

USER INTERFACE POSTHUMAN III SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA ARSIP KARYA

Mochamad Maulana Syahruliadi^{1*}, Bachrul Restu Bagja², Aditya Tama Isdarto³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom

e-mail: 20105060@ittelkom-pwt.ac.id¹, bachrulb@telkomuniversity.ac.id², adityai@telkomuniversity.ac.id³

Penulis Korespondensi: Mochamad Maulana Syahruliadi

Received : 28, June 2024

Accepted : 6, August 2024

Published : 15, January 2025

Abstract

The User Interface Posthuman III as an alternative media archive of artworks represents an innovative step to preserve and distribute the artworks exhibited in the Posthuman III exhibition. Organized annually by the Visual Communication Design Program at Telkom Institute of Technology Purwokerto, this international poster exhibition has become an important platform for artists from around the world to showcase their work. However, the main challenge faced is how to make these artworks more accessible to the wider public. This platform is designed with the primary goal of bringing artists' works closer to a broader audience, making them easily accessible and serving as a valuable reference for art enthusiasts. By applying user-centered design methods, this research focuses on user needs and creates an intuitive and user-friendly design solution. The results of this design show that the platform is effective in providing easier and broader access to the exhibited artworks. This not only enhances public appreciation of contemporary art but also revitalizes the values of art. The conclusion drawn is that a well-designed user interface can serve as an effective tool for archiving and disseminating artworks, as well as strengthening the connection between artists and their audience.

Keywords: User Interface, Posthuman III, Digital Portfolio

Abstrak

User Interface Posthuman III sebagai media alternatif arsip karya merupakan sebuah langkah inovatif untuk mengabadikan dan mendistribusikan karya-karya seni yang pernah dipamerkan dalam pameran Posthuman III. Diselenggarakan setiap tahun oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto, pameran poster internasional ini telah menjadi wadah penting bagi seniman dari berbagai penjuru dunia untuk menunjukkan karyanya. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana membuat karya-karya tersebut lebih mudah diakses oleh masyarakat luas. Platform ini dirancang dengan tujuan utama untuk mendekatkan karya-karya seniman kepada audiens yang lebih luas, sehingga dapat diakses dengan mudah dan dijadikan referensi berharga bagi para penikmat seni. Dengan mengaplikasikan metode desain antarmuka yang mengutamakan pengalaman pengguna, penelitian ini berfokus pada kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi desain yang intuitif dan

ramah pengguna. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa platform ini efektif dalam menyediakan akses yang lebih mudah dan luas terhadap karya seni yang telah dipamerkan. Hal ini tidak hanya meningkatkan apresiasi publik terhadap seni kontemporer, tetapi juga menghidupkan kembali nilai-nilai seni. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa user interface yang dirancang dengan baik dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengarsipkan dan menyebarkan karya seni, serta mempererat hubungan antara seniman dan audiens mereka.

Kata Kunci: *User Interface, Posthuman III, Arsip Karya Digital*

1. PENDAHULUAN

Galeri seni merupakan sebuah tempat yang menampilkan dan digunakan untuk melestarikan karya seni, galeri seni bisa bersifat publik maupun privat tergantung dengan kepemilikan benda koleksinya. Galeri seni seringkali diisi dengan benda seni seperti patung, lukisan, foto, seni grafis, seni instalasi dan berbagai cabang seni lainnya tergantung kesesuaian tema dari galeri itu sendiri (Perdana dan Sinaga, 2023). Pada masa sekarang dengan berkembangnya teknologi, galeri seni mampu diakses dalam bentuk pameran seni virtual melalui platform digital seperti *website*. Galeri seni dalam bentuk website mampu menjangkau khalayak yang lebih luas, baik dari kalangan kolektor maupun masyarakat pada umumnya.

Digitalisasi galeri dengan media website mampu dijadikan sumber Pendidikan serta informasi terkait karya

seni, seniman, serta sejarah dari karya seni itu sendiri. Galeri seni dalam era digital memiliki peranan penting untuk memfasilitasi akses publik terhadap karya seni sehingga dibutuhkan *user interface* yang bisa memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna (Fitri dan Rahma, 2022).

User Interface (UI) adalah cara pengguna berinteraksi dengan suatu perangkat lunak atau perangkat keras dengan melibatkan elemen visual dan interaktif seperti tombol, ikon, dan menu untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan suatu sistem atau aplikasi. Perlu diketahui bahwa UI terdiri dari dua aspek penting, yang pertama adalah aspek visual yang meliputi tampilan dan presentasi yang didalamnya terdapat elemen desain, warna, serta tata letak. Kedua, aspek fungsional yang berarti kemudahan pengguna dalam memahami penggunaan yang terdapat di dalam

sebuah *website* (Krug, 2017). Desain UI juga menciptakan pengalaman bagi pengguna untuk berpartisipasi aktif dan membangun komunitas agar saling berinteraksi. Dalam konteks era digital, perancangan desain UI mampu menjawab kebutuhan representasi digital yang modern dan inovatif.

