

# Evaluasi dan perbaikan Tampilan Desain Antarmuka pengguna Web Jogja Center dengan Metode Human- Centered Design

*by* John Doe

---

**Submission date:** 27-Nov-2021 11:03PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1713127751

**File name:** engguna\_Web\_Jogja\_Center\_dengan\_Metode\_Human-Centered\_Design.pdf (631.08K)

**Word count:** 2662

**Character count:** 17609

# Evaluasi dan perbaikan Tampilan Desain Antarmuka pengguna Web Jogja Center dengan Metode *Human-Centered Design*

**Abstract**— Web Jogja Center adalah situs web instansi pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang mengolah tentang sistem analitik berbasis big data, yang difokuskan pada pengembangan data analitik dan pendukung pengambilan keputusan, serta merujuk pada dimensi-dimensi Jogja smart Province (JSP). Web Jogja Center merupakan web yang masih dalam tahap pengembangan sehingga dibutuhkan evaluasi terutama dari segi desain tampilan antarmuka pengguna guna mengevaluasi kekurangan ypada *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada web Jogja Center. Adapun metode yang dipakai adalah metode *Human-Centered Design*. Metode *Human-Centered Design* memiliki tiga tahapan yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Dalam pengerjaan artikel ini, Penulis sudah pada tahap *Implementation*. Hasil dari penelitian ini berbentuk *prototype* berdasarkan hasil evaluasi *User Interface* dan *User Experience* yang telah tervalidasi untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan web Jogja Center berdasarkan analisis kebutuhan yang ada pada tahapan metode *Human-Centered Design*.

**Keywords**— *Human-Centered Design*, *User Interface*, *User Experience*, Evaluasi, Perbaikan.

## I. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi sistem informasi semakin berkembang pesat. Perubahan tersebut dapat mempermudah kehidupan masyarakat dalam mendapatkan informasi, beraktivitas, belajar, dan lainnya. Perubahan lain juga mendukung pemerintah dalam menciptakan sebuah sistem yang memudahkan tugasnya dalam mengelola dan memantau sebuah wilayah atau negara.

Salah satunya dalam mewujudkan *smart city*, yakni dibutuhkan suatu teknologi sistem informasi yang inovatif, kreatif, dan informatif. Menurut Pratama (2014), *smart city* merupakan suatu konsep pengimplementasian teknologi pada suatu daerah yang didalamnya terdapat interaksi kompleks di antara berbagai sistem [1].

Tujuannya untuk memperkuat efisiensi, memperbaiki pelayanan publik, dan meningkatkan kesejahteraan warga. Adapun salah satu kota yang telah mengimplementasikan kota cerdas dengan teknologi sistem informasi adalah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Web instansi pemerintah DIY yang telah dibuat untuk implementasi *smart city* salah satunya adalah web Jogja Center. Web Jogja Center adalah sebuah web instansi pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang mengolah dan memberikan informasi tentang sistem analitik berbasis big data, yang difokuskan pada pengembangan data analitik dan pendukung pengambilan keputusan, serta merujuk pada dimensi-dimensi Jogja smart Province (JSP).

Web ini masih pada tahap pengembangan dan web ini akan mengolah berbagai data yang ada di DIY yaitu seperti aspek tempat wisata menurut data media sosial, sentimen masyarakat menurut data media sosial, kepadatan tempat menurut data cctv, kunjungan hotel menurut data wisata, kunjungan wisata menurut data media sosial, dan lainnya.

Dalam tahap pengembangan web Jogja Center ditemukannya beberapa masalah. Salah satunya masalah dalam tampilan antarmuka desain web Jogja Center. Masih perlu diadakannya evaluasi untuk melihat kekurangan apa saja pada *User Interface/User Experience*. Dalam melakukan evaluasi pada tampilan antarmuka desain diperlukannya empati yang kuat dari sisi pengguna.

