

# Analysis of User Satisfaction on Edmodo and E-Learning in Higher Education Student Using Kano Method

## **Erika Pranata**

Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, 36138, Indonesia  
E-mail: pranataerika42@gmail.com

## **Sheila Veronica**

Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, 36138, Indonesia  
E-mail: sheilaaihua@gmail.com

## **Sherly Natalie**

Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, 36138, Indonesia  
E-mail: Sherlyynatalie@gmail.com

## **Tiara Vinsky Wijaya**

Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, 36138, Indonesia  
E-mail: tiaravins@gmail.com

## **Vimaladevie Mahendra**

Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, 36138, Indonesia  
E-mail: Jivitavm.01@gmail.com

## **M Arief Hermawan Sutoyo**

Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, 36138, Indonesia  
E-mail: mohammadarx@gmail.com

\*Corresponding Author

Received: 19 November, 2023; Accepted: 29 November, 2023; Published: 30 January, 2024

**Abstract:** The Edmodo application and E-learning are learning facilities at University Y in Jambi to anticipate face-to-face learning that has the potential to increase the spread of the virus through direct/face-to-face interactions between lecturer and student. The purpose is to present the value from user satisfaction, determine the effect of application quality and provide suggestions regarding the Edmodo application and university Y E-learning to increase user satisfaction. The method used by the author is the Kano method. Kano's method is a method that identifies user needs and expectations through preference classification techniques. The purpose of the Kano method is to classify the attributes of a product or service by looking at the level of satisfaction and fulfillment of customer needs for the product or services offered. The data was taken by distributing questionnaires made with google forms which have been distributed online and got 58 respondents who are users of the Edmodo application and university Y E-learning. The results of calculations between these two e-learning applications are in the Indifferent phase which means these customers are indifferent to the feature, and do not care about the presence of the feature so that it does not make a significant difference in product satisfaction reaction. In the Edmodo application, students were most satisfied in the easy-to-learn application category and most dissatisfied in the satisfactory display category. As for the university Y E-learning, students were most satisfied in the trustworthy privacy category and the least satisfied in the recommended category.

**Keywords:** MRR Edmodo, E-Learning, User Satisfaction, Kano Method.

## **I. Introduction**

Pada saat penelitian ini dilakukan terjadi pandemic covid 19 yang menyebabkan aktivitas manusia lebih terbatas sehingga terjadi peralihan dari kegiatan fisik menjadi digital, seperti kegiatan akademik yang terjadi perubahan sistem belajar mengajar dari yang konvensional menjadi sistem pembelajaran daring. Dengan dukungan perkembangan teknologi dan tuntutan keadaan lingkungan pada masa pandemi, maka alternatif pembelajaran secara daring digunakan

untuk mengantisipasi pembelajaran tatap muka yang berpotensi meningkatkan penyebaran virus melalui interaksi secara langsung/tatap muka antara dosen dan mahasiswa. Pembelajaran secara daring atau *online* dapat disebut juga sebagai *E-Learning*. *E-Learning* merupakan istilah media pembelajaran tanpa tatap muka dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan [1].

Peenggunaan sistem *e-learning* dengan menggunakan aplikasi Edmodo pernah diterapkan di Universita Y selama 3 semester dari akhir Maret tahun 2020 hingga pertengahan tahun 2021. Menggunakan Edmodo sebagai sarana pembelajaran daring ini, telah dirasakan sendiri manfaat maupun kekurangannya dalam proses belajar mengajar di kelas *online*. Berbagai macam kendala pasti pernah dirasakan oleh setiap mahasiswa di Universitas tersebut. Kemudian pada pertengahan tahun 2021, Universita Y mulai menggunakan *E-learning* yang dirancang sendiri dengan *framework* moodle. *E-Learning* ini sekarang digunakan sebagai media pembelajaran utama berbasis *online* bagi seluruh mahasiswa Universita Y. Hingga saat ini, mahasiswa sudah menggunakan *E-learning* ini selama hampir 3 bulan.

