

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. W. Aulia, M. Rizki, P. Prindiyana, dan S. Surgana, "Peran Krusial Jaringan Komputer dan Basis Data dalam Era Digital," *JUSTINFO | Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 9–20, Des 2023, doi: 10.33197/JUSTINFO.VOL1.ISS1.2023.1253.
- [2] E. Ahyani dan E. M. Dhuhani, "Transformasi Digital dalam Manajemen Perkantoran Pendidikan: Sebuah Kajian Literatur," *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, vol. 12, no. 1, hlm. 205–215, Apr 2024, doi: 10.33394/VIS.V12I1.10785.
- [3] S. Aswati, N. Mulyani, Y. Siagian, dan A. Z. Syah, "PERANAN SISTEM INFORMASI DALAM PERGURUAN TINGGI," *JURTEKSI ROYAL Edisi2*, vol. Edisi 2, 2015.
- [4] I. Putriyani, B. Bayu Sugiharto, dan F. Ramadhan, "Analisis Literatur Tentang Peran Sistem Informasi Akademik dalam Meningkatkan Efisiensi Administrasi di Institusi Perguruan Tinggi," *Jurnal Cendekia Ilmiah*, vol. 4, no. 1, 2024.
- [5] N. Ferzi, F. Artaria Sitanggang, D. Yulistarini, dan S. Tinggi Ilmu Ekonomi Jambi, "Implementasi Sistem Reward terhadap Kinerja Organisasi pada Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Jambi," *Jurnal Kompetitif*, vol. 14, no. 1, hlm. 01–09, Jun 2025, doi: 10.52333/KOMPETITIF.V14I1.1304.
- [6] M. Farhan, "Perancangan Prototipe Aplikasi Antrean Berbasis Mobile Menggunakan Metode Double Diamond," 2022, Diakses: 24 Maret 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/53154>
- [7] G. Dwi Fahri Harahap, M. Khaibar Putra Adithia, D. Sarumaha, S. Informasi, dan U. Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) Berbasis Website," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, hlm. 215–223, Sep 2024, doi: 10.70340/JIRSI.V3I3.145.
- [8] Y. Yuricha dan I. K. Phan, "Rancang Bangun Aplikasi Jurnal Perkuliahan Berbasis Progressive Web Application Menggunakan Metode Rapid Application Development," *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 4, no. 3, hlm. 901–910, Mei 2024, doi: 10.57152/malcom.v4i3.1370.
- [9] Anggraini Puspita Sari, M. M. Al Haromainy, dan Ryan Purnomo, "Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Aplikasi Sistem Informasi Monitoring Santri Berbasis Website," *Decode: Jurnal*

Pendidikan Teknologi Informasi, vol. 4, no. 1, hlm. 316–325, Mar 2024, doi: 10.51454/decode.v4i1.348.

- [10] A. Sah, S. D. Saraswati, N. Heriyani, dan M. Badaruddin, “Pengembangan Sistem Pengelolaan Bimbingan Belajar Menggunakan Pendekatan Rapid Application Development,” *Journal of Computing and Informatics Research*, vol. 4, no. 1, 2024, doi: 10.47065/comforch.v4i1.1409.
- [11] M. Khoirul Huda, N. F. Rozi, I. T. Adhi, dan T. Surabaya, “Rancang Bangun Sistem Gudang Berbasis Web dengan Model Pengembangan Rapid Prototyping,” *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, vol. 0, no. 0, Des 2022, Diakses: 16 Juli 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejurnal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/3351>
- [12] A. U. Marchiningrum dkk., “Pembangunan Website Sebagai Sarana Promosi Desa Wisata Di Desa Kopeng Kabupaten Semarang,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, vol. 2, no. 7, hlm. 2504–2511, Sep 2024, doi: 10.59837/JPMBA.V2I7.1226.
- [13] A. Mudi Priyatno dkk., “Pendampingan Pembuatan Website Desa Gunung Malelo untuk Mempermudah Penyebaran Informasi Desa,” *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat*, vol. 1, no. 2, hlm. 75–80, Jul 2023, doi: 10.31004/DEDIKASI.V1I2.20.
- [14] G. Enstayn, A. Kustanto, H. Prillysca Chernovita, dan P. Korespondensi, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEB STUDI KASUS : PT UNICORN INTERTRANZ WEB-BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM DESIGN CASE STUDY: PT UNICORN INTERTRANZ”, doi: 10.25126/jtiik.202184849.
- [15] L. Da Rocha Seixas, A. S. Gomes, dan I. J. De Melo Filho, “Effectiveness of gamification in the engagement of students,” *Comput Human Behav*, vol. 58, hlm. 48–63, Mei 2016, doi: 10.1016/J.CHB.2015.11.021.
- [16] Y. Wahyudin, D. N. Rahayu, S. Rosma, dan D. Nur, “Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review,” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 3, hlm. 119–133, Okt 2020, doi: 10.35969/INTERKOM.V15I3.74.
- [17] A. Malik, “PENERAPAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT PADA SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG DENGAN METODE FIFO BERBASIS WEB,” *Journal of Scientech Research and Development*, vol. 6, no. 1, hlm. 898–907, Jun 2024, doi: 10.56670/JSRD.V6I1.381.
- [18] * Az dkk., “Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Iterative, Spiral, Rapid Application

