

Analisa Dan Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dan Menggunakan Konsep SWOT Untuk Optimalisasi Pelayanan Kantin

Rizki Candra Dermawan
Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia
rizkicandradermawan@gmail.com

Fajar Masya
Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia
Fajar.masya@mercubuana.ac.id

Abstrak—Untuk mengoptimalkan layanan kantin dan *foodcourt*, dibutuhkan sistem yang mampu menangani permasalahan yang terjadi, seperti meja penuh dan konsumen harus menunggu, antrian pembayaran yang panjang dan harus menyerahkan bukti bayar ke penjual agar makanan disiapkan. Aplikasi *E-CANTEEN* berbasis *android* mampu memberikan fitur booking meja sehingga konsumen tidak perlu khawatir untuk tidak dapat meja, fitur pesan makanan sehingga konsumen dapat memesan makanan sebelum datang ke kantin sehingga konsumen tidak harus menunggu lama untuk makanan yang dipesan, fitur *e-wallet* internal yang berbentuk saldo sehingga tidak perlu melakukan antri untuk membayar kecuali melakukan *Top-up* saldo *e-wallet*. Konsumen tidak harus kembali ke stand penjual untuk menunjukkan bukti bayar, *e-wallet* mengurangi resiko terjadinya masalah kekurangan uang kecil, segala pencatatan pada sistem *E-CANTEEN* akan disimpan dalam *database* sehingga mengurangi biaya pencetakan, dan menghindari resiko tercecer. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode SDLC sedangkan analisa proses bisnisnya menggunakan SWOT.

Abstract—For canteen and food court services optimization, a sistem is needed which able to handle problems, such as full table and consumers have to wait, a long queue of payments and must submit proof of payment to the seller so that food is prepared. Android-based E-CANTEEN application has features such as desk booking, so consumers don't have to worry about don't get a table, food ordering, so consumers can order food before coming to the canteen and don't have to wait long for food ordered, internal e-wallet in a balance form so there is no need to queue to pay, unless Top-up the e-wallet balance. Consumers don't have to go back to the seller's booth to show proof of payment, e-wallet reduces the risk of a small cash problem, all records on the E-CANTEEN sistem will be stored in the database thereby reducing printing costs, and avoiding the risk of spillage. The information sistem design using SDLC methods meanwhile business process analys using SWOT methods.

Keywords— E-CANTEEN, e-wallet, SDLC, SWOT.

1 Pendahuluan

Banyaknya pengguna *smartphone android* merupakan sebuah peluang untuk menjadi solusi banyaknya permasalahan bisnis yang sedang berjalan. Salah satunya permasalahan yang sering terjadi pada kantin-kantin dan *foodcourt*. Masalah-masalah yang terjadi di kantin meliputi:

1. Padatnya konsumen yang datang ke kantin sehingga beberapa tidak mendapatkan tempat duduk yang memaksa konsumen harus menunggu terlebih dahulu.
2. Konsumen menunggu lama pesanan yang sudah dipesan.
3. Antrian panjang kasir ketika melakukan pembayaran dan harus menunjukkan bukti bayar ke stand penjual makanan agar pesanan disiapkan.
4. Terkadang kasir kekurangan uang kecil untuk kembalian.
5. Segala kegiatan pencacatan masih menggunakan kertas sehingga membutuhkan biaya sendiri untuk mencetak nota dan rawan tercecer juga rusak akibat *human error*.

Dengan menggunakan teknologi *android* dapat mengoptimalkan layanan kantin dan *foodcourt* serta permasalahan di atas dapat ditangani dengan membangun aplikasi *E-Canteen* berbasis *android* yang mampu memberikan fitur *booking* meja sehingga konsumen tidak perlu khawatir untuk tidak dapat meja, fitur pesan makanan sehingga konsumen dapat memesan makanan sebelum datang ke kantin sehingga konsumen tidak harus menunggu lama untuk makanan yang dipesan, fitur *e-wallet* internal yang berbentuk saldo sehingga tidak perlu melakukan antri untuk membayar kecuali melakukan *Top-up* saldo *e-wallet* saja dan konsumen tidak harus kembali ke *stand* penjual untuk menunjukkan bukti bayar, *e-wallet* tersebut juga mengurangi resiko terjadinya masalah kekurangan uang kecil, segala pencatatan pada sistem *E-Canteen* ini semua terhubung oleh *database* sehingga mengurangi biaya pencetakan, dan menghindari resiko tercecer. Aplikasi *E-Canteen* akan menggunakan tampilan yang berlandaskan “*Eight Golden Rules*” oleh Ben Shneiderman. Dan untuk meningkatkan layanan pada perkantinan tersebut maka analisa proses bisnis akan menggunakan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*).

