru dan Karyawan SMP Muhammadiyah 1 Sleman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah senantiasa memberikan dukungan moral serta semangat untuk penulis.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Subekti T. Atmaja, S.E, M.Pd. dan Angguntia Dwi Saputra, S.Pd, selaku team kurikulum SMP Muhammadiyah 1 Sleman, yang telah memberikan kontribusi kepada penulis dalam pengembangan ide dan juga pengumpulan data yang di butuhkan saat penelitian di lakukan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran tang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi tambahan pengetahuan bagi pihak – pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 1 Desember 2025

Penulis

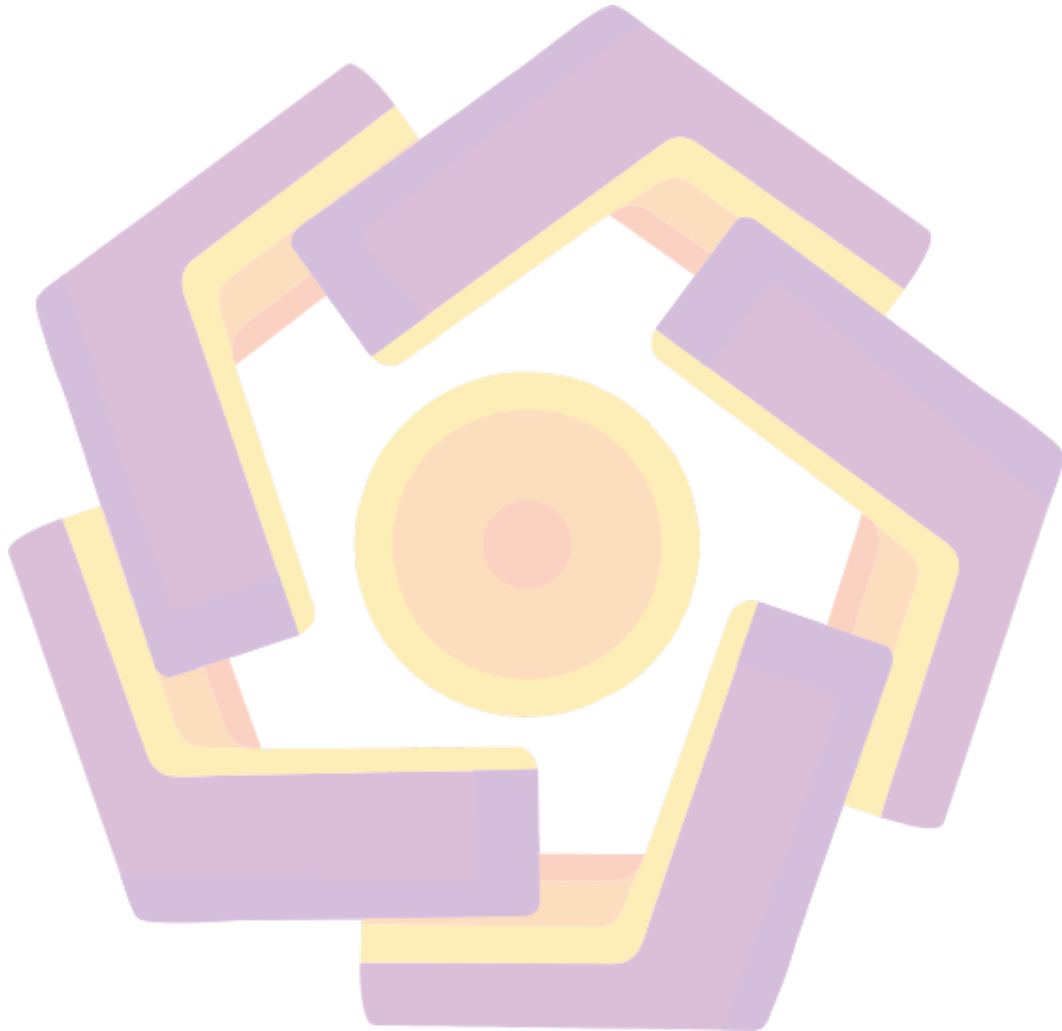
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Prototipe Platform Input Nilai.....	14

