

GOJEK APP TALK : HOW TO BUILD DATA ANALYSTICS AND DEVELOP THE APPLICATION

Dita Amalia Putri¹, Regina Annisa², Tita Indah Sugiharti³, Wildan Arif Pradana⁴, Zaki Hafizh Nashihuddin⁵, Rully Mujiastuti⁶, Hendra⁷, Yana Adharani⁸, Nurvelly Rosanti⁹
1,2,3,4,5,6,7,8,9 Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl Cempaka Putih Tengah 27 Jakarta, 10510

*E-mail : 2019470078@ftumj.ac.id

ABSTRAK

Webinar adalah salah satu kegiatan mengadakan seminar, talkshow dan diskusi yang dilakukan secara online atau melalui platform media jarak jauh tanpa harus bertatap muka secara langsung sama sekali. Sementara *Workshop* adalah implementasi untuk mengajarkan suatu keterampilan karena memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mencoba hal-hal baru. Pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini, Tim KKN kelompok satu terdiri dari Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) yang merupakan alumni dari Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 2 Kampus Merdeka mengadakan kegiatan *webinar* dan *workshop* sebagai implementasi dari hasil kegiatan selama mengikuti kegiatan MSIB di berbagai Mitra yang telah di tempatkan. Kegiatan *Webinar* dan *Workshop* ini bertemakan *Gojek App Talks*, mencakup informasi seputar aplikasi gojek sebagai sasaran objek yang dibahas. Diawali dengan *webinar* yang menjelaskan proses analisis data aplikasi gojek, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *workshop* berupa pelatihan perancangan tampilan *dashboard* aplikasi gojek dengan menggunakan *tools* Figma dan yang terakhir pelatihan menjalankan aplikasi gojek menggunakan *source code* dengan *Visual Studio Code*. acara dilaksanakan melalui zoom terbuka untuk umum, berdasarkan hasil presensi peserta yang hadir dapat memahami materi *webinar* dan *workshop*.

Kata kunci: MSIB, KKN, Aplikasi Gojek, Data, Perancangan.

ABSTRACT

A talkshow is one of the activities that hold seminars, talk shows and discussions done online or over long distance media platforms without having face-to-face at all. While the workshop is implementation to teach a skill because it gives others the opportunity to try new things. At this real work course (KKN), the one-member team consists of students in the informatical engineering of the Jakarta muhammadiyah university (UMJ) who are alumni of certified intern programs and independent studies (MSIB) batch 2 of independent colleges held a light and a workshop in implementation of activities during the msib activities in the various existing partners. This happy activity and the workshop are theme talks, including information about the applications as objects discussed. It begins with a sparkle that explains the process of data analysis of the gojek application, and then it continues with a workshop consisting of training for a dashboard view of the gojek applications using fig-glass tools and the last one to run a gojack application using a source code visual with a studio code. The program was carried out through zoom open to the public, based on presences that those present could understand the sparkle material and the workshop.

Keywords: MSIB, KKN, Gojek App, Data, develop.

1. PENDAHULUAN

Dilansir dari laman Kemendikbud program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah salah satu program Kampus Merdeka yang dirancang untuk memastikan para mahasiswa mendapatkan kompetensi terbaik, kompetensi terkini, dan

kompetensi terdepan untuk menghadapi dunia masa depan.

Kampus Merdeka merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan untuk mendorong mahasiswa agar menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka

memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil. Adanya konsep belajar merdeka tentunya bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk belajar diluar kampus. Program ini diharapkan agar mampu meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman dan juga untuk menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul, bermoral dan beretika (Suhartoyo et al., 2020).

Kebijakan Kampus Merdeka ini sesuai dengan Mendikbud RI, 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pada Pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar dan mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi (Simatupang & Yuhertiana, 2021).

Pada program MSIB ini, terdapat beberapa mitra atau perusahaan menyediakan berbagai kategori bidang ilmu yang disesuaikan dengan minat dan keahlian peserta yang ingin mengikuti program MSIB. Adapun kegiatan yang telah di lakukan yaitu salah satunya program studi independen *UI/UX design*, *Front End Develop* dan *Data Analytics*, yang dalam pelaksanaannya diberikan kegiatan yang terstruktur untuk mengasah kemampuan dibidangnya.