2 Studi Literatur (Sistem Informasi)

Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau *variable* yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu. Model umum sebuah sistem adalah *input*, proses dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. [1]

Pengembangan sistem informasi yang direalisasikan dengan bantuan komputer (*Computerized Information System*) melalui suatu tahapan yang disebut dengan sistem analisis dan desain. Yang dimaksud dengan sistem analisis dan desain adalah pening-

katan kinerja suatu organisasi dengan tujuan perbaikan prosedur-prosedur dan metode yang lebih baik.

Sistem desain merencanakan suatu sistem baru untuk menggantikan dengan sistem usaha lama. Untuk itu diperlukan analisis, yaitu proses mengumpulkan dan menginterpretasikan kenyataan-kenyataan yang ada, mendiagnosa persoalan dan menggunakan keduanya untuk memperbaiki sistem.

2.1 *E-Canteen & E-Wallet*

E-Canteen merupakan singkatan dari Elektronik Kantin, terdiri dari dua kata yaitu elektronik dan kantin. Elektronik adalah perangkat yang dibangun berdasarkan prinsip kerja elektronika. Kantin adalah ruangan atau tempat di sebuah bangunan yang digunakan pengunjungnya baik untuk makan ataupun minum. Jadi *E-Canteen* memiliki arti melakukan kegiatan kantin menggunakan alat elektronik.[2]

E-wallet atau *digital wallet* merupakan konsep dari *virtual cash*. Dompot digital, baik yang disimpan pada media fisik seperti kartu pintar dari beberapa jenis (pada kartu kredit, atau kartu SIM ponsel sebagai contoh) atau di server di suatu tempat di dunia maya. Ide holistik di balik dompet digital adalah untuk menyediakan fungsionalitas layanan yang mencakup tingkat keamanan digital. Teknologi ini juga menjanjikan kenyamanan tambahan, seperti penagihan dan pembayaran tagihan terkonsolidasi dan integrasi tingkat tinggi dengan perangkat seluler pintar dan berbagai perangkat lunak. Konsep ini menarik dan tampak sangat bermanfaat mengingat kenyamanan yang dijanjikan.[3]

2.2 Penelitian terkait (E-Canteen & E-Wallet)

Sekarang ini merupakan tahun dari revolusi teknologi informasi. Perdagangan dan perniagaan di Internet membutuhkan kecepatan dalam “*transfer of money*”. Hal tersebut menimbulkan mulai banyaknya *e-payment*, *e-money*, *e-banking* dan sebagainya. Paper ini akan membahas mengenai jenis-jenis transaksi pembayaran secara “*online*” seperti “*e-cash*”, “*Electronic Wallets*”, “*Smart Card*”, “*Old transaction Credit Card (MOTO)*”. Pembayaran secara “*online*” merupakan pembayaran barang dan servis melalui internet yang biasanya menggunakan kartu kredit (*credit card*). Transaksi keuangannya diproses secara elektronik dalam “*real time*”. Proses pembayaran secara “*online*” telah marak dalam beberapa abad ini, dan dapat menjadi tugas yang berat dalam hal bisnis untuk mengimplementasikannya. Dalam paper ini, kami juga membandingkan tiap-tiap jenis dari *e-payment* tersebut, baik dari segi proses transaksi tiap-tiap jenis *e-payment*. Juga dibuat desain dari masing-masing *e-payment* dan cara pengimplementasiannya. Kita juga menampilkan bagaimana perkembangan pengguna *e-payment* di Indonesia. Pengguna *e-payment* di Indonesia sekarang ini cukup berkembang, banyak pengguna kartu kredit di Indonesia yang lebih memilih menggunakan *e-payment* proses dalam melakukan setiap transaksi, baik transaksi pembelian barang ataupun servis. Namun masih terdapat beberapa masalah dalam hal penggunaan kartu kredit (*credit card*) di Indonesia. Contohnya, belum terpercayanya

keamanan dari kartu kredit (*credit card*) tersebut, belum adanya proteksi terhadap penyalahgunaan kartu kredit (*credit card*). Tentunya diperlukan cara lain untuk melakukan proses transaksi *e-payment* tanpa menggunakan kartu kredit (*credit card*). Dan terakhir merupakan hasil dari penelitian yang kami lakukan. *E-cash* atau *Smart Card* merupakan proses *e-payment* yang paling aman dan tepat digunakan, karena dalam melakukan transmisi data dalam proses transaksinya dilakukan pengekripsian data. [4]