2.2.2 Sistem Informasi Berbasis Website.....	15
2.2.3 <i>User Experience</i>	15
2.2.4 System Development Life Cycle (SDLC).....	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.2 Alur Penelitian.....	18
3.2.1 Gambar Alur Penelitian.....	18
3.2.2 Penjelasan Tahapan Penelitian	19
3.3 Alat dan bahan penelitian	21
3.3.1 Data penelitian.....	21
3.3.2 Alat atau instrument	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Gambaran Umum Penelitian	27
4.2 Hasil Penelitian Berdasarkan Tahapan Penelitian	28
4.2.1 Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis (Requirement Gathering and Analysis).....	28
4.2.1.1 Identifikasi Masalah	28
4.2.1.2 Pengumpulan data (Wawancara Dan Observasi)	29
4.2.2 Perancangan Cepat (<i>Quick Design</i>).....	38
4.2.4 Evaluasi Pengguna (<i>User Evaluation</i>)	58
4.2.5 Penyempurnaan Prototipe (<i>Prototype Refinement</i>)	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
REFERENSI.....	67
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	9
Tabel 3.1. Alat/instrument pengumpulan data	23
Tabel 3.2 .Alat/instrument analisis data	25
Tabel 4.1. Ringkasan wawancara	28
Tabel 4.2. Hasil Observasi	29
Tabel 4.3. Display Analisis Kebutuhan Sistem (Model Miles & Huberman)	34
Tabel 4.4. Daftar pengujian pengguna	58