Pameran poster "Posthuman Exhibition" diadakan setiap tahun oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Setiap seri pameran mengangkat tema yang berbeda-beda, yang mengajak para peserta untuk mengeksplorasi isu-isu global dan aktual melalui perspektif posthuman. Pada Posthuman III dengan tema "*Toxicity*", para desainer merefleksikan dan mengekspresikan pemikiran mereka tentang berbagai bentuk toksisitas dalam kehidupan modern. Selain sebagai sarana ekspresi artistik, pameran ini merupakan media alternatif dan arsip karya yang dapat diakses oleh publik.

Perancangan UI pameran Posthuman III sebagai media alternatif mampu memberikan ruang bagi para desainer untuk menampilkan karya-karya mereka di luar batasan-batasan tradisional. Poster yang dihasilkan dalam pameran ini tidak hanya berfungsi sebagai objek seni, tetapi

juga sebagai alat komunikasi yang kuat dalam menyampaikan pesan-pesan kritis dan reflektif. Melalui antarmuka pengguna (*user interface*) yang dirancang dengan baik, pameran ini dapat diakses oleh berbagai kalangan, sehingga memperluas jangkauan dan dampak dari karya-karya yang ditampilkan.

Perancangan UI pameran Posthuman III media arsip karya diperlukan untuk mengikuti pergeseran paradigma dari media arsip konvensional menjadi bentuk digital. Hal ini dapat memberikan manfaat besar dalam beberapa hal seperti aksesibilitas, preservasi dan keberlanjutan informasi. Preservasi atau mempertahankan kondisi suatu karya agar terhindar dari kerusakan akibat faktor fisika, kimia, maupun biologi mampu mempermudah pengguna dalam menelusuri evolusi karya yang tersaji dari waktu ke waktu (Khalid, 2021).

2. METODOLOGI

Metode perancangan yang digunakan yakni dengan jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini secara khusus menekankan pada aspek deskriptif dan fokus pada analisis gejala sosial dalam suatu peristiwa. Metode ini melibatkan pendeskripsian rinci mengenai kondisi

dan situasi yang terjadi. Data yang digunakan berasal dari hasil wawancara, observasi, dan sumber – sumber lain yang relevan (Nurmalasari dan Erdiantoro, 2020).

Pendekatan deskriptif mampu memberikan Gambaran yang mendalam terkait masalah yang sedang dianalisis. Pendekatan tersebut mampu menggambarkan suasana serta kompleksitas peristiwa atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Selain menjadi alat untuk menjelaskan rancangan, pendekatan ini menjadi elemen kunci pada proses analisis data.

Objek penelitian merupakan variabel yang menjadi fokus penelitian yang bersifat krusial untuk memperoleh data yang jelas dan relevan sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi (Wati, et.al., 2020). Dalam konteks perancangan ini, objek penelitian adalah pameran Posthuman III yang terletak di lingkungan Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Sementara itu, subjek penelitian merujuk kepada individu atau kelompok yang memberikan informasi dan menjadi sumber data. Subjek penelitian pada perancangan ini adalah penyelenggara pameran Posthuman III, pengunjung pameran, serta kreator yang berpartisipasi dalam pameran tersebut.

Data primer merupakan informasi yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya. Data ini bersifat orisinal dan terkini, sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan (Suhono dan Fatta, 2021). Teknik pengumpulan data primer dapat melibatkan wawancara dan observasi mengenai informasi dan data terkait Posthuman III melalui penyelenggara pameran, pengunjung, serta kreator atau contributor yang terlibat dan dokumentasi. Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka yang sudah ada (Firmansyah dan Dede, 2022). Sumber-sumber data sekunder meliputi buku, laporan, jurnal, artikel, dan segala bentuk informasi terdokumentasi yang berkaitan dengan sebuah pameran.

Pada perancangan ini, penulis menggunakan metode analisis data menggunakan pendekatan 5W+1H. Metode ini menggunakan enam pertanyaan dasar, yaitu *What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Di mana), *Who* (Siapa), *Why* (Mengapa), dan *How* (Bagaimana), untuk mendapatkan informasi secara detail, factual, dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, metode SWOT dipilih untuk mencari USP dan Positioning media utama dalam perancangan ini yaitu Katalog Interaktif

melalui analisis kekuatan, kelemahan, peluang dan juga ancaman faktor internal dan faktor eksternal pada media utama.