Belum adanya penelitian terkait perbandingan kepuasan antara sistem baru dan lama belum dilakukan, sehingga diperlukan penelitian tentang bagaimana tingkat kepuasan pengguna Edmodo dan *E-learning* Universita Y di kalangan Mahasiswa. Karena untuk menyempurnakan sistem yang digunakan saat ini perlu dilakukan evaluasi program, evaluasi program adalah aktivitas investigasi yang sistematis tentang sesuatu yang berharga dan bernilai dari suatu objek[2]. Evaluasi dilakukan agar aplikasi dapat meningkatkan pelayanannya [3]. Salah satu metode untuk menghitung kepuasan pengguna adalah Metode Kano, pada [4] penggunaan metode ini memberikan kuantifikasi yang jelas untuk faktor yang menjadi kepuasan pengguna dan mana yang bukan, sehingga dapat mempermudah pengambilan keputusan untuk melakukan peningkatan aplikasi.

Penelitian bertujuan untuk memberikan nilai dari tolak ukur kepuasan pengguna aplikasi, mengetahui pengaruh kualitas aplikasi serta memberikan saran mengenai aplikasi Edmodo dan *E-learning* Universita Y berdasarkan hasil analisis yang dilakukan agar dapat memaksimalkan produk

## 2. Research Method

### 2.1. Propose Method

Metode Kano pertama kali dipublikasikan dalam *The Journal Of The Japanese Society For Quality Control*. Metode Kano adalah metode yang mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan harapan melalui teknik klasifikasi preferensi. Tujuan dari metode Kano adalah mengklasifikasi atribut dari produk maupun jasa berdasarkan seberapa mampu produk atau jasa memuaskan/memenuhi kebutuhan pelanggannya [5]. Atribut layanan dalam metode Kano dapat dibedakan menjadi beberapa kategori:

- **Must be (M) / Basic needs / Threshold**

Pada kategori keharusan atau kebutuhan dasar, pelanggan menjadi tidak puas apabila kinerja dari atribut yang bersangkutan rendah. Tetapi kepuasan pelanggan tidak akan meningkat jauh di atas netral meskipun kinerja dari atribut tersebut tinggi.

- **One Dimensional (O) / Performance needs / Linear**

Dalam kategori ini, tingkat kepuasan pelanggan berhubungan linear dengan kinerja atribut, sehingga kinerja atribut yang tinggi akan mengakibatkan tingginya kepuasan pelanggan pula.

- **Attractive (A) / Excitement needs / Delighters**

Pada kategori *attractive*, tingkat kepuasan pelanggan akan meningkat sampai tinggi dengan meningkatnya kinerja atribut. Akan tetapi penurunan kinerja atribut tidak akan menurunkan tingkat kepuasan.

Ketidaktahuan terhadap atribut layanan dapat menimbulkan akibat negatif bagi pihak perusahaan. Harus diperhatikan pula bahwa kategori pelanggan tersebut tidak tetap sepanjang masa, kategori pelanggan akan berubah sesuai dengan perkembangan waktu. Pada dasarnya pada model Kano terdiri dari 3 tetapi respon konsumen selalu muncul kategori lain yaitu:

- **Indifferent (I)**, kategori di mana jika tingkat kepuasan pelanggan tidak berpengaruh dari hasil kinerja atribut,
- **Reverse (R)**, kategori terjadi apabila tingkat kepuasan pelanggan berbanding terbalik dengan hasil kinerja atribut,
- **Questionable (Q)** kategori terjadi apabila tingkat kepuasan pelanggan tidak terdefinisi (terdapat kontradiksi pada jawaban yang diberikan)