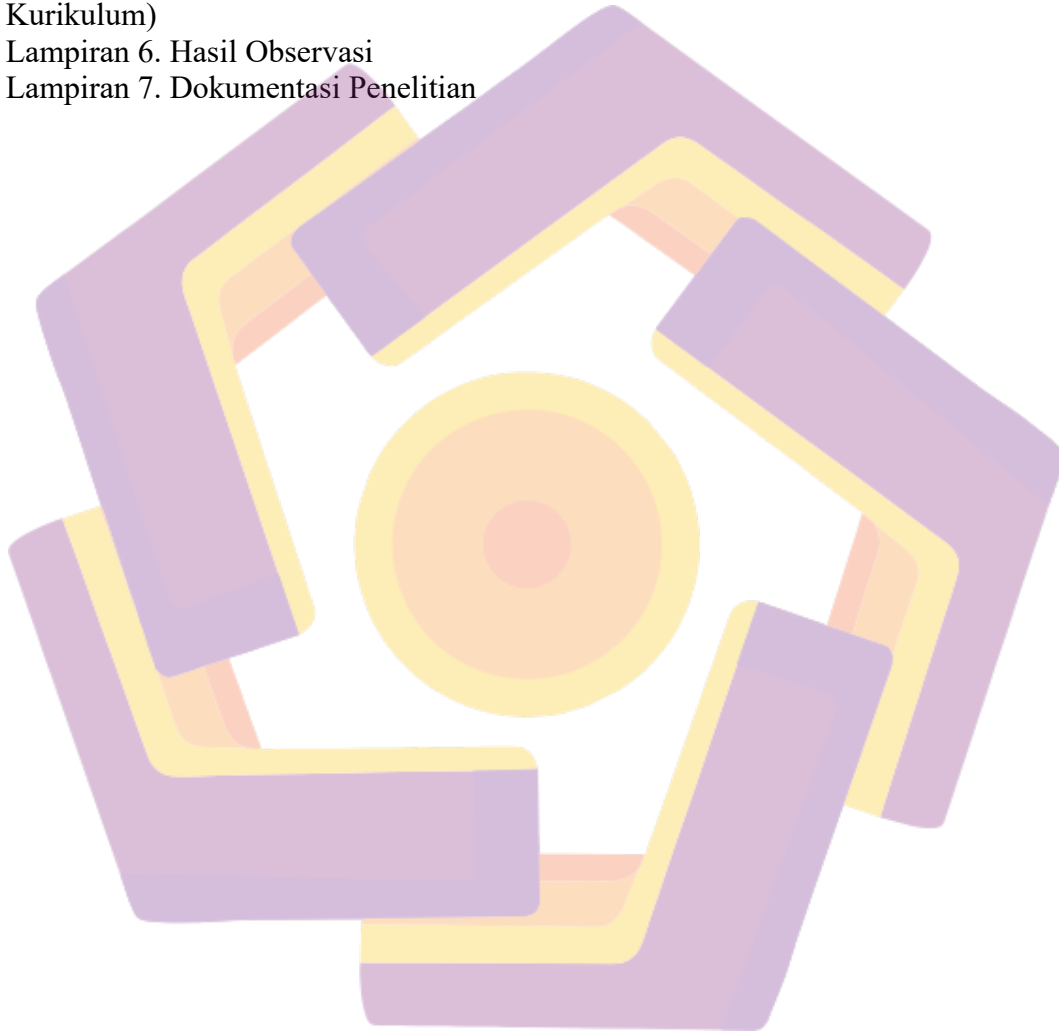


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian SDLC Model Prototipe	18
Gambar 4.1. User Flow Guru	40
Gambar 4.2. User Flow Kurikulum	41
Gambar 4.3. User Flow Administrator	42
Gambar 4.4. Tampilan Dashboard Login Awal	47
Gambar 4.5. Tampilan Dashboard Guru	47
Gambar 4.6. Tampilan pilih kelas sebelum isi form input nilai	48
Gambar 4.7. Tampilan form input nilai	48
Gambar 4.8. Tampilan fitur edit nilai jika salah input	49
Gambar 4.9. Tampilan Dashboard Kurikulum	49
Gambar 4.10. Tampilan halaman pemberitahuan kepada guru yang belum input	50
Gambar 4.11. Isi pesan ke aplikasi WhatsApp	50
Gambar 4.12. Tampilan rekap nilai sekolah	51
Gambar 4.13. Tampilan hasil rekap format PDF	51
Gambar 4.14. Tampilan Dashboard Admin	52
Gambar 4.15. Tampilan halaman import data siswa metode copy dan paste	52
Gambar 4.16. Tampilan daftar siswa setelah import	53
Gambar 4.17. Tampilan edit data siswa	53
Gambar 4.18. Tampilan hapus data siswa	54
Gambar 4.19. Tampilan halaman tambah akun Role Kurikulum	54
Gambar 4.20. Tampilan halaman tambah akun Role Guru	55
Gambar 4.21. Tampilan edit akun user Kurikulum	55
Gambar 4.22. Tampilan edit akun user Guru	56
Gambar 4.23. Tampilan hapus user atau akun	56
Gambar 4.24 Export Rekap Kurikulum Sebelum Revisi	61
Gambar 4.25 Export Rekap Kurikulum Setelah Revisi	62
Gambar 4.26 Dashboard Guru Sebelum Revisi	62
Gambar 4.27 Dashboard Guru Setelah Revisi	63
Gambar 4.28 Halaman PDF Export Nilai Guru	63