Persaingan bisnis kuliner semakin meningkat setiap tahunnya, oleh karena itu pihak perusahaan harus mencari strategi baru untuk mendongkrak jumlah pengunjung. Perkembangan teknologi semakin memudahkan bagi para pengguna dalam menjalankan segala tugas ataupun segala kebutuhan yang hendaknya dapat diterapkan dalam proses pemesanan makanan. Adapun teknologi informasi yang saat ini sedang berkembang adalah *android*. *Android* digunakan sebagai *client* dimana pengunjung memesan menu melalui *smartphone Android*, yang terkoneksi langsung dengan bagian koki dan kasir, untuk memproses pesanan tersebut. Pada bagian koki dan kasir menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Sistem *clint-server* ini menggunakan metode *Centralized DBMS Architecture* sehingga penyimpanan datanya terpusat hanya dalam satu *database* untuk ke empat sistem pelanggan, koki, kasir dan admin, Sehingga pengolahan data dari sistem menjadi fleksibel, terutama saat ada penambahan atau perubahan menu makanan atau minuman yang ada. [5]

3 Metodologi

Diagram alir pada penelitian menggunakan SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) memiliki 4 tahapan atau fase, yaitu: *Planning, Analysis, Design* dan *Implementation*.

Fase *planning* menentukan konsep, teknik pengumpulan data, buku yang dibutuhkan, tempat penelitian. Fase *analysis* menentukan metode apa yang digunakan untuk proses bisnis, menentukan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras penelitian, kemudian membuat diagram-diagram yang dibutuhkan dalam penelitian. Fase desain membuat rancangan aplikasi dan deskripsi hasil analisa proses bisnis beserta alternative solusi yang akan dilakukan.

Lokasi penelitian dilakukan di salah satu universitas swasta di Bandung, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan metode kepustakaan.

4 Hasil dan Pembahasan

a. Analisa Proses Bisnis

Analisa proses bisnis pada Analisa dan Perancangan Desain Antarmuka Pengguna dan Menggunakan Konsep SWOT untuk Optimalisasi Pelayanan Kantin adalah sebagai berikut:

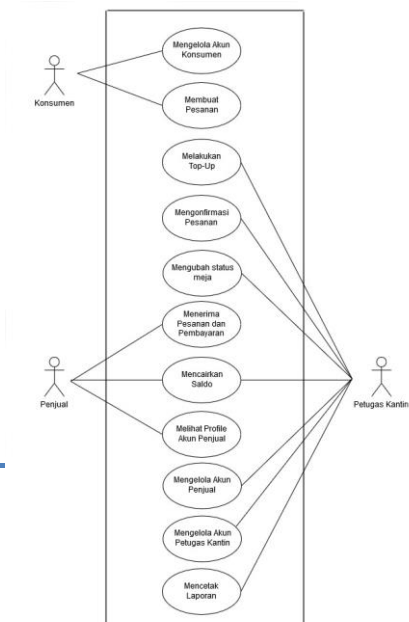
- 1) *Strengths* :
 - a) Menu makanan yang tersedia cukup beragam.

- b) Dikarenakan kantin internal fakultas, sebagian besar mahasiswa dan karyawan lebih sering menghabiskan waktu istirahat di kantin daripada ke luar kantin.
- c) Meja yang tersedia cukup banyak.
- 2) *Weaknesses* :
 - a) Harga di dalam kantin lebih mahal dari makanan yang dijual di luar kantin.
 - b) Meja yang tersedia sering penuh.
 - c) Sistem yang ada masih manual, sehingga antrian pembayaran cukup panjang dan konsumen diharuskan ke stand penjual untuk menunjukkan bukti bayar.
 - d) Makanan yang tersedia jarang melakukan pembaharuan.
- 3) *Opportunities* :
 - a) Makanan dan minuman yang “kekinian” diajajakan oleh pedagang di luar kantin.
 - b) Porsi besar dengan harga sama atau lebih murah yang ditawarkan oleh pedagang di luar kantin.
- 4) *Threats* :
 - a) Makanan di luar kantin lebih murah.
 - b) Katering makan siang untuk para pegawai.
 - c) Pedagang luar yang menyediakan jasa delivery.
 - d) Konsumen bosan dengan menu yang tersedia di kantin.