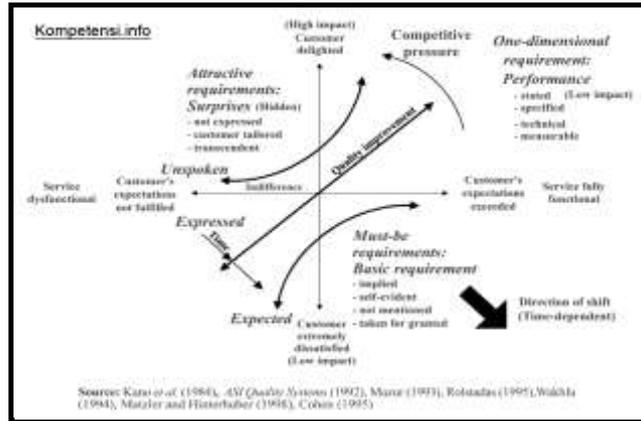


Fig.1. Diagram Kano

Penggunaan metode Kano menuntut pemilik untuk menciptakan produk/jasa inovatif yang dapat menarik perhatian pelanggan. Strategi yang dapat diadopsi perusahaan adalah memproduksi produk/jasa yang mempunyai *attractive quality* dan mengharuskan perusahaan memperhatikan bagaimana menciptakan *attractive quality* dalam proses pengembangan produk/jasa baru. Berikut ini Diagram Kano yang dapat dilihat pada Fig 1. Dengan adanya metode ini maka dengan mudah pemilik menemukan dan memenuhi *attractive requirements* sehingga menciptakan sebuah perbedaan yang sangat besar. Sebuah produk yang hampir memenuhi kepuasan akan kategori *must-be* dan *one-dimensional* dipandang sebagai produk yang rata-rata dan oleh karena itu dapat digantikan dengan mudah [6]

## 2.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah mahasiswa Universitas Y. Dalam penelitian ini, jumlah populasi tidak diketahui, maka untuk memudahkan penentuan jumlah sampel yang diambil ditentukan dengan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling* (tidak seluruh populasi diambil) dengan melibatkan 58 orang responden (sampel) dengan syarat mahasiswa Universitas Y yang pernah menjadi pengguna aplikasi Edmodo dan pernah ataupun masih menggunakan *E-learning* sebagai media pembelajaran *online* saat pandemi Covid-19.

## 3. Results and Discussion

### 3.1. Uji Validitas

Dalam menentukan kelayakan suatu item yang digunakan, biasanya digunakan uji signifikansi valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Rumus Korelasi Pearson (*Product Moment*) yang digunakan untuk menghitung Koefisien Korelasi dalam [6] adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XiYi - (\sum Xi)(\sum Yi)}{\sqrt{[n\sum Xi^2 - (\sum Xi)^2][n\sum Yi^2 - (\sum Yi)^2]}} \quad (1)$$

Dimana:

$r_{xy}$  = korelasi antara x dengan y

$x_i$  = nilai x ke-i

$y_i$  = nilai y ke-i

n = banyaknya pasangan data x dan y

Hasil uji validitas dapat dilihat pada table 1 r untuk df = 51-60 yang berada pada tabel 1. Kemudian pada tabel 2 merupakan ringkasan hasil pengolahan data validitas pada responden untuk aplikasi Edmodo. Selanjutnya, untuk ringkasan hasil pengolahan data validitas pada responden E-Learning dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 1. r untuk df = 51-60

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.01	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Edmodo

No Soal	rx <sub>y</sub>	r <sub>tabel</sub>	Status
1	0.7377772289	0.2586	Valid
2	0.4163809378	0.2586	Valid
3	0.7314373416	0.2586	Valid
4	0.3518594899	0.2586	Valid
5	0.637724674	0.2586	Valid
6	0.6326205414	0.2586	Valid
7	0.7153796612	0.2586	Valid
8	0.3217766093	0.2586	Valid
9	0.5669299311	0.2586	Valid
10	0.3557824355	0.2586	Valid
11	0.7182040643	0.2586	Valid
12	0.7826516923	0.2586	Valid
13	0.754904962	0.2586	Valid
14	0.686515248	0.2586	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas E-Learning

No Soal	rx <sub>y</sub>	R <sub>tabel</sub>	Status
1	0.7151767714	0.2586	Valid
2	0.2109208068	0.2586	Tidak Valid
3	0.1527290164	0.2586	Tidak Valid
4	0.2095707792	0.2586	Tidak Valid
5	0.1991741576	0.2586	Tidak Valid
6	0.3586327128	0.2586	Valid
7	0.2714221776	0.2586	Valid
8	0.338969651	0.2586	Valid
9	0.258989545	0.2586	Valid
10	0.1455466209	0.2586	Tidak Valid
11	0.2559015025	0.2586	Tidak Valid
12	0.4358369346	0.2586	Valid
13	0.3425364034	0.2586	Valid