Di era serba digital seperti saat ini, banyak sekali kemudahan yang dapat kita rasakan, salah satunya dengan adanya aplikasi Gojek yang dapat memudahkan kita dalam bertransportasi secara online. Menurut (Azhar, 2020) Gojek merupakan salah satu aplikasi yang saat ini banyak digunakan oleh manusia dan setiap saatnya selalu mengalami perkembangan. Aplikasi Gojek dapat bekerja dengan baik berkat didukung dengan sistem informasi geografis yang baik, sehingga manusia dalam memanfaatkan aplikasi Gojek tidak hanya harus mengerti tentang bagaimana penggunaan aplikasi tersebut tetapi juga harus paham bagaimana sistem informasi geografis (peta) bekerja secara *online*. Maka dari itu kami

membahas aplikasi gojek sebagai sasaran objek yang dibahas.

Data analytics adalah teknologi untuk menganalisis data-data mentah, sehingga memungkinkan bisnis bisa mengambil kesimpulan dari data tersebut dan meningkatkan sistem mereka. Terbukti, banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi ini bisa mengambil keputusan strategis secara lebih cepat, lebih baik dan lebih akurat (ADMINISTRATOR, 2022).

UI dan *UX* adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Muhyidin, et al., 2022). *UI* atau *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan *UI* adalah tombol yang akan di klik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Sedangkan definisi *UX* atau *user experience* menurut Borrys Hasian pada jurnal (Muhyidin, et al., 2022) ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer *UX* adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi *user flow* menjadi desain produk yang teruji dan indah.

Peranana *UI/UX Design* tidak dapat bekerja tanpa adanya perangkat yang mendukung, maka digunakan tools figma untuk mendukung proses perancangan desain *interface*. Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX*, web design dan bidang lainnya yang sejenis (Muhyidin, et al., 2022) Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

Setelah membahas *UI/UX design*, pada perancangan aplikasi tentu tidak hanya tampilan antar muka saja yang dibutuhkan, melainkan bagaimana aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik oleh pengguna. Maka perlu adanya dukungan *front end* di dalamnya. Menurut (Julieca & Humdiana, 2017) *Front end* menyediakan data ke *user* dalam bentuk tampilan dimana *user* akses *web* melalui *browser* yang mana menggunakan *HTML*, *CSS* dan *Javascript*. Dalam peranannya *front end* membutuhkan *tools* berupa *code editor* yang mendukung seperti *Visual Studio Code*.

Menurut (Dwi, 2022) *Visual Studio Code* (*VS Code*) merupakan sebuah teks editor ringan dan handal dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi *multiplatform*, yang artinya aplikasi *VS Code* dapat digunakan di sistem operasi Linux, Mac dan Windows. *Visual Studio Code* (*VS Code*) bersifat *open source*. Hal ini juga yang membuat *VS Code* menjadi favorit para pengembang (*developer*) aplikasi, karena mereka dapat ikut serta dalam proses pengembangan *Visual Studio Code* (*VS Code*).

Allah SWT telah menggambarkan tentang teknologi dalam Al-Qur'an, teknologi bagi para pendahulu (para utusan Allah). Hal ini Allah SWT gambarkan untuk dapat di jadikan bahan pembelajaran dan motivasi dalam mengusasi berbagai cabang ilmu. Firman Allah SWT yang berkaitan dengan teknologi terdapat dalam surat Al-Anbiya 80- 81:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ
وَلَيْسَ لِلْإِنْسَانِ الْإِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَهُوَ الْعَلِيُّ الْعَظِيمُ
وَلَا تَتَّبِعُوا الْآيَاتِ بَرَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمِينَ

Artinya: “Dan Kami ajarkan (pula) kepada Daud cara membuat baju besi untukmu, guna melindungi kamu dalam peperangan. Apakah kamu bersyukur (kepada Allah SWT)?” “Dan (Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang Kami beri berkah padanya. Dan Kami Maha Mengetahui segala sesuatu.” (Q.S. Al-Anbiya: 80- 81)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tim KKN kelompok 1 yang telah mengikuti Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) batch 2 memberikan pemaparan ilmu yang

didapatkan selama mengikuti magang studi independen bersertifikat, memberikan pemaparan berupa *webinar* serta *workshop* untuk umum berupa *webinar Data Analytics* yang membahas proses analisis data aplikasi gojek, lalu pelatihan dasar-dasar perancangan *UI/UX Design* berupa pembuatan *dashboard* aplikasi gojek dengan menggunakan *tools* figma dan pelatihan menjalankan aplikasi gojek dengan *Front End develop* dalam bentuk *source code* menggunakan *tools Visual Studio Code*.

Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah hasil mengikuti studi independen MSIB agar dapat di sebarakan ke khalayak umum dengan perantara Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ), oleh karena itu karena konversi mata kuliah Kuliah Kerja Nyata (KKN), maka diwajibkan membuat *webinar workshop*.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan yang dilaksanakan adalah *webinar* dan *workshop*, dilakukan melalui beberapa tahapan persiapan yaitu:

1. Menentukan tema dan konsep pelaksanaan acara
Background pemateri yang berasal dari mitra yang berbeda yaitu *data analyst*, *front end* dan *UI/UX Design*. Dari hasil diskusi, kelompok memutuskan untuk membuat tema webinar pada *data analytic* dan pelatihan untuk *frontend* serta *UI/UX Design* yang akan dibuat melalui implementasi aplikasi Gojek.
2. Mempersiapkan materi pelatihan
Melakukan analisis kebutuhan berdasarkan tema dan konsep yang telah dibuat. Dari hasil diskusi kelompok, diputuskan bahwa pemaparan pertama dibuka dengan materi *data analytics* dilakukan melalui *powerpoint presentation* sementara untuk implementasi aplikasi *dashboard* gojek dalam *UI/UX design* dengan aplikasi Figma serta untuk pemaparan materi *FrontEnd* tentang hasil kode aplikasi Gojek dilakukan melalui *Visual Studio Code* yang akan dibagikan kepada peserta melalui Github.
3. Melakukan pembahasan teknis pelaksanaan kegiatan yang dimana telah ditentukan bahwa kegiatan akan dilaksanakan pada hari Kamis 21 Juli 2022 pukul 09.00 – 12.00 WIB. Kegiatan dilakukan secara daring melalui platform Zoom Meeting

dengan URL: <https://ghzm-pro-185.zoom.us/j/92388757600?pwd=R3pybHEwRm5VVGhHNDhndDhjd2o3Zz09>,
Meeting ID: 923 8875 7600 dan Passcode: 272727

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan susunan acara seperti pada tabel 1. Setelah kegiatan dilakukan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner melalui Google Form untuk mengetahui hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan. Pertanyaan kuesioner yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pendapat anda mengenai kesesuaian tema dengan materi yang telah

disampaikan pada acara *webinar* dan *workshop*?

2. Apakah materi yang disampaikan oleh pemateri dapat dipahami dengan baik?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai waktu pelaksanaan *webinar* dan *workshop* ini?
4. Apakah anda tertarik mempelajari lebih dalam mengenai *Data Analytics*, *FrontEnd* dan *UI/UX Design*?

Semua peserta yang mengikuti kegiatan *webinar* dan *workshop* ini mendapatkan sertifikat keikutsertaan acara yang disahkan oleh Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan *Webinar* dan *Workshop*

WAKTU	KEGIATAN	PIC
08.30 – 09.00	Peserta Masuk Zoom	Seluruh Panitia
09.00 – 09.10	<i>Opening Webinar</i>	MC (Tita Indah Sugiharti)
09.10 – 09.15	Tilawah Qur'an	Dita Amalia Putri
09.15 – 09.40	Sesi Pemateri 1 : Materi <i>Data Analyst</i>	Pemateri 1 (Zaki Hafizh Nashihuddin)
09.40 – 09.50	Sesi Tanya Jawab	Moderator (Regina Annisa)
09.50 – 10.00	<i>Break</i>	MC (Tita Indah Sugiharti)
10.00 – 10.05	<i>Opening Workshop</i>	MC (Tita Indah Sugiharti)
10.05 – 10.50	Sesi Pemateri 2 : Pelatihan <i>UI/UX Design</i>	Pemateri 2 (Dita Amalia Putri)
10.50 – 11.35	Sesi Pemateri 3 : Pelatihan <i>FrontEnd</i>	Pemateri 3 (Wildan Arif Pradana)
11.35 – 11.50	Sesi Tanya Jawab	Moderator (Regina Annisa)
11.50 – 12.00	Penutupan Acara	MC (Tita Indah Sugiharti)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang mengikuti kegiatan *webinar* dan *workshop* ini adalah 95 orang yang mayoritas merupakan mahasiswa dan dosen dari program studi teknik informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal pada tanggal 21 Juli 2022 pukul 09.00 – 12.00 WIB melalui link Zoom Meeting yang telah diberikan sebelumnya melalui *broadcast message* grup whatsapp. Berikut adalah pelaksanaan acara *webinar* dan *workshop*:

1. Pembukaan pelaksanaan kegiatan *webinar* dan *workshop*.



Gambar 3.1 Pelaksanaan Kegiatan *Webinar* dan *Workshop* “*Gojek App Talk : How to Build Data Analytic and Develop the Application*”

2. Pemaparan Sesi 1 Materi *Data Analytics*



Gambar 3.2 Pemaparan Sesi 1 Materi *Data Analytics* oleh Pemateri 1

6. Sesi Tanya Jawab dengan Peserta



Gambar 3.6 Sesi 1 Tanya Jawab oleh Pemateri 1 dengan Para Peserta

3. Pemaparan Sesi 2 Materi *UI/UX Design*



Gambar 3.3 Pemaparan Sesi 2 Materi *UI/UX Design* oleh Pemateri 2



Gambar 3.7 Sesi 2 Tanya Jawab oleh Pemateri 2 dengan Peserta

4. Implementasi *UI/UX Design* bersama peserta



Gambar 3.4 Implementasi *UI/UX Design* dengan peserta



Gambar 3.8 Sesi 3 Tanya Jawab oleh Pemateri 3 dengan Peserta

5. Pemaparan Sesi 3 Materi *FrontEnd*



Gambar 3.5 Pemaparan Sesi 3 Materi *FrontEnd Design* oleh Pemateri 3



Gambar 3.9 Sesi Tanya Jawab yang dipandu oleh Moderator

7. Sesi Foto Bersama dengan Peserta



Gambar 3.10 Sesi Foto Bersama dengan Peserta Bagian 1



Gambar 3.11 Sesi Foto Bersama dengan Peserta Bagian 2

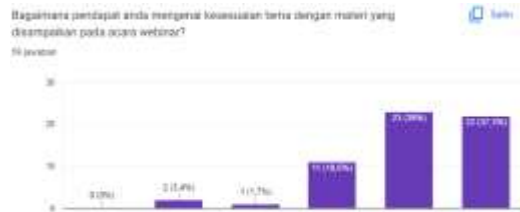


Gambar 3.12 Sesi Foto Bersama dengan Peserta Bagian 3

Setelah menyelesaikan sesi materi 1 dan sesi materi 2, peserta diminta untuk mengisi kuesioner sesuai apa yang dirasakan selama mengikuti kegiatan *webinar* dan *workshop*. Hasil evaluasi kegiatan berdasarkan jawaban peserta pada *webinar* berjumlah 59 orang dan *workshop* 46 orang terhadap kuesioner yang diberikan dengan nilai 1(sangat tidak sesuai), 2(tidak sesuai), 3(cukup tidak sesuai), 4(cukup sesuai), 5(sesuai) dan 6(sangat sesuai) adalah sebagai berikut:

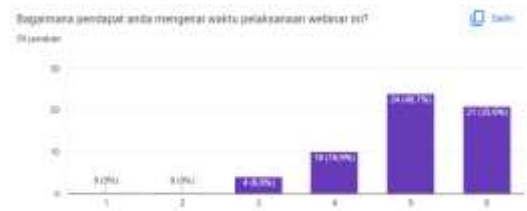
1. Pada pertanyaan “Bagaimana pendapat anda mengenai kesesuaian tema dengan materi yang telah disampaikan pada acara *webinar* dan *workshop*?”.

Peserta *webinar* dengan jumlah 39% menyatakan bahwa tema dengan materi yang disampaikan sudah sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Tanggapan Pertanyaan 1 Sesi Webinar

Sementara peserta *workshop* dengan jumlah 41.3% menyatakan bahwa tema dengan materi sudah sangat sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Tanggapan Pertanyaan 1 Sesi Workshop

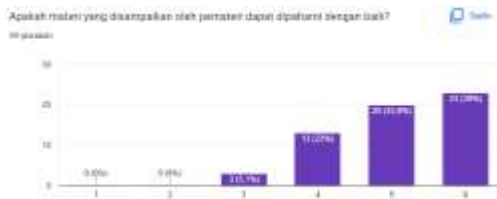
2. Pada pertanyaan “Apakah materi yang disampaikan oleh pemateri dapat dipahami dengan baik?”.