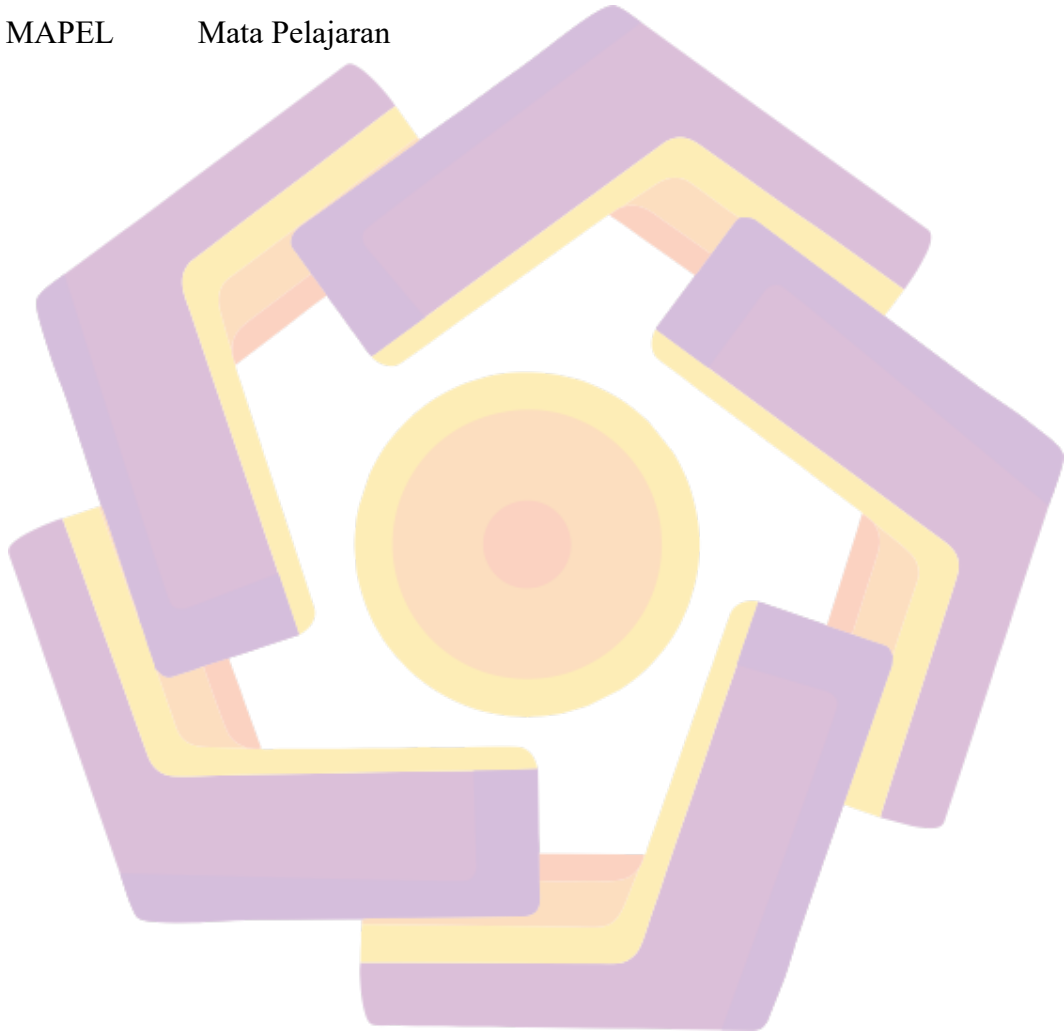
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	68
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	70
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Guru IPA dan Staf Kurikulum	71
Lampiran 4. Hasil Observasi	72
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	75
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Evaluasi Pengguna (Waka Bidang Kurikulum)	74
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Evaluasi Pengguna (Guru Mapel Selaku Staff Kurikulum)	76
Lampiran 6. Hasil Observasi	78
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	82



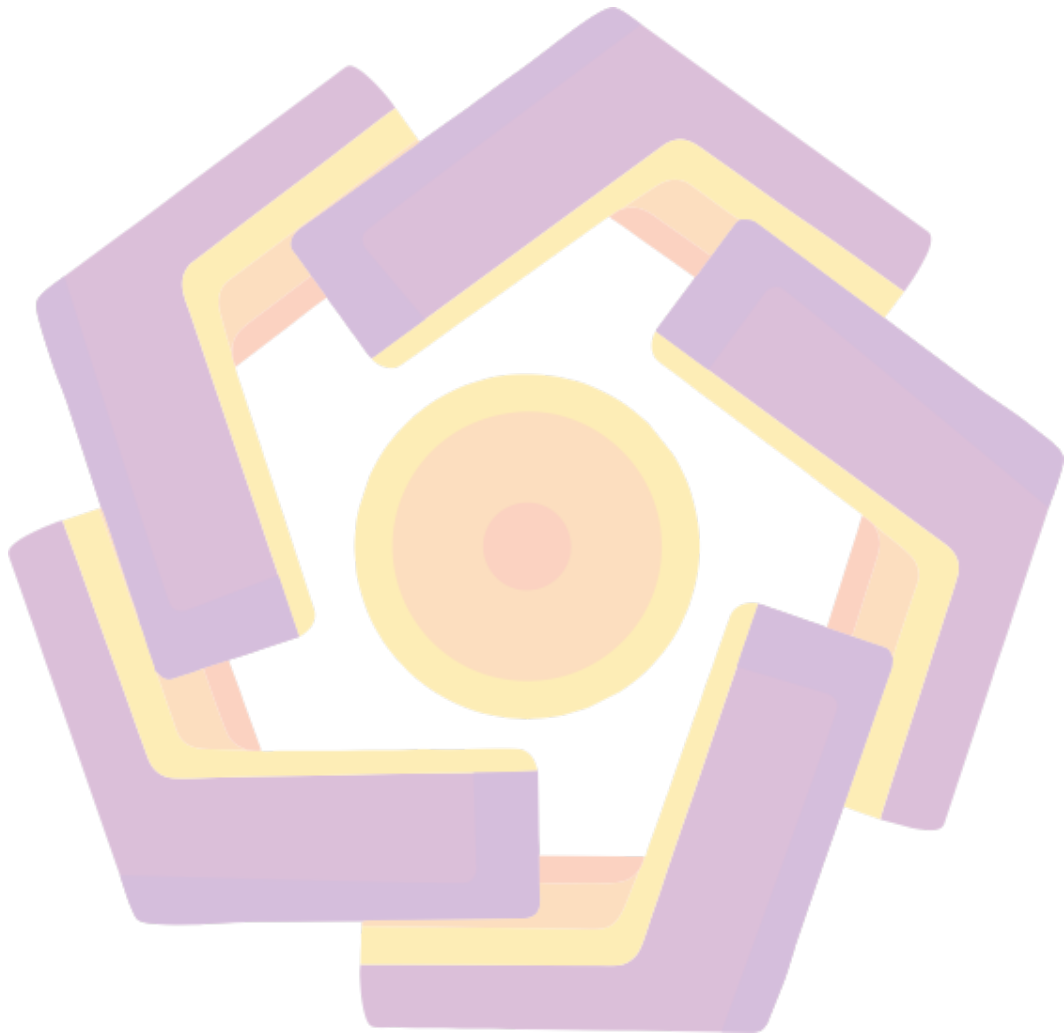
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SDLC	System Development Life Cycle
RBAC	Role-Based Access Control
UX	<i>User Experience</i>
ASTS	Asesment Sumatif Tengah Semester
ASAS	Asesment Sumatif Akhir Semester
MAPEL	Mata Pelajaran