14	0.1832218228	0.2586	Tidak Valid
----	--------------	--------	-------------

### 3.2. Uji Realibilitas

Untuk mengetahui konsistensi alat ukur, tingkat realibilitas dan konsistensi saat percobaan diulangi maka dilakukan uji realibilitas. Metode yang sering digunakan dalam penelitian adalah metode Cronbach's Alpha. Metode ini sangat cocok digunakan pada skor dikotomi (0 dan 1). Rumus Cronbach's Alpha :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right] \quad (2)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Nilai Reliabilitas

$\Sigma \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = varians total

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

Berikut ini merupakan ringkasan hasil pengolahan data reliabilitas pada responden untuk aplikasi Edmodo pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Reliabilitas Edmodo

KOEFISIEN RELIABILITAS	INTERPRETASI
<b>0.837</b>	Sangat Reliabel

Untuk ringkasan hasil pengolahan data reliabilitas pada *E-Learning* UNIVERSITY Y dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Tabel Hasil Uji Reliabilitas *E-Learning* UNIVERSITY Y

KOEFISIEN RELIABILITAS	INTERPRETASI
<b>-0.377</b>	Tidak Reliabel

### 3.3. Hasil Analisis

#### 3.3.1 Hasil Analisis Edmodo

Berikut ini adalah hasil *Tabulation of Surveys* berdasarkan Tabel Evaluasi Kano pada Edmodo yang dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Tabel *Tabulation of Surveys* Edmodo

CUSTOMER REQUIREMENTS	JUMLAH RESPONDEN PER KATEGORI KANO						TOTAL	GRADE
	A	M	O	R	Q	I		
1. Aplikasi berjalan lancar	9	6	10	0	6	27	58	I
2. Tingkat efisiensi tinggi	17	0	6	2	7	26	58	I
3. Privacy dapat dipercaya	5	0	0	12	12	29	58	I
4. Fitur berjalan semestinya	6	1	7	6	5	33	58	I
5. Aplikasi mudah dipelajari	18	5	8	0	4	23	58	A
6. Tampilan memuaskan	3	0	0	2	22	31	58	I
7. Dapat direkomendasikan	8	0	0	5	15	30	58	I

Dari tabel *Tabulation of Surveys* Edmodo di atas, dihitung nilai *Extend of Satisfaction* dan *Extend of Dissatisfaction* dengan rumus:

**Extend of Satisfaction :**

$$Better : \frac{A+O}{A+O+M+I} \tag{3}$$

**Extend of Dissatisfaction :**

$$Worse : \frac{O+M}{(A+O+M+I)(-1)} \tag{4}$$

Berikut adalah hasil nilai *Extend of Satisfaction* dan *Extend of Dissatisfaction* pada tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Nilai *Extend of Satisfaction* dan *Extend of Dissatisfaction* Edmodo

CUSTOMER REQUIREMENTS	JUMLAH RESPONDEN PER KATEGORI KANO						Total	Better	Worse
	A	M	O	R	Q	I			
1. Aplikasi berjalan lancar	9	6	10	0	6	27	58	0.365	-0.307
2. Tingkat efisiensi tinggi	17	0	6	2	7	26	58	0.469	-0.122
3. Privacy dapat dipercaya	5	0	0	12	12	29	58	0.147	0
4. Fitur berjalan semestinya	6	1	7	6	5	33	58	0.276	-0.170
5. Aplikasi mudah dipelajari	18	5	8	0	4	23	58	0.481	-0.240
6. Tampilan memuaskan	3	0	0	2	22	31	58	0.088	0
7. Dapat direkomendasikan	8	0	0	5	15	30	58	0.210	0

Berdasarkan tabel *Extend of Satisfaction* dan *Extend of Dissatisfaction* di atas, berikut ini adalah Diagram Posisi Atribut Metode Kano untuk aplikasi Edmodo yang dapat dilihat pada Fig 2:

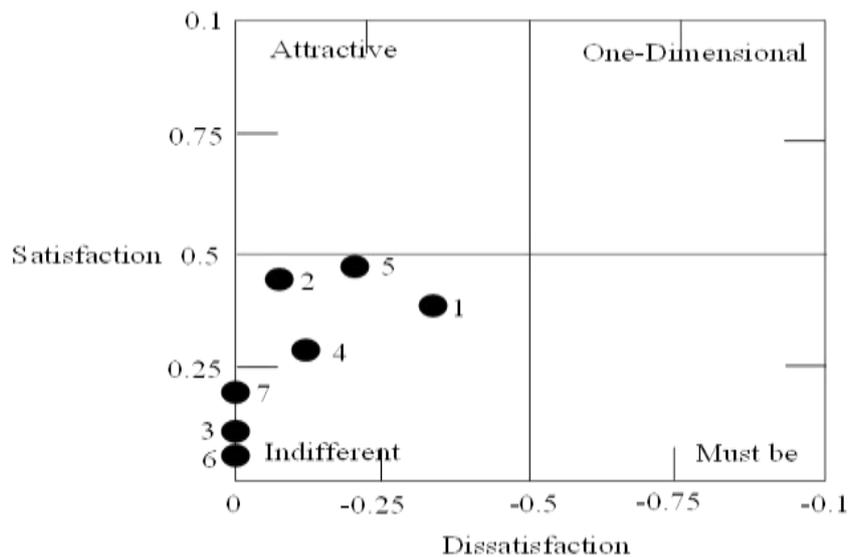


Fig.2. Diagram Posisi Atribut Hasil Analisis Metode Kano Aplikasi Edmodo

Diagram Atribut Posisi Kano ini menentukan posisi kepuasan pengguna yang mana pada *E-Learning UNIVERSITY Y* ini terletak pada kategori *Indifferent*.

**3.3.2 Hasil Analisis E-Learning**

Berikut ini adalah hasil *Tabulation of Surveys* berdasarkan Tabel Evaluasi Kano pada E-Learning yang dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Tabel *Tabulation of Surveys E-Learning*

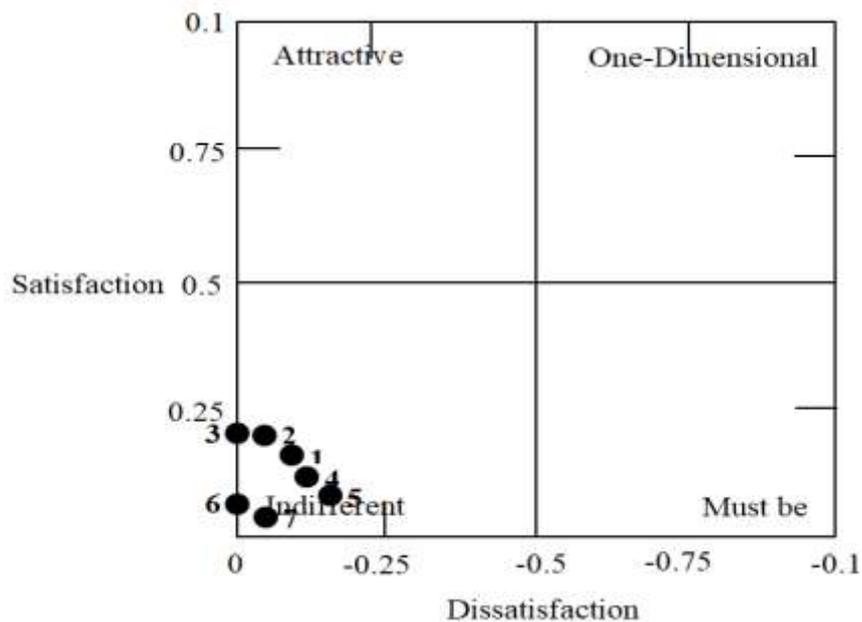
CUSTOMER REQUIREMENTS	JUMLAH RESPONDEN PER KATEGORI KANO						TOTAL	GRADE
	A	M	O	R	Q	I		
1. Aplikasi berjalan lancar	6	2	2	7	2	39	58	I
2. Tingkat efisiensi tinggi	7	0	2	9	2	38	58	I
3. Privacy dapat dipercaya	8	0	0	9	9	32	58	I
4. Fitur berjalan semestinya	5	3	2	5	3	40	58	I
5. Aplikasi mudah dipelajari	3	4	3	6	2	40	58	I
6. Tampilan memuaskan	4	0	0	6	11	37	58	I
7. Dapat direkomendasikan	2	2	0	4	8	42	58	I