<i>Strength</i>	<i>Weaknesses</i>
<ul style="list-style-type: none"> Platform ini menonjol dengan gaya desain psychedelic brutalist futuristic yang mana memberikan pengalaman visual yang menarik dan unik bagi pengguna. Platform ini menawarkan estetika visual yang inovatif dan mampu menjadi rujukan utama bagi kolektor, kuratod, dan penggemar seni yang tertarik dengan karya – karya pameran Posthuman III. 	<ul style="list-style-type: none"> Platform ini masih dalam tahap prototyping dengan tantangan teknis dan operasional yang perlu diatasi sebelum peluncuran resmi. Masih terdapat kekurangan dalam fitur dan fungsionalitas dibandingkan dengan platform seni yang sudah mapan.
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> Memiliki potensi untuk memperluas jangkauan dari berbagai kalangan dan menambah variasi karya melalui 	<ul style="list-style-type: none"> Sulit untuk bersaing dengan berbagai platform seni yang sudah besar.

kolaborasi dengan seniman baru dan galeri. <ul style="list-style-type: none"> Mendapat kesempatan besar untuk menarik audiens global karena pameran Posthuman III bersifat internasional. 	
--	--

Tabel 1. Analisis SWOT Posthuman III Digital Archive

USP (*Unique Selling Proposition*) dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan memberikan alasan khusus mengapa produk atau layanan tersebut lebih baik atau unik dibandingkan dengan yang lain. Dalam konteks *User Interface* Posthuman III sebagai media alternatif dan arsip karya, keunggulan utama perancangan ini terletak pada kemudahan akses terhadap arsip karya mahasiswa. Fokus utama adalah memberikan efisiensi dalam menemukan karya seni dengan fitur pencarian dan kategori yang terstruktur. Selain itu, UI Posthuman III memberikan kesempatan dan meningkatkan para kreator dalam menampilkan karya seni dan keterlibatan yang lebih mendalam terhadap keberagaman seni yang dihasilkan oleh program studi ini.

Dalam memposisikan *User Interface* Posthuman III sebagai media

alternatif dan arsip karya, fokus utama adalah menciptakan citra platform yang memikat dan relevan di kalangan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Dengan menonjolkan pengalaman pengguna yang menarik, UI Posthuman III diarahkan untuk menjadi lebih dari sekadar tempat penyimpanan, melainkan suatu lingkungan dinamis yang memfasilitasi kolaborasi dan mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa.

3. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, ide dasar perancangan diperoleh oleh pengguna dari *User Interface* Posthuman III sebagai media alternatif dan arsip karya mencakup kemudahan akses dan temuan karya yang efisien, pengalaman interaktivitas dan kolaborasi yang memperkaya komunitas seni, serta pengelolaan portofolio yang mudah dan efektif. Pengguna juga mengapresiasi keterlibatan *platform* dengan dunia profesional.

Berdasarkan hal tersebut, perancangan *User Interface* Posthuman III didesain dengan fokus pada tampilan yang intuitif dengan memastikan navigasi yang sederhana dan mudah dipahami. Informasi mendalam seperti judul, seniman, dan deskripsi menyertai

setiap karya, sementara konteks pameran Posthuman dan konsep seni kontemporer dijelaskan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik. Interaksi pengguna diaktifkan melalui komentar, ulasan, dan kemungkinan untuk berbagi karya melalui media sosial, menciptakan komunitas online yang terlibat. Sistem pencarian dan filtrasi yang efisien memberikan fleksibilitas kepada pengunjung untuk menyesuaikan pengalaman mereka, sementara desain responsif memastikan aksesibilitas melalui berbagai perangkat. Keberlanjutan dan pemeliharaan karya menjadi perhatian, dengan sistem manajemen konten yang memungkinkan penambahan karya baru dan pembaruan informasi yang mudah seiring berjalannya waktu. Dengan demikian, *platform* ini menjadi ruang virtual yang dinamis, menggabungkan elemen estetika, informasi mendalam, dan interaksi pengguna untuk merayakan seni kontemporer dari pameran Posthuman III.

Dalam upaya mempermudah promosi, merancang fitur yang sesuai, dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih relevan, maka penulis mengidentifikasi target audiens berdasarkan faktor geografis,

demografis, dan psikografis, penulis dapat merinci siapa yang paling mungkin tertarik dan mendapatkan manfaat dari *User Interface Posthuman III*.

a. Geografis

Mencakup lingkungan Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan Kabupaten Banyumas.

b. Demografi

- 1) Usia : 18 - 45 tahun.
- 2) Jenis Kelamin : Semua jenis kelamin.
- 3) Pendidikan : Mahasiswa IT Telkom Purwokerto
- 4) Pekerjaan : Mahasiswa, seniman, fotografer, desainer, kurator seni, guru seni, dan profesi terkait seni.
- 5) Pendapatan : Semua lapisan masyarakat

c. Psikografi

Seorang individu yang aktif secara kreatif, memiliki minat dalam seni visual, fotografi, desain grafis, dan seni digital, menghargai nilai-nilai kreativitas dan inovasi, ingin terus mengembangkan keterampilan seni, menggunakan galeri untuk mempromosikan karyanya, menemukan inspirasi, mengarsipkan dan mengelola

koleksi seni, serta memiliki sikap terbuka terhadap teknologi dengan keinginan untuk pengalaman yang unik dan interaktif.