- Development (RAD)),” *Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, no. 4, 2024, doi: 10.61132/merkurius.v2i4.148.
- [19] A. J. Masaid, P. Suseno, M. Akhmal, A. Raidhan, dan I. Setiawan, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAYANAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) STUDI KASUS DESA HARJATANI,” *Jurnal Digit : Digital of Information Technology*, vol. 14, no. 2, hlm. 179–187, Des 2024, doi: 10.51920/JD.V14I2.411.
- [20] M. Nur Faiz, N. Wahyu Rahadi, N. Wachid Adi Prasetya, dan J. No, “Online Presence System Development Website-Based using Prototype Methods,” *Applied Technology and Computing Science Journal*, vol. 4, no. 1, hlm. 1–9, Jul 2021, doi: 10.33086/ATCSJ.V4I1.2096.
- [21] K. Kirman dan E. E. Saputra, “Metode SDLC Waterfall Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah SMP Negeri 10 Kaur,” *Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis*, vol. 4, no. 2, hlm. 112–118, Jul 2022, doi: 10.54650/JUSIBI.V4I2.453.
- [22] L. Santoso dan J. Amanullah, “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD),” *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, vol. 15, no. 2, hlm. 250–259, Des 2022, doi: 10.51903/ELKOM.V15I2.943.
- [23] W. Zayat dan O. Senvar, “Framework Study for Agile Software Development Via Scrum and Kanban,” *International Journal of Innovation and Technology Management*, vol. 17, no. 4, Jun 2020, doi: 10.1142/S0219877020300025.
- [24] Z. Nurgholis, T. Sutabri, J. Jenderal Ahmad Yani No, K. Palembang, dan S. Selatan, “Analisis Kebutuhan Petani sebagai Dasar Perancangan Prototipe Aplikasi Penjualan Karet Berbasis Mobile dengan Pendekatan Rapid Application Development (RAD) di Desa Lubuk Karet,” *Repeater : Publikasi Teknik Informatika dan Jaringan*, vol. 3, no. 1, hlm. 25–49, 2025, doi: 10.62951/REPEATER.V3I1.319.
- [25] L. Zelda, S. Santoso, D. A. Kurniawan, dan R. Basatha, “Merancang dan Membuat Aplikasi Penjualan Laptop dengan Microsoft Visual Studio 2022 Menggunakan Metode Waterfall,” *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, vol. 3, no. 2, hlm. 19–25, Okt 2024, doi: 10.56842/INFOTIKA.V3I2.428.
- [26] M. R. Fadilah dan U. Firdaus, “Pengembangan Website Responsif Menggunakan Framework Bootstrap,” *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 11, hlm. 12552–12556, Nov 2024, doi: 10.30997/KARIMAHTAUHID.V3I11.15407.
- [27] R. M. Yanwar, A. B. Putra, dan R. Hadiwiyanti, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA BERBASIS DESKTOP DI