Berikut adalah hasil nilai *Extend of Satisfaction* dan *Extend of Dissatisfaction* yang nilainya dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Nilai *Extend of Satisfaction* dan *Extend of Dissatisfaction E-Learning*

CUSTOMER REQUIREMENTS	JUMLAH RESPONDEN PER KATEGORI KANO						Total	Better	Worse
	A	M	O	R	Q	I			
1. Aplikasi berjalan lancar	6	2	2	7	2	39	58	0.163	-0.081
2. Tingkat efisiensi tinggi	7	0	2	9	2	38	58	0.191	-0.042
3. Privacy dapat dipercaya	8	0	0	9	9	32	58	0.2	0
4. Fitur berjalan semestinya	5	3	2	5	3	40	58	0.14	-0.1
5. Aplikasi mudah dipelajari	3	4	3	6	2	40	58	0.12	-0.14
6. Tampilan memuaskan	4	0	0	6	11	37	58	0.097	0
7. Dapat direkomendasikan	2	2	0	4	8	42	58	0.043	-0.043

Berdasarkan tabel *Extend of Satisfaction* dan *Extend of Dissatisfaction* di atas, berikut ini adalah Diagram Posisi. Atribut Metode Kano untuk aplikasi *E-learning* yang terdapat pada Fig 3:



Gambar 3. Diagram Posisi Atribut Hasil Analisis Metode Kano Aplikasi *E-Learning*

Diagram Atribut Posisi Kano ini menentukan posisi kepuasan pengguna yang mana pada *E-Learning* ini terletak pada kategori *Indifferent*.

#### 4. Conclusion

Berdasarkan hasil perhitungan analisis kepuasan pengguna menggunakan metode Kano dari 58 sampel mahasiswa dapat disimpulkan bahwa baik aplikasi Edmodo maupun *E-Learning* berada pada fase *Indifferent* yang berarti pelanggan tersebut bersikap acuh terhadap fitur, dan tidak peduli akan keberadaan fitur tersebut sehingga tidak membuat perbedaan yang signifikan dalam reaksi kepuasan produk. Tingkat kepuasan pengguna bergantung pada tingkat koefisien kepuasan, semakin dekat dengan nilai 1 maka semakin mempengaruhi kepuasan mahasiswa. Sedangkan jika nilai semakin mendekati angka -1 maka pengaruh terhadap kekecewaan mahasiswa semakin kuat. Pada Diagram 4.1 untuk Edmodo, mahasiswa merasa paling puas pada kategori ‘Aplikasi mudah dipelajari’ dengan tingkat kepuasan 0.48 dan merasa paling tidak puas pada kategori ‘Tampilan memuaskan’ dengan tingkat kepuasan hanya 0.08. Sedangkan pada Diagram 4.2 untuk *E-Learning*, mahasiswa merasa paling puas pada kategori ‘Privacy dapat dipercaya’ dengan tingkat kepuasan 0.2 dan paling rendah pada kategori ‘Dapat direkomendasikan’ dengan tingkat kepuasan hanya 0.04. Saran untuk pengelola sistem adalah perlunya pengukuran kualitas layanan dan kepuasan pengguna agar selalu dapat melihat perubahan terhadap tingkat persepsi dan tingkat harapan konsumen terhadap kualitas pelayanan yang ada sehingga kepuasan pengguna aplikasi Edmodo dan *E-learning* tetap terjaga dari waktu ke waktu. Penggunaan metode lainnya juga dapat dilakukan seperti dalam paper [8] dan [9], dan pada penelitian selanjutnya penelitian ini dapat dibandingkan dengan [10] untuk mengetahui metode apa yang paling sesuai dan cocok untuk digunakan pada evaluasi program universitas Y.

#### Acknowledgment

Penelitian ini didukung oleh Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia.