Oleh karena itu, *Human-Centered Design* adalah suatu metode yang sangat tepat dalam melakukan evaluasi dan perbaikan untuk web ini. Karena, *Human-Centered Design* merupakan metode yang dalam prosesnya berdasarkan karakteristik alami umum manusia dengan harapan dapat menciptakan sistem berdasarkan kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan masalah dan kendala yang dihadapi pengguna. Meskipun tampilan web Jogja Center sudah baik tetapi masih perlu dilakukannya evaluasi pada bagian tampilan antarmuka desain guna untuk memuaskan keinginan pengguna dan meningkatkan jumlah pengguna, serta membuat pengguna lancar dalam menggunakan sistem.

## II. STUDI PUSTAKA

Dalam melakukan evaluasi dan perbaikan tampilan antarmuka pengguna web terdapat beberapa pilihan metode yaitu metode *Design Thinking*, metode *Human-Centered Design*, dan metode *User-Centered Design*. Pada studi pustaka ini, penulis akan membahas mengenai ketiga metode diatas. Tujuannya untuk membandingkan metode mana yang tepat untuk digunakan.

Pertama, metode yang akan dibahas adalah metode *Design Thinking*. Metode tersebut membantu memecahkan masalah dengan menghasilkan solusi yang efisien dan inovatif berdasarkan kebutuhan pengguna. Langkah pertama yang dilakukan yaitu memahami kebutuhan pengguna. Lalu dengan harapan kebutuhan tersebut mampu membantu menyelesaikan masalah dan mendesain sebuah sistem yang solutif dan efektif [12]. *Design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *Empathise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Kelebihan pada metode ini adalah sangat tepat untuk digunakan pada pengembangan desain yang terfokus pada feasibility, desirability, dan viability [9].

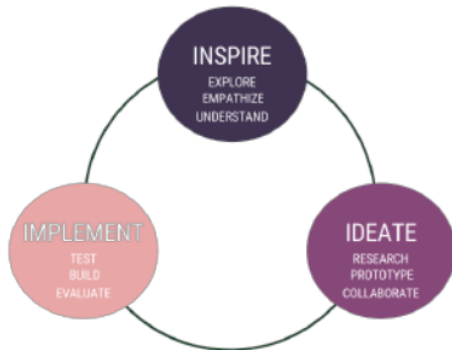
Kedua, metode yang akan dibahas adalah metode *Human-Centered Design*. Metode *Human-Centered Design (HCD)* adalah sebuah metode yang berpusat pada manusia HCD merupakan kerangka kerja dari perancangan, HCD dimulai dengan calon pengguna yang akan menggunakan sistem sampai memperoleh solusi sesuai kebutuhan pengguna [10]. Menurut ISO (9241-219:210,2010), HCD merupakan sebuah pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif dengan melibatkan pengguna bertujuan untuk membuat sistem yang berdaya guna dan bermanfaat. Adapun kelebihan dari penggunaan metode ini adalah desainer aplikasi dapat memposisikan dirinya sebagai pengguna sehingga membuat desainer akan lebih cepat mengetahui keinginan dari sisi pengguna [2].

16  
Ketiga, metode yang akan dibahas adalah metode *User-Centered Design* (UCD). Sebuah metode yang menempatkan pengguna sebagai titik proses pengembangan sistem, dan tujuan atau sifat-sifat konteks serta lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna (Simatupang, 2014) [10]. UCD mempunyai empat tahapan yaitu *Understands context of use, Specify user requirements, Design solutions,* dan *Evaluate against requirements*. kelebihan dari penggunaan metode tersebut yaitu sangat tepat untuk mengembangkan sebuah sistem yang titik fokusnya terletak pada kebutuhan dan *feedback* pengguna [9].

Maka dari ketiga metode yang telah dipaparkan diatas, metode yang paling sesuai dan tepat untuk digunakan dalam melakukan evaluasi dan memperbaiki tampilan antarmuka pengguna web Jogja Center adalah metode *Human-Centered Design*. Karena pada penelitian ini, desainer memposisikan diri layaknya pengguna sehingga membuat desainer akan lebih cepat mengetahui kekurangan pada antarmuka tampilan desain.