Berdasarkan analisa penjabaran SWOT di atas dapat kita ambil beberapa alternatif seperti kuadran I dan kuadran II. Karena kekuatan yang dimiliki oleh kantin tidak begitu berpengaruh oleh ancaman dari luar, hanya saja perlu menguatkan apa saja yang masih dianggap kurang, seperti membangun sistem yang mampu menjadi solusi untuk meningkatkan layanan kantin. Serta kuadran II untuk bagaimana mempertahankan keadaan baik dalam jangka panjang, seperti melakukan analisa menu makanan dan minuman apa yang sudah kurang diminati diperbarui dengan makanan dan minuman yang lebih “kekinian”.

b. Use Case Diagram

Berikut use case diagram dari aplikasi *E-Canteen*:

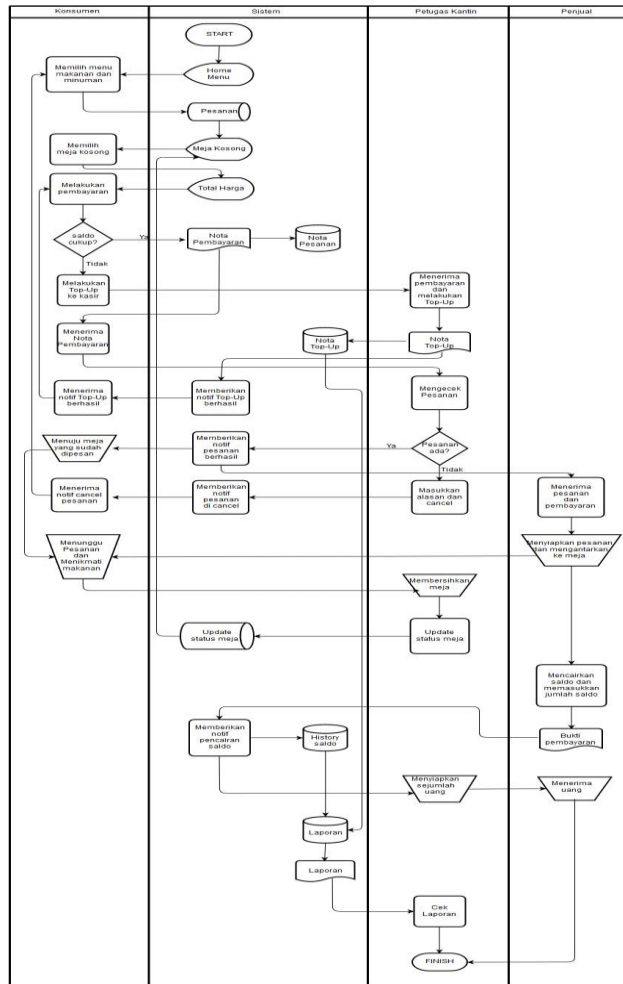


Gambar 1 Use Case Diagram *E-Canteen*

Pada gambar use case diagram di atas menggambar kegiatan yang dilakukan para aktor terhadap sistem. Use case tersebut memiliki 3 aktor atau *user* yaitu : Konsumen, Petugas Kantin dan Penjual. Yang mana konsumen dapat mengelola akun konsumen (membuat, melihat, mengubah atau menghapus akun), membuat pesanan dan melakukan *top-up*. Petugas kantin bertindak juga sebagai admin yang melakukan kegiatan sebagai berikut: mengelola akun penjual dan petugas kantin (membuat, melihat, mengubah atau menghapus akun), kemudian mengonfirmasi pesanan, melakukan *top-up*, mengubah status meja dan melihat dan mencetak laporan. Dan penjual dapat menerima pembayaran dan mencairkan saldo.

c. Flowchart yang disarankan

Berikut *flowchart* yang disarankan untuk aplikasi *E-Canteen*:

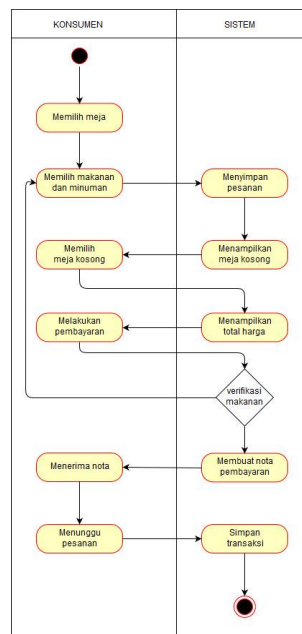


Gambar 2 Flowchart yang disarankan

Kegiatan tersebut dimulai dari konsumen melihat meja yang kosong, jika ada selanjutnya konsumen melakukan pemesanan dengan memilih menu makanan dan minuman yang diinginkan kemudian konsumen melakukan pembayaran melalui saldo *e-wallet*, jika saldo tidak mencukupi maka proses tidak bisa dilanjutkan dan harus mengisi saldo terlebih dahulu ke kasir dengan nominal yang diinginkan. Jika saldo sudah terisi dan mencukupi untuk proses pembayaran maka pesanan akan dikirim ke petugas kantin untuk dicek apakah pesanan yang dipesan tersedia semua atau tidak, jika tidak maka petugas kantin akan memberikan alasan menu apa saja yang tidak tersedia dan membatalkan pesanan, kemudian konsumen harus melakukan pesanan ulang, jika pesanan tersedia maka akan dikirimkan ke penjual beserta pembayarannya sehingga dapat disiapkan dan diantar ke meja yang sudah dipesan. Kemudian jika penjual akan mencairkan dana hanya perlu memilih menu cairkan dana kemudian masukkan nominal yang diinginkan, petugas kantin akan menerima notifikasi dan penjual mendatangi kantin untuk mengambil uang tunai sesuai jumlah yang dicairkan. Seluruh pesanan yang berhasil akan disimpan dalam *history* pesanan. Begitu juga transaksi saldo seperti cairkan dana oleh penjual atau *top-up* saldo oleh konsumen akan dimasukkan ke dalam *history* transaksi saldo. Yang mana keduanya akan masuk ke dalam laporan untuk nantinya sebagai acuan pihak eksekutif melakukan analisa terhadap penjualan. Semua kegiatan tersebut bisa dilakukan dengan syarat para aktor sudah memiliki akun atau terdaftar dan melakukan login ke aplikasi.

d. Activity Diagram Membuat Pesanan

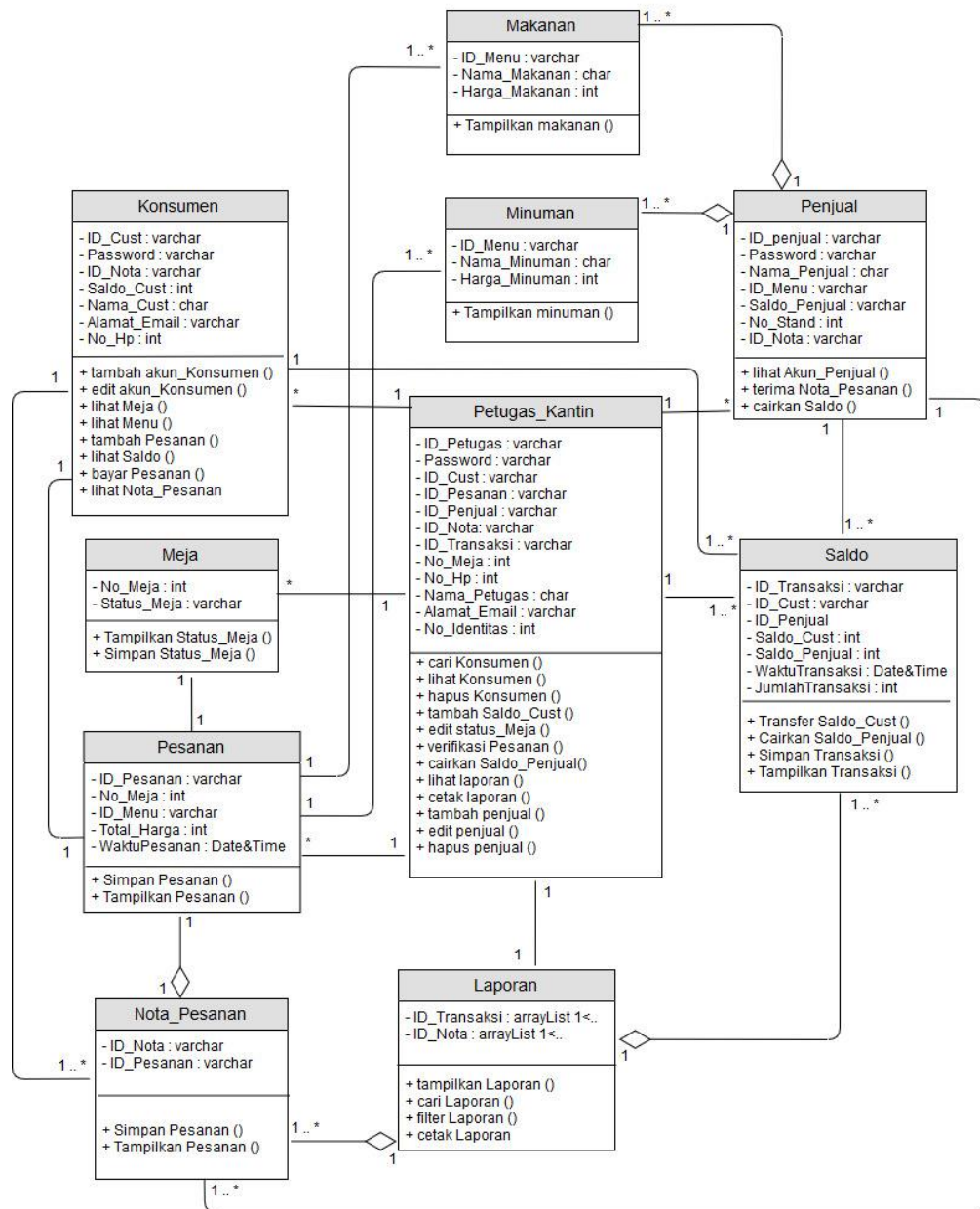
Berikut diagram aktifitas dari kegiatan membuat pesanan pada aplikasi *E-Canteen*:



Gambar 3 Activity Diagram Membuat Pesanan

e. **Class Diagram E-Canteen**

Diagram class aplikasi E-Canteen adalah sebagai berikut:

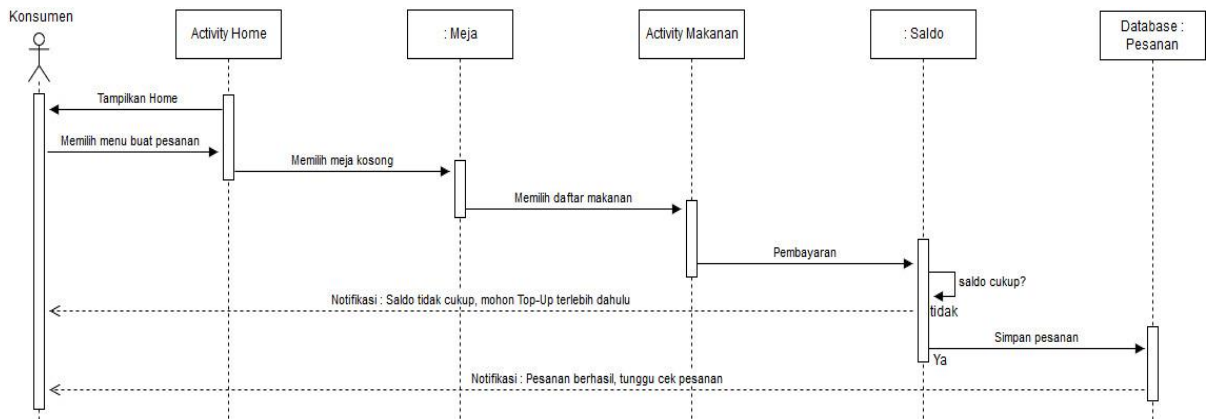


Gambar di atas merupakan class diagram dari aplikasi E-CANTEEN. Class di-
Gambar 4 Class Diagram E-Canteen

gram tersebut menunjukkan bahwa aplikasi memiliki 10 class yang terdiri dari : Konsumen, Petugas_Kantin, Penjual, Meja, Saldo, Pesanan, Nota_Pesanan, Makanan, Saldo, Minuman dan Laporan. Terdapat hubungan agregasi seperti pada class Nota_Pesanan dan Saldo ke class Laporan. Begitu juga class Makanan dan Minuman ke class Penjual.

f. Sequence Diagram Membuat Pesanan

Sequence diagram membuat pesanan pada aplikasi *E-Canteen* adalah sebagai berikut:

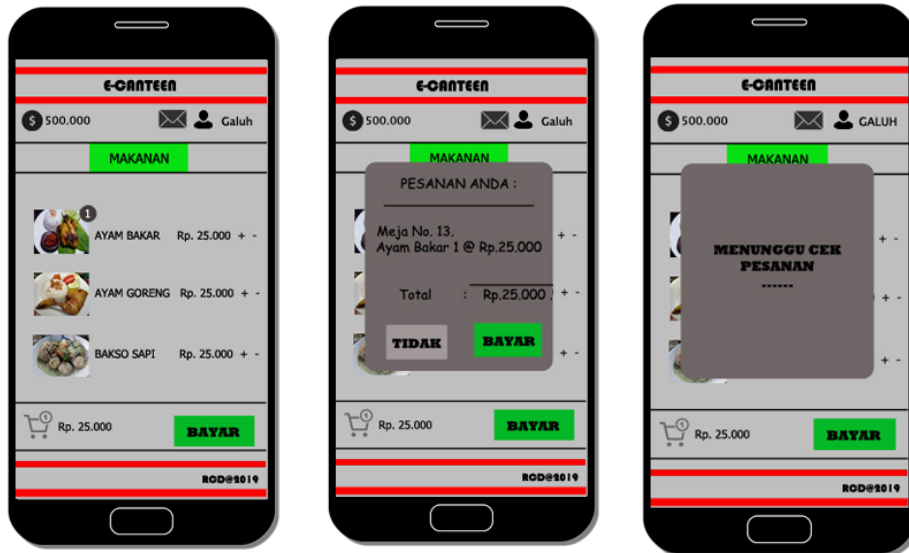


Gambar 5 Sequence Diagram Membuat Pesanan

Gambar *Sequence* diagram di atas menjelaskan interaksi objek pada sistem dengan Konsumen. Setelah login maka sistem akan menampilkan *Activity Home* yang mana terdapat beberapa menu yang salah satunya adalah menu buat pesanan, kemudian Konsumen memilih meja mana yang kosong, setelah itu masuk ke *Activity Makanan* yang menampilkan daftar menu makanan dan minuman beserta harganya dan Konsumen memilih menu tersebut, setelah itu melakukan pembayaran dan sistem akan mengecek apakah saldo cukup, jika tidak maka Konsumen akan menerima notifikasi “Saldo tidak cukup, mohon *Top-up* terlebih dahulu”. Jika saldo mencukupi maka pesanan akan masuk ke dalam *Database* tabel pesanan dan memberikan notifikasi “Pesanan berhasil, tunggu cek pesanan” yang dimaksudkan menunggu konfirmasi ketersediaan pesanan dari Petugas Kantin.

g. Tampilan Antarmuka Membuat Pesanan

Desain tampilan antarmuka kegiatan membuat pesanan pada aplikasi E-Canteen adalah sebagai berikut:



Gambar 6 Tampilan Antarmuka Membuat Pesanan

Gambar di atas adalah desain antarmuka pengguna dari *Activity* Memilih Makanan hingga pembayaran berhasil oleh Konsumen. Pada *Activity* tersebut terdapat jumlah saldo yang dimiliki konsumen pada sebelah kiri atas dari *Activity*, bagian tengah atas terdapat *icon* amplop yang nantinya akan masuk pemberitahuan, pada kanan atas terdapat *icon profile* dan nama yang berfungsi untuk menuju ke *Activity Profile*. Pada gambar sebelah kiri menampilkan menu makanan beserta harganya dan terdapat tombol (+) untuk menambahkan makanan yang diinginkan, tombol (-) untuk mengurangi jumlah dari pesanan makanan tersebut, pada kiri bawah halaman terdapat *cart* belanja dengan jumlah makanan yang dipesan dan total harganya, di sebelahnya terdapat tombol “BAYAR” untuk melanjutkan ke pembayaran. Gambar yang di tengah menunjukkan *prevent errors* dari pembayaran, apakah konsumen akan melanjutkan pembayaran pesanan atau tidak. Gambar sebelah kanan merupakan tanggapan sistem jika pembayaran sudah berhasil dan menunggu konfirmasi dari Petugas Kantin untuk ketersediaan makanan yang dipesan oleh konsumen.

5 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian yang berjudul “Analisa Dan Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dan Menggunakan Konsep SWOT Untuk Optimalisasi Pelayanan Kantin”:

1. Analisa pada penelitian ini sudah menggambarkan permasalahan yang terjadi, dan perancangan dapat dipahami dengan digambarkannya usecase diagram, *activity* diagram, class diagram, spesifikasi tabel, *sequence diagram* dan desain

antarmuka pengguna, meskipun desain antarmuka pengguna memiliki keterbatasan dengan survei target *user*.

2. Perancangan aplikasi *E-Canteen* pada penelitian ini mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi seperti fitur *booking* meja, membuat pesanan sebelum konsumen datang ke kantin dan harus menunggu pesanan disiapkan, menyediakan *e-wallet* yang berbentuk saldo yang dapat digunakan dalam transaksi kantin dan pencatatan transaksi yang sudah terhubung oleh *database*. Sehingga dengan teratasinya permasalahan yang ada kedepannya pelayanan pada kantin akan lebih optimal.
3. Analisa proses bisnis yang menggunakan metode SWOT mampu memberikan 2 alternatif strategi, yang pertama strategi *aggressive* dikarenakan kantin menguasai pasar pada civitas kampus dan yang kedua strategi diversifikasi untuk menyiapkan strategi yang digunakan dalam waktu jangka panjang.

6 Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kita panjatkan kepada ALLAH SWT. Yang senantiasa memberikan nikmat ilmu dan waktu kepada kita semua. Serta Shalawat beriring salam kepada junjungan alam RASULULLAH MUHAMMAD SAW. Yang menjadi tauladan dalam beriman dan berakhlak. Yang safa'atnya kita harapkan di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan Bapak Fajar Masya, Ir. MMSI penelitian tidak dapat berjalan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih juga kepada kedua orang tua yang selalu memohon kebaikan untuk saya di setiap doanya. Pihak-pihak yang membantu kelancaran penyelesaian penelitian ini. Dan teman-teman yang selalu senantiasa memberikan dukungan moral dan materil.



Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang banyak.

7 Daftar Pustaka

- [1] Fajar Masya. *E-Voucher Taksi Menentukan Jarak Terpendek Dengan Algoritma Dijkstra Studi Kasus: PT. MII*. Jurnal Ilmiah FIFO. 2015. VII No.1 : 69.
- [2] Nugraha. Adi, Kodrat dan Kurniawan. (2013). Aplikasi Pemesanan Pada Rumah Makan Lek Nonong. Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI). vol.1, no.2, pp.
- [3] Cheser, Michael. Kaura, Ricky. And Linton Peter. (2003). *Electronic Business & Commerce*. London : Springer.
- [4] Deni Trihasta. Julia Fajaryanti. E-Payment System. Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2008). Auditorium Universitas Gunadarma. Depok, 20-21 Agustus 2008.
- [5] Deni Utama. Asahar Johar. Funny Farady Coastera. Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Client Server Dengan Platform Android dan PHP

Menggunakan Metode Centralized DBMS Architecture (Studi Kasus : Cafe Cempakoe Kota Bengkulu). Jurnal Rekursuf, Vol.4 No.3 September 2016.

8 Penulis

	<p>Rizki Candra Dermawan adalah Mahasiswa Universitas Mercu Buana, Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi.</p>
	<p>Ir. Fajar Masya, M.MSI adalah Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana. Bidang penelitian yang diminati saat ini adalah pengembangan Sistem Informasi.</p>

Komponen	Komentar
Metodologi Penelitian	<p>Dalam metodologi penelitian tidak perlu membuat sub-bab kembali, cukup jelaskan gambar tahapan metode penelitian.</p> <p>Lainnya:-</p>
Hasil dan Pembahasan	<p>Hasil dan pembahasan dibuat ringkas namun menampilkan semua hasil penelitian dengan baik dan jelas.</p> <p>Lainnya:-</p>
Kesimpulan dan Saran	<p>Kesimpulan harus menjelaskan mengenai hasil pembahasan yang sesuai dengan tujuan penelitian.</p> <p>Saran dapat dibuat dalam bentuk satu paragraph saja.</p> <p>Lainnya:-</p>
Ucapan Terima Kasih	<p>Ucapan terima kasih dibuat menjadi 1 paragraf singkat saja, yang diberikan kepada orang lain yang telah berkontribusi dalam penulisan paper.</p> <p>Lainnya:-</p>
Daftar Pustaka	<p>Perhatikan kembali penulisan daftar pustaka dengan format IEEE. Anda dapat menggunakan Mendeley untuk menulis daftar pustaka.</p> <p>Lainnya: -</p>
Penulis	<p>Biodata penulis dibuat ringkas dengan 2-3 kalimat menjelaskan tentang edukasi dan <i>research interest</i>. Setiap penulis harus diberikan biodata penulis.</p> <p>Contoh: <i>Khair Wafi adalah mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Institut Khair Wafi. Bidang penelitian yang diminati saat ini adalah Image Processing, Sistem Informasi dan Basis Data.</i></p> <p>Lainnya: -</p>

Komponen	Komentar
Kesalahan penulisan kata	Perhatikan kembali penulisan bahasa asing diberikan efek miring dan perbaiki jika ada kesalahan penulisan kata (typo). Lainnya: -
Kesalahan penulisan daftar pustaka	ERANCANGAN SISTEM MONITORING PELANGGARAN SISWA DI SMAN 1 GEDANGAN BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY Diganti spt ini Sistem Monitoring Pelanggaran Siswa Berbasis Web (Studi Kasus : SMA Islamic Centre Tangerang)
Ketidakcocokan nomor di daftar pustaka dan konten paper	Perhatikan kembali apakah penomoran daftar pustaka di konten jurnal sudah tertera di daftar pustaka? Jika ada 10 sumber daftar pustaka, maka di konten paper harus ada 10 nomor juga. Lainnya: -
Sebelum menampilkan gambar perlu adanya kalimat pengantar yang menjelaskan gambar.	Contoh kalimat pengantar gambar: <i>Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan dengan tahapan pada XYZ dengan beberapa perubahan. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut.</i> Lainnya: -
Sebelum menampilkan tabel perlu adanya kalimat pengantar yang menjelaskan gambar.	Contoh kalimat pengantar tabel: <i>Pada tahap ini dilakukan XYZ. Dari hasil penelitian diketahui bahwa ditemukan 35 risiko terhadap sistem informasi XYZ yang dapat dilihat pada Tabel 1.</i> Lainnya: -
Overall (Keseluruhan)	
Paper diterima dengan revisi diatas.	