Peserta *webinar* dengan jumlah 39% menyatakan bahwa materi yang disampaikan oleh pemateri sangat sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Tanggapan Pertanyaan 2 Sesi Webinar

Sementara peserta *workshop* dengan jumlah 43.5% menyatakan bahwa materi yang disampaikan oleh pemateri sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Tanggapan Pertanyaan 2 Sesi *Workshop*

3. Pada pertanyaan “Bagaimana pendapat anda mengenai waktu pelaksanaan *webinar* dan *workshop* ini?”.

Peserta *webinar* dengan jumlah 40.7% menyatakan bahwa waktu pelaksanaan sudah sesuai dan tepat waktu, seperti yang terlihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Tanggapan Pertanyaan 3 Sesi *Webinar*

Sementara peserta *workshop* dengan jumlah 43.5% menyatakan bahwa waktu pelaksanaan sudah sesuai dan tepat waktu, seperti yang terlihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Tanggapan Pertanyaan 3 Sesi *Workshop*

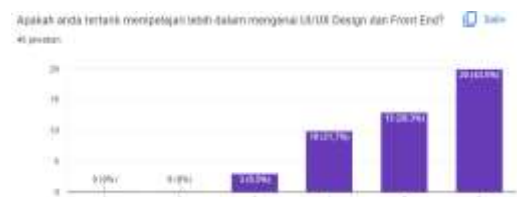
4. Pada pertanyaan “Apakah anda tertarik mempelajari lebih dalam mengenai *Data Analytics*, *FrontEnd* dan *UI/UX Design*?” Peserta *webinar* dengan jumlah 33.9% menyatakan bahwa mereka sangat tertarik untuk mempelajari mengenai *Data*

Analytics, seperti yang terlihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Tanggapan Pertanyaan 4 Sesi *Webinar*

Sementara peserta *workshop* dengan jumlah 43.5% menyatakan bahwa mereka sangat tertarik untuk mempelajari mengenai *UI/UX Design* dan *FrontEnd*.



Gambar 3.20 Tanggapan Pertanyaan 3 Sesi *Workshop*

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan *webinar* dan *workshop* “*Gojek App Talk : How to build data analytics and develop the application*” yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Peserta *webinar* dan *workshop* dapat memahami tentang analitik data, membuat desain dan implementasi kode secara mandiri untuk pembelajaran lebih lanjut.
2. Peserta *webinar* dan *workshop* dapat dengan mudah mengikuti tutorial yang diberikan oleh pemateri.
3. Setelah mengikuti pelatihan, peserta diharapkan dapat membuat desain dan implementasi *coding* secara mandiri untuk digunakan membuat aplikasi gojek ataupun aplikasi yang lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memfasilitasi kegiatan *webinar* dan *workshop* “*Gojek App Talk : How to build data analytics and develop the application*”. Serta mitra-mitra kampus merdeka yang telah memberikan kesempatan bagi kami untuk belajar di perusahaan tersebut sehingga dapat

melaksanakan kegiatan ini dengan baik serta dapat berbagi ilmu kepada peserta *webinar* dan *workshop*.

DAFTAR PUSTAKA

- ADMINISTRATOR. (2022, Maret 11). *Pentingnya Terapkan Data Analytics untuk Optimalkan Beban Kerja Bisnis di Era Hybrid*. Retrieved from Helios Informatika Nusantara: <https://www.helios.id/blog/detail/pentingnya-terapkan-data-analytics-untuk-optimalkan-beban-kerja-bisnis-di-era-hybrid>
- Azhar, A. A. (2020). ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI GOJEK BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (PERSEPSI PELAYANAN GOJEK PADA MAHASISWA UINSU). *jurnal geografi*, 96-104.
- Dwi, S. (2022, Februari 15). *Mengenal Editor Visual Studio Code*. Retrieved from teknik-komputer-d3.stekom.ac.id: <http://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Editor-Visual-Studio-Code/a812f5ddfd241c29f9645ea09e14dedbdae2f1b>
- Julieca, & Humdiana. (2017). IMPLEMENTASI APLIKASI FULL STACK WEB DEVELOPMENT UNTUK DATA ADMIN PADA MEDIA SOSIAL BUZZBUDDIES. *Jurnal Informatika dan Bisnis*, 29-38.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digital Of information Technology (DIGIT)*, 10, 208-219.
doi:<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen dan Ekonomi*, 30-38.