### III. METODOLOGI

10  
Pada bahasan ini terkait metodologi penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Metode *Human-Centered Design* (HCD) dipilih untuk dilakukan evaluasi pada web Jogja Center. HCD memiliki 3 tahapan, yaitu:

#### A. Inspiration

Pada Tahap *Inspiration* dalam HCD merupakan tahap pertama dan merupakan tahap yang sangat penting pada metode HCD. Pada tahap ini, desainer memposisikan diri sebagai pengguna untuk mempelajari masalah yang akan dihadapi sehingga dapat memahami kebutuhan dan temuan masalah sebenarnya.

Dalam mendapatkan informasi terkait kebutuhan dan permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh pengguna dapat diperoleh dengan berbagai cara yaitu melalui wawancara, mengamati secara langsung, kuesioner dan lain-lain.

Salah satu aktivitas dari tahap *Inspiration* yaitu:

##### 1. Observation

Pada aktivitas ini, penulis melakukan observasi dengan wawancara secara langsung mencari

inspirasi melalui internet, dan mengamati secara langsung dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang masalah dan kendala dari pengguna *website*.

#### B. Ideation

Pada Tahap *Ideation*, setelah ditemukannya masalah-masalah pada web Jogja Center. Kemudian dilanjutkan untuk menentukan solusi terbaik dan memberikan ide-ide terkait penyelesaian masalah yang ada. Setelah itu, penulis membuat prototype dengan memposisikan diri sebagai pengguna dan memikirkan kebiasaan calon pengguna sehingga membuat penulis menjadi mudah dalam mengevaluasi dan memperbaiki tampilan desain *User Interface/User Experience*. Adapun aktivitas pada tahap *Ideation*, meliputi:

##### 1. Idea Generation

Pada aktivitas ini, pengembang telah mendapatkan informasi dan kebutuhan dari calon pengguna yang akan dijadikan gambaran awal untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pada tampilan antarmuka desain dari web Jogja Center.

##### 2. Prototyping

Pada aktivitas ini, pengembang mulai merancang *prototype* dan mulai melakukan pengujian untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Melalui *Prototype* dapat memudahkan pengembang dalam mengidentifikasi dan mengamati interaksi pengguna. Kemudian pengembang juga dapat menerima kritik dan saran melalui pengguna.

#### C. Implementation

Pada tahap ini, pengembang membuat solusi ide tampilan desain antarmuka setelah dilakukannya evaluasi dan perbaikan pada tampilan sebelumnya atau desain tampilan lama serta mewujudkan keinginan pengguna menjadi nyata. Realisasi solusi ide tampilan dan sesuai dengan keinginan kebutuhan pengguna dalam bentuk hasil akhir tampilan antarmuka web Jogja Center yang sesungguhnya. Pengembang akan tetap mengamati dan menerima masukan yang diberikan untuk dijadikan umpan balik agar sesuai dengan keinginan kebutuhan pengguna. Adapun aktivitas dari tahap ini, yaitu:

##### 1. Testing

Pada aktivitas ini, pengguna melakukan pengujian pada web Jogja Center. Aktivitas ini sangat penting untuk mengetahui *user experience*. Pengembang mengetahuinya pada umpan balik responden yang dijadikan tester sehingga pengembang dapat memperbaiki evaluasi dan perbaikan pada tampilan desain di perulangan selanjutnya.

### 15 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bahasan ini terkait hasil dan pembahasan setelah dilakukan berbagai aktivitas pada bagian metodologi dengan menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD). Metode tersebut membantu pengembang dalam mengevaluasi serta memperbaiki tampilan *user interface* (UI) web Jogja Center sehingga tercipta hasil akhir desain yang

sesungguhnya sesuai dengan keinginan dan harapan pengguna.