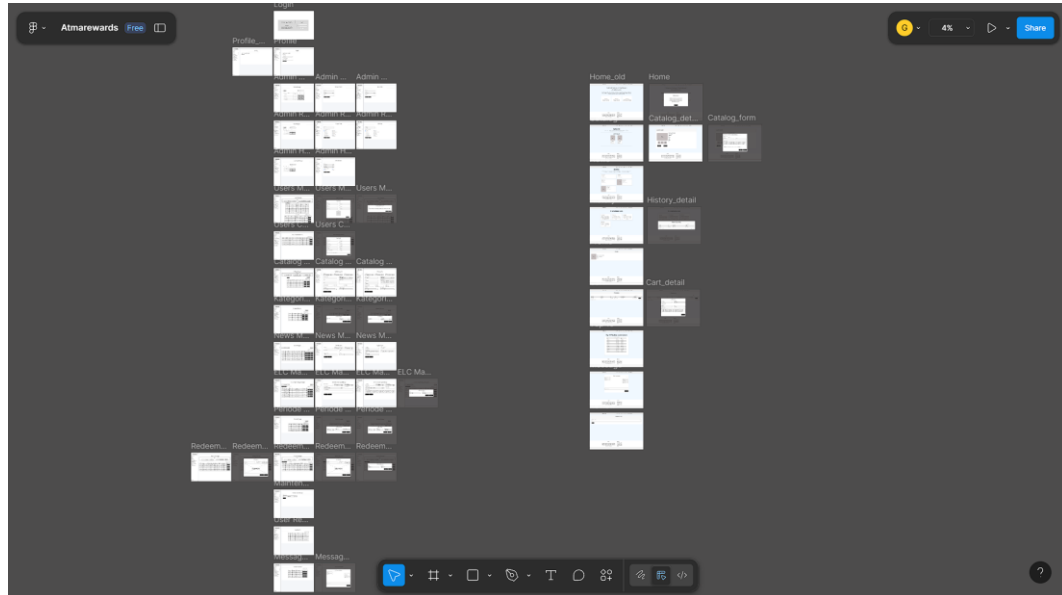
CV.DIRACO,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 4, hlm. 5592–5599, Jun 2024, doi: 10.36040/JATI.V8I4.9976.

- [28] T. Wahyudi dan D. D. Disetujui, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review,” *Indonesian Journal Computer Science*, vol. 1, no. 2, hlm. 96–102, Okt 2022, doi: 10.31294/IJCS.V1I2.1428.
- [29] M. Aliffigo Yogatara, A. Voutama Sistem Informasi, U. H. Singaperbangsa Karawang Jl Ronggo Wahlujo, dan K. Telukjambe Timur, “PERANCANGAN UI/UX UNTUK PLATFORM E-LEARNING KELAS FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FIGMA,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 3, hlm. 2735–2742, Mei 2024, doi: 10.36040/JATI.V8I3.9552.



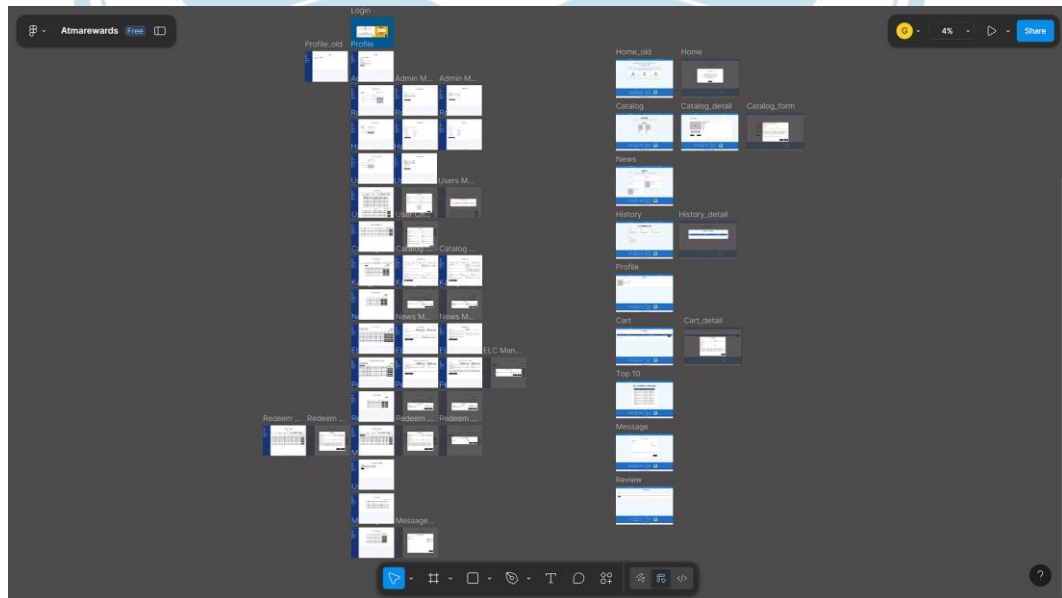
LAMPIRAN

Wireframe Atmareward



Lampiran 1 Wireframe Atmareward

Prototipe Atmareward



Lampiran 2 Prototipe Atmareward

Daftar pertanyaan kuesioner UAT:

Q1: Bagaimana pengalaman Anda dalam mengakses Atmareward berbasis *web* menggunakan perangkat Anda (laptop, PC, tablet, atau HP)? Apakah ada kendala tertentu terkait kompatibilitas browser atau perangkat?