DAFTAR ISTILAH

User Flow	alur kerja pengguna dari sebuah platform
Mockup	gambaran atau tampilan dari platform yang di rancang
Usability	ukuran ke efektifitas sebuah produk



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas pemanfaatan canva dalam pengembangan platform input nilai atau penilaian online di SMP Muhammadiyah 1 Sleman. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan sekolah untuk memiliki sistem penilaian yang lebih interaktif, efisien dan mudah untuk digunakan serta di akses oleh guru.

Canva dipilih sebagai media karena fleksibilitas dalam integrasi desain antarmuka/*Mockup* dengan komponen interaktif yang berbasis kode. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian ini meliputi guru mata Pelajaran IPA dan beberapa guru mata Pelajaran lain sebagai pengguna platform.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan adalah model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan Kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukan bahwa proses pengembangan platform meliputi perancangan antarmuka, integrasi komponen interaktif, dan pengujian oleh guru.

Platform ini terbukti efektif dalam membantu guru dalam Menyusun dan menilai tugas secara tepat dan cepat. Dari sisi usability, platform ini dinilai tinggi dalam aspek kemudahan penggunaan, kepuasan pengguna, dan efisiensi akses, sehingga memudahkan kegiatan evaluasi pembelajaran sehari – hari.

Namun beberapa kendala di temukan antara lain keterbatasan fitur integrasi data otomatis dan pelunya pelatihan lanjutan bagi guru. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan Canva dapat menjadi Solusi inovatif dan praktis dalam mengembangkan platform penilaian online yang efektif, efisien, dan mudah di gunakan di lingkungan Pendidikan menengah.

Kata kunci: Platform Penilaian Online, Efektivitas, Usability, Studi Kualitatif, SMP Muhammadiyah 1 Sleman.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of utilizing Canva in the development of an online grading or assessment platform at SMP Muhammadiyah 1 Sleman. The background of this research is based on the school's need for a more interactive, efficient, and easily accessible assessment system for teachers. Canva was chosen as the medium due to its flexibility in integrating interface design with interactive code-based components.

This research employs a qualitative approach with a case study method. The subjects of the study include science teachers and several teachers from other subjects as platform users. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing.

The results indicate that the platform development process involves interface design, integration of interactive components, and testing by teachers. The platform is proven to be effective in helping teachers prepare and assess assignments accurately and efficiently. In terms of usability, the platform scores high in ease of use, user satisfaction, and access efficiency, thereby facilitating daily evaluation activities. Some challenges were identified, including limitations in automatic data integration features and the need for further teacher training.

Overall, this study concludes that the utilization of Canva can serve as an innovative and practical solution in developing an online assessment platform that is effective, efficient, and easy to use in a secondary education setting.

Keyword: Online Assessment Platform, Effectiveness, Usability, Qualitative Study, SMP Muhammadiyah 1 Sleman