#### A. Inspiration

Pada tahap ini, Pengembang akan menganalisis informasi dengan menggali lebih dalam terkait masalah yang dihadapi oleh pengguna. Pengembang juga lebih memperhatikan calon pengguna dalam memenuhi kebutuhan agar sesuai dengan ekspektasi pengguna nantinya. Hasil dari observasi permasalahan dari web Jogja Center sebagai berikut:

- Responden merasa tampilan halaman *login* begitu kaku.
- Responden merasa tampilan halaman direktori analisis begitu kaku.
- Responden kebingungan ketika menekan tombol lihat detail pada halaman *login*.
- Responden kesulitan dalam menemukan menu utama web pada halaman direktori analisis.
- Responden merasa desain grafik pada halaman kunjungan wisata kurang interaktif.
- Responden ingin tampilan direktori analisis seperti situs web berita.
- Responden ingin adanya *keyword* yang sering muncul di bawah kolom pencarian.
- Responden memberi saran untuk mencantumkan filter pencarian pada halaman utama web.
- Responden ingin kolom lihat detail pada tampilan *login* seperti kolom yang ada pada situs web *e-commerce*.
- Responden ingin artikel pada halaman direktori analisis dikelompokkan atau tampilan desain seperti dimensi Jogja Center pada halaman *login*.
- Responden memberi saran pada bagian direktori analisis. Semua artikel tidak ditampilkan dalam satu halaman. Satu halaman cukup untuk satu artikel saja.

#### B. Ideation

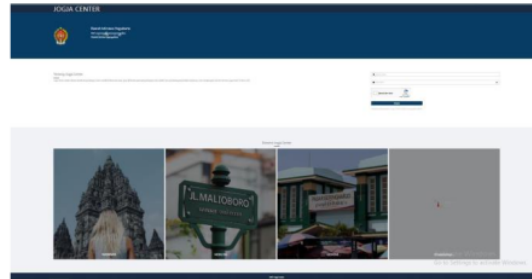
Pada tahapan *Ideation*, pengembang akan menyatukan ide-ide dan masukan beserta saran yang telah diberikan pengguna. Pengembang nantinya dapat dengan mudah memikirkan ide-ide yang dapat direalisasikan dalam bentuk nyata secara visual sesuai dengan keinginan pengguna. Agar dapat terciptanya hasil akhir desain tampilan desain antarmuka yang diharapkan oleh pengguna serta sesuai ekspektasi.

Dalam melakukan evaluasi dan perbaikan pada tampilan antarmuka web Jogja Center dengan menggunakan metode HCD berlandaskan karakteristik alami umum dan berfokus pada kondisi psikologi dan berdasarkan pandangan manusia dan berfokus pada pengguna yang akan memakai web [10]. HCD sangat membutuhkan pendekatan empati yang kuat. Oleh sebab itu desainer atau pengembang memposisikan diri layaknya pengguna sistem sehingga dapat dengan mudah memperoleh sekumpulan buah pikiran.

Setelah ide-ide tersebut dikumpulkan, pengembang akan melakukan perancangan yang dituangkan dalam bentuk *prototype* pada web Jogja Center. *Prototype* akan memudahkan pengembang/desainer dalam mendapatkan masukan, saran, dan interaksi pengguna terhadap web Jogja Center. Hasil dari masukan dan saran akan dijadikan acuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada pada web Jogja Center. Kemudian terciptanya solusi web Jogja Center yang sesuai dengan ekspektasi pengguna.

Perancangan *prototype* desain hasil evaluasi dan perbaikan tampilan desain antarmuka web Jogja Center memakai tools "Figma". Pada Halaman awal terdapat halaman *login* dan memiliki elemen seperti footer, navbar, dan beberapa elemen lainnya begitu juga dengan halaman lainnya terdapat beberapa elemen. Pada halaman ini pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu.

Hasil tampilan desain antarmuka pengguna web Jogja Center sebelum dilakukannya evaluasi terdapat pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Awal Halaman Login

Pada halaman *login*, pengguna bisa melakukan *login* agar bisa masuk ke Web Jogja Center dan pengguna bisa melihat dimensi-dimensi yang ada pada Jogja Center yang berisikan artikel-artikel.