Q2: Ceritakan pengalaman Anda saat login ke dalam sistem. Apakah menurut Anda waktu respon sistem saat login sudah cukup cepat dan nyaman? Jelaskan.

Q3: Apakah seluruh fitur yang Anda coba (melihat poin, redeem hadiah, melihat katalog, dll.) dapat digunakan dengan baik? Jika ada kendala, mohon dijelaskan.

Q4: Secara keseluruhan, apakah Anda merasa puas dengan aplikasi Atmareward versi web ini? Apa yang paling Anda sukai atau tidak sukai dari sistem ini?

Q5: Apakah Anda memiliki saran atau masukan untuk perbaikan sistem ini ke depannya?

Tabel 7.1 Lampiran hasil kuesioner UAT

No	Nama Responden	Peran	Kompatibilitas (Q1)	Respon Waktu (Q2)	Fungsionalitas (Q3)	Kepuasan (Q4)	Saran dan Masukan (Q5)
1	Sigit Darmawan	Admin/KSI	PC, tidak ada kendala	cukup responsif	aman	pengiriman	penyesuaian dalam pengambilan log
2	Bernadeta Tyas Malinda	Admin/KSI	Belum ada	Respon sistem sudah cukup cepat dan nyaman	Dapat digunakan dengan baik	Puas, sistem admin yang baru dapat menyertakan video untuk katalog merchandise, sehingga dapat memberikan informasi yang	Belum ada

						lebih lengkap terkait merchand ke pengguna	
3	Citra Yuyu' Palangan	Dosen	Tidak	waktu respon sudah cukup cepat, hanya membutuhkan 1s untuk bs masuk ke home page	yap, dapat digunakan dengan baik	cukup puas. Fitur yang paling saya sukai bagian history, dapat memberi informasi mengenai poin yg saya terima dan cara meningkatkan poin	Bagian dashboard sebaiknya diberi fitur yang lebih bermanfaat, contohnya katalog terbaru/reward terbaru, atau berita poin yang saya miliki, atau berita2 lain

							yang dapat meningkatkan minat user agar sering mengunjungi laman web AtmaReward
4	Fransiska Hernina Puspitasari	Dosen	Sejauh ini tidak ada	Sudah cukup cepat	Tidak ada	Overall, puas. Yang paling disukai adalah catalog buat pilih-pilih item utk di-klaim	Mungkin ada menu terkait histori penukaran koin.
5	Bekty Tandaningtyas Sundoro	Dosen	Buka menggunakan laptop dan	Awalnya saat login agak sedikit lambat, tetapi setelah masuk	Saat klik 'catalog' dan 'news' tombol bergerak,	Secara keseluruhan cukup puas, paling suka	Di awal bisa ditambahkan penjelasan hitungan poin

			tidak ada kendala	lancar tidak ada kendala. Tampilan awal ada teknologi 'inovatif' kurang tahu fungsinya untuk apa. Nyaman digunakan.	sehingga kurang yakin apakah yang diklik sesuai, tetapi tampilannya mungkin bisa diubah lebih menarik.	karena tampilannya lebih besar dan nyaman dilihat. Namun, untuk catalog bisa dibuat lebih menarik dg gambar dan warna yang menarik.	ini didapatkan dari pemakaian apa, supaya terhubung dengan historynya.
6	Agnes Citra	Mahasiswa	Tidak ada	Pengalaman saya saat login ke dalam sistem cukup baik. Proses login berlangsung cepat dan tidak ada	Sebagian besar fitur yang saya coba seperti melihat poin, menukar hadiah, dan	Secara keseluruhan, saya merasa cukup puas dengan aplikasi	Belum ada masukan dari saya saat ini. Secara keseluruhan, sistem sudah

				kendala berarti. Tampilan halaman setelah login juga langsung muncul dengan lancar, sehingga saya merasa nyaman dan tidak perlu menunggu lama.	mengakses katalog dapat digunakan dengan baik dan berjalan lancar.	Atmareward versi web ini. Sistemnya user-friendly dan navigasi antarfitur cukup jelas. Hal yang paling saya sukai adalah tampilan yang sederhana namun informatif, serta proses redeem hadiah yang mudah.	cukup optimal dan memberikan pengalaman pengguna yang baik.
--	--	--	--	---	---	--	--