#### References

- [1] F. Kurnia and A. Nugroho, “Perancangan E-learning Pada Madrasah Aliyah Negeri 3 Kota Jambi Berbasis Web,” vol. 3, no. 2, pp. 157–173, 2021.
- [2] Muryadi, A. D. (2017). MODEL EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI. PENJAS, 01(1), 1–7.
- [3] D. Novita and F. Helena, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS),” J. Teknol. Sist. Inf., vol. 2, no. 1, pp. 22–37, 2021, doi: 10.35957/jtsi.v2i1.846.
- [4] E. Hutabri, “Penerapan Metode Kano Dalam Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penerepan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” Edik Inform., vol. 1, no. 2, pp. 55–63, 2017, doi: 10.22202/ei.2015.v1i2.1425.
- [5] B. N. Muthoharoh, W. Wulandari, adn V, Ramadhan, “Pembelajaran Interaktif Berbasis Kano Para Guru-Guru Teknik Audio dan Jasa Boga SMK Negri 2 Depok”, Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat, Pages 397, 2018, <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/view/18> [December 4, 2021].
- [6] Walden, D. “A Special Issue on Kano’s Methods for Understanding Customer Defined Quality”, The Center for Quality of Management Journal, 1993
- [7] Dewi, Dian Ayunita. (2018, October). Modul Uji Validitas dan Reliabilitas. Available : (PDF) Modul Uji Validitas dan Reliabilitas [December 28, 2021]
- [8] Sutoyo, M. A. H., & Rahayu, P. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi EDMODO dengan SUS dan Thematic Analysis. J. Sistem Info. Bisnis, 11(2), 146–151. <https://doi.org/10.21456/vol11iss2pp146-151>
- [9] Mastan, I. A., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina, K. (2022). Evaluation of Distance Learning System (E-Learning): a Systematic Literature Review. Jurnal Teknoinfo, 16(1), 132. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1736>
- [10] Komputer, S., Setiawan, R., Arief, M., & Sutoyo, H. (2023). Analisa untuk Pengembangan E- Learning Universitas X pada Pasca Pandemi. 18(2), 252–256

#### Authors’ Profiles



**Erika Pranata** lahir di Jambi, Indonesia. Telah selesai menempuh pendidikan Strata-1 dan meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Dinamika Bangsa, dengan judul tugas akhir “Perancangan Sistem Informasi Penggajian pada PT. Kurnia Batanghari Berjaya Jambi”. Saat ini sedang bekerja di bagian Accounting & Finance.



**Sheila Veronica** lahir di Jambi, Indonesia. Telah selesai menempuh pendidikan Strata-1 dan meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Dinamika Bangsa, dengan judul tugas akhir “Perancangan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Barang pada Konter 9999 Cell Berbasis Web”. Saat ini sedang bekerja di bagian Admin.



**Sherly Natalie** lahir di Jambi, Indonesia. Telah selesai menempuh pendidikan Strata-1 dan meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Dinamika Bangsa, dengan judul tugas akhir “Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru dan Pembayaran pada Kursus Mandarin Cheros”. Saat ini sedang bekerja di bagian Finance & Purchasing.



**Tiara Vinsky Wijaya** lahir di Jambi, Indonesia. Telah selesai menempuh pendidikan Strata-1 dan meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Dinamika Bangsa, dengan judul tugas akhir “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Kecantikan pada SkinServ Clinic Jambi”. Saat ini sedang bekerja di bagian Accounting.



**Vimaladevie Mahendra** lahir di Jambi, Indonesia. Telah selesai menempuh pendidikan Strata-1 dan meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Dinamika Bangsa, dengan judul tugas akhir “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang pada Toko Dhani Jambi”. Saat ini sedang bekerja di bagian Accounting.



**M. Arief Hermawan Sutoyo** Penulis adalah dosen pada Universitas Dinamika Bangsa. Meraih gelar magister pada S2 Magister Ilmu Komputer Universitas Indonesia dan Magister Agribisnis Universitas Jambi. Memiliki fokus penelitian pada sistem informasi, gamifikasi, crowdsourcing, perikanan dan bisnis