Gambar 3. Desain Awal Halaman Direktori Analisis

Pada gambar diatas, merupakan halaman direktori analisis. Pada halaman direktori analisis, pengguna bisa melihat sejumlah artikel-artikel yang sedang hangat diperbincangkan.



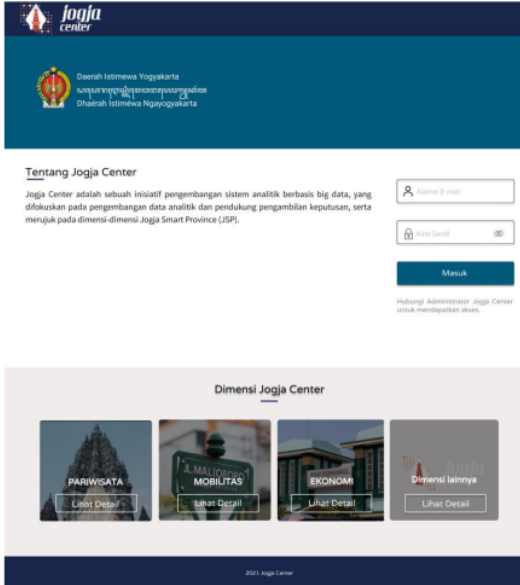


Gambar 4. Desain Awal Halaman Kunjungan Tempat Wisata Menurut Data Media Sosial Media

Pada gambar diatas, merupakan halaman kunjungan tempat wisata menurut data media sosial media. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat persebaran tempat wisata yang ada di Yogyakarta, dapat melihat tempat wisata yang populer, dan dapat melihat jumlah tag tempat wisata berdasarkan data media sosial media yang telah divisualisasikan dalam bentuk grafik.

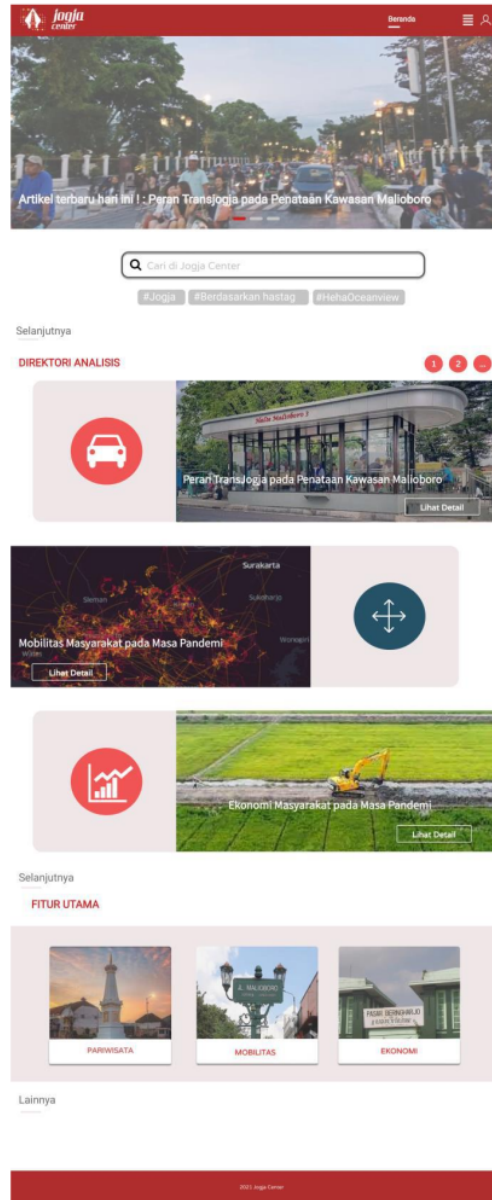
### C. Implementation

Pada tahap ini, pengembang akan membawa ide dan inovasi pengguna yang telah digambarkan dalam sebuah *prototype* yang akan menjadi hasil akhir tampilan antarmuka pengguna web Jogja Center. Hasil akhir tersebut merupakan hasil dari evaluasi dan perbaikan dari tampilan desain antarmuka pengguna sebelumnya yang masih banyak kekurangan dan perlu adanya perbaikan pada *user interface*. Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 merupakan hasil *prototype* yang telah dievaluasi dan dilakukannya perbaikan.