7	Mario Steven	Mahasiswa	tidak ada	sistem login cukup cepat, tidak ada kendala	untuk kendala fungsi fitur seperti tidak ada	lumayan puas, hanya saja untuk tampilan untuk di handphone memang seperti kurang didukung	cukup baik, mungkin yang pertama dari segi tampilan untuk smartphone bisa lebih di sesuaikan, kemudian yang kedua mungkin bisa ditambahkan informasi lokasi pengambilan hadiahnya, ketiga mungkin bagian news bisa dimasukan
---	--------------	-----------	-----------	---	--	---	--

							berita / pemberitahuan penting, karena jika saya melihat mungkin isi dari fitur news bisa fibuatkan fitur baru seperti notifikasi (gambar lonceng dengan warna merah) agar lebih mencolok.
8	Malvin Christy	Mahasiswa	Cukup menyenangkan,	Untuk login tidak ada masalah,	Untuk penggunaanya	Secara keseluruhan	Sebaiknya sistem

			hanya saja kadang kala ketika masuk kedalam atmareward sedikit lama.	berjalan secara lancar dan tidak ada tantangan dalam melakukan login sehingga dapat login dengan mudah.	seluruh fitur dapat digunakan dengan sangat baik hanya saja, akan menjadi tidak berguna ketika tidak ada hadiah yang dapat di ambil, karena atmareward itu sendiri merupakan sebuah tempat yang digunakan	puas karena disini dapat menukarkan poin yang kita kumpulkan dengan barang barang yang ada, tetapi karena tidak ada barang yang bisa di tukar poin yang ada menjasi sia sia.	atmareward ini digabungkan saja dengan sistem yang sudah ada entah apapun itu, karena penggunaan sistem ini hanya digunakan untuk melakukan redeem poin yang kadang tidak dapat dilakukan karena tidak
--	--	--	---	--	--	---	---

					untuk mengambil / meredeem hadiah dengan menggunakan poin yang kita dapatkan.		ada barang yang dapat di redeem
9	Januarti Anjela S	Mahasiswa	Bagus sangat cepat tidak seperti aplikasi nya	Pengalaman saya saat login ke sistem lumayan cepat dan nyaman lah trus juga tampilannya mudah untuk dipahami seperti fitur fitur nya	Ya untuk mengakses melihat Redeem dan katalog cepet si	Ya saya puas Dengan adanya website ini karna ga perlu unduh apk	Ga ada udah bagus

Lampiran 3 Daftar Revisi

No	Revisi	Halaman
1	Perbaikan latar belakang dengan menambahkan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan sistem reward di perguruan tinggi.	Telah diperbaiki pada halaman 1
2	Penjabaran permasalahan kompatibilitas dan error ditambahkan secara lebih detail, termasuk sumber atau pihak yang memberikan informasi tersebut.	Telah diperbaiki pada halaman 2
3	Penambahan alasan mengapa dilakukan migrasi dari aplikasi mobile ke web tanpa memperbarui versi mobile sebelumnya.	Telah diperbaiki pada halaman 3
4	Penambahan uraian kontribusi pengembangan yang telah dilakukan oleh developer terdahulu.	Telah diperbaiki pada halaman 18
5	Penggantian metode pengembangan dari Prototyping menjadi Rapid Prototyping.	Telah diperbaiki pada halaman 19-25
6	Penambahan pengujian response time untuk mengukur performa sistem, khususnya pada proses login.	Telah diperbaiki pada halaman 19 & 270-271
7	Penyesuaian bullet list agar hanya menggunakan angka atau huruf, bukan simbol lainnya.	Telah diperbaiki pada halaman 32
8	Perbaikan ukuran gambar 4.1., 4.2., 4.3. agar tidak memenuhi seluruh halaman dan sesuai dengan margin.	Telah diperbaiki pada halaman 33-35
9	Penambahan informasi mengenai pengujian menggunakan berbagai browser untuk memastikan kompatibilitas lintas peramban.	Telah diperbaiki pada halaman 24
10	Penambahan uraian kontribusi pengembangan yang dilakukan oleh penulis secara spesifik.	Telah diperbaiki pada halaman 28-29
11	Penjelasan bagian sustainable, yaitu pihak yang bertanggung jawab atas sistem ke depannya, ditambahkan.	Telah diperbaiki pada halaman 240
12	Klarifikasi bahwa Tabel 4.45 merupakan hasil unit testing, bukan UAT.	Telah diperbaiki pada halaman 242 - 268
13	Penyempurnaan UAT dengan menyebarkan kuesioner kepada pihak KSI, dosen, dan mahasiswa yang menekankan pada aspek kompatibilitas, response time, dan kepuasan.	Telah diperbaiki pada halaman 269-270
14	Revisi kesimpulan dan intisari agar mencantumkan informasi tentang iterasi pengembangan, hasil pengujian, dan response time.	Telah diperbaiki pada halaman vii-viii & 272-273