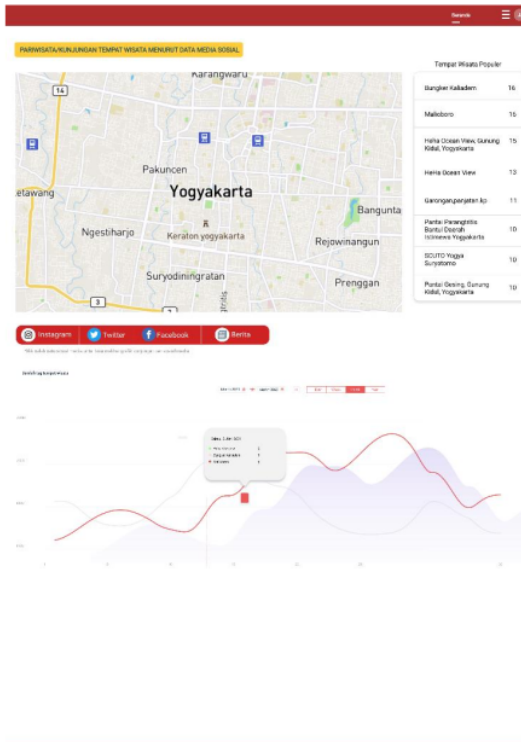
1  
Gambar 5. Desain Solusi Halaman Login

Pada gambar diatas merupakan hasil akhir desain solusi berdasarkan hasil masukan atau evaluasi yang diperoleh dari pengguna. Pengguna mengharapkan tampilan yang tidak begitu kaku dan menarik sehingga pengguna dapat memahami dengan baik sehingga tidak kebingungan lagi dalam menekan tombol lihat detail pada halaman *login*.



Gambar 6. Desain Solusi Halaman Direktori Analisis

Pada gambar diatas merupakan hasil akhir desain solusi berdasarkan hasil masukan atau evaluasi yang diperoleh dari pengguna. Pengguna mengharapkan tampilan yang tidak begitu kaku dan menarik. Kemudian pengguna juga mengharapkan adanya kolom pencarian, Bacaan artikel tidak dimunculkan secara keseluruhan. Jika ingin membaca artikel, pengguna bisa menekan tombol lihat detail seperti tampilan dimensi pada halaman login. Pengguna mengharapkan adanya *keyword* dikolom pencarian. Pengembang sudah merealisasikan dengan baik.



Gambar 7. Desain Solusi Halaman Kunjungan Tempat Wisata Menurut Data Media Sosial Media

Pada gambar diatas merupakan hasil akhir desain solusi berdasarkan hasil masukan atau evaluasi yang diperoleh dari pengguna. Pengguna mengharapkan tampilan yang tidak begitu kaku dan menarik serta tampilan grafik yang lebih interaktif. Pengembang sudah membuat visualisasi grafik tag tempat wisata berdasarkan data sosial media dengan visualisasi grafik yang interaktif. Pada hasil akhir desain solusi ini, pengguna dapat melihat tempat wisata yang populer, dapat melihat lokasi tempat wisata, dan melihat jumlah tag tempat wisata di grafik.

Hasil dari *feedback* tentang *prototype* hasil akhir desain solusi pada tampilan desain antarmuka web Jogja Center mendapatkan penilaian yang bagus dan dinilai cukup baik dalam merealisasikan ide ataupun *feedback* yang diberikan pada desain tampilan antarmuka sebelumnya. Hasil akhir desain tersebut sudah memenuhi keinginan pengguna pada web Jogja Center.

## V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki tampilan desain antarmuka pengguna pada web Jogja Center dengan memakai metode *Human-Centered Design* (HCD). Penulis sangat terbantu dengan adanya metode HCD dalam mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna secara umum. Selain itu, metode ini sangat mudah digunakan karena desainer dapat memposisikan dirinya sebagai calon pengguna sehingga dapat menciptakan hasil akhir desain antarmuka pengguna sesuai kebutuhan pengguna. Pada saat artikel ini dibuat, Penulis sudah pada tahap *Implementation* yang dimana merupakan tahap terakhir pada metode HCD.

Rencana lanjutan penelitian selanjutnya akan dilakukan pada pengujian *usability testing* pada web Jogja Center jika ditemukan hasil yang tidak memuaskan dari stakeholder maupun desainer yang memposisikan dirinya sebagai calon pengguna/pengguna. Lalu akan dilakukan evaluasi dan perbaikan desain kembali agar bisa memenuhi hasil yang diharapkan oleh pengguna.

Tentunya masukan dan saran dari pengguna akan sangat berguna dalam pengembangan sistem selanjutnya. Terutama pada bagian *user interface* dan *user experience* pada web Jogja Center, diperlukannya evaluasi desain kembali dengan harapan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apa itu Smart City? Bagaimana menghadirkan smart city? (2021, June 16). Retrieved from jmc.co.id: <https://www.jmc.co.id/blog/apa-itu-smart-city-bagaimana-menghadirkan-smart-city/>
- [2] Azis, M. A., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Layanan Pengaduan Masyarakat Online Menggunakan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9.
- [3] Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10.
- [4] Humanika, M. A., Mahardhika, G. P., & Setiaji, H. (2021). Perancangan Tampilan Antarmuka Website Trisno Motor Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design). 7.
- [5] Irwandana, R., Herlambang, A. D., & Saputra, M. C. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Eventmalang Menggunakan Pendekatan Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8.
- [6] Laily, A. N., Rokhmawati, R. I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD) (Studi Kasus: Djarum Beasiswa Plus). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9.
- [7] Rohman, F. A., Astiningrum, M., & Rahmanto, A. N. (2020). EVALUASIDAN PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION DAN HUMAN CENTERED DESIGN. *SEMINAR INFORMATIKA APLIKATIF POLINEMA*, 4.
- [8] Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). 8.
- [9] Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi. 7.
- [10] Wijaya, A. S. (2019, June 21). *Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design*. Retrieved from sis.binus.ac.id:

<https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/>

- [11] Yuri. (2016, June 23). Retrieved from e-journal.uajy.ac.id: <http://e-journal.uajy.ac.id/9776/4/3MTF02133.pdf>
- [12] Dewi, S. R. (2021, November 4). Retrieved from linovhr.com: <https://www.linovhr.com/design-thinking/>

# Evaluasi dan perbaikan Tampilan Desain Antarmuka pengguna Web Jogja Center dengan Metode Human-Centered Design

## ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://journal.uii.ac.id">journal.uii.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://sista.polindra.ac.id">sista.polindra.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://lp3.um.ac.id">lp3.um.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://www.ejournal.lembahdempo.ac.id">www.ejournal.lembahdempo.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://jtam.ulm.ac.id">jtam.ulm.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://bayusutopoblogs.wordpress.com">bayusutopoblogs.wordpress.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://sis.binus.ac.id">sis.binus.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://repository.unpar.ac.id">repository.unpar.ac.id</a> Internet Source	1%



10	<a href="http://j-ptiik.ub.ac.id">j-ptiik.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://journal.trunojoyo.ac.id">journal.trunojoyo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://garuda.ristekdikti.go.id">garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://ejournal.uin-suska.ac.id">ejournal.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://e-jurnal.lppmunsera.org">e-jurnal.lppmunsera.org</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://widuri.raharjo.info">widuri.raharjo.info</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://journal.uinjkt.ac.id">journal.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On