Posthuman III menampilkan UI dengan format desktop yang menggabungkan keindahan dan fungsionalitas. Desainnya dibuat responsif untuk memastikan kenyamanan pengguna, memanfaatkan navigasi yang terpadu dengan kategori, tag, dan filter yang terstruktur untuk memudahkan pengguna menemukan karya yang diminati. Tata letak grid yang dinamis menyajikan visual karya seni secara estetik. Informasi karya seni, mulai dari judul hingga deskripsi dan konteks pameran, disajikan melalui tooltip atau panel samping. Fitur interaktif seperti tombol "Like," komentar, dan opsi berbagi ke media sosial memberikan dimensi sosial yang menarik pada pengalaman pengguna. Fungsi pencarian memberikan pengguna kemampuan untuk menyesuaikan pengalaman mereka, sementara desain grafis yang konsisten menciptakan identitas merek yang kuat. Posthuman III hadir sebagai ruang desktop yang dinamis dan informatif, menggabungkan keindahan visual dengan keberlanjutan

penggunaan yang mudah dipelihara dan diperbarui.

Tema Posthuman III dirancang untuk menghadirkan antarmuka pengguna (*user interface*) dengan konsep yang futuristik dan penuh warna. Desain ini tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian pengguna tetapi juga menciptakan pengalaman visual yang kaya dan imersif. Analisis ini berfokus pada tiga elemen utama desain: gaya *psychedelic*, brutalist futuristik, dan maksimalis, serta penggunaan palet warna identitas Pameran Posthuman.

Penggunaan warna-warna cerah dan mencolok pada gaya *psychedelic* yang menciptakan efek visual yang dinamis dan menarik. Warna neon dan gradasi kontras tinggi mendominasi memberikan kesan yang mendalam dan memikat. Pola dan tekstur yang rumit dan berulang, seperti ilusi optik, menambah kedalaman visual dan mendorong eksplorasi pengguna. Desain *brutalist futuristic* yang menampilkan bentuk geometris yang kuat dan struktur yang jelas, memberikan kesan kokoh dan modern. Elemen kasar dan tidak dipoles ini sering kali menggunakan bahan-bahan industri seperti beton, batu, bangunan nuklir, dan maskot dengan sentuhan futuristik. Huruf-huruf tebal

dan besar dengan sudut tajam dan garis tegas memberikan pernyataan visual yang kuat dan mudah dibaca.

Banyak elemen grafis ditempatkan bersama-sama, menciptakan kesan penuh dan kaya detail. Ini memberikan pengguna banyak hal untuk dieksplorasi, menambah kedalaman dan kompleksitas visual. Setiap bagian antarmuka diisi dengan ornamen atau elemen visual yang menarik, memastikan tidak ada ruang kosong dan menjaga perhatian pengguna terus terfokus. Penggunaan kontras warna dan bentuk yang ekstrem membantu menarik perhatian pengguna dan memandu mereka melalui antarmuka secara efisien.

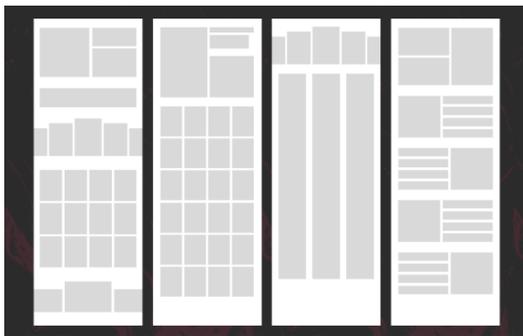
Warna yang dipilih selaras dengan identitas visual Pameran Posthuman, menciptakan keterkaitan visual yang kuat dan koheren. Ini membantu memperkuat tema keseluruhan dan menjaga kesatuan estetika. Meskipun desainnya maksimalis, upaya untuk menjaga keseimbangan dan harmoni visual berhasil, sehingga antarmuka tidak terlihat berantakan atau membingungkan.

Setelah melakukan perencanaan ide dasar perancangan, berikut adalah realisasi visual UI Posthuman III:



Gambar 1: Palet Warna

Menggunakan palet warna merah dan hitam yang identik dengan DKV, memberikan kesan kohesif dan terkait erat dengan institusi. Warna-warna ini mencakup kombinasi warna netral, dengan sentuhan warna futuristik.



Gambar 2: Wireframe UI Posthuman III

Mengadopsi tata letak yang futuristik dan minimalis untuk mempertahankan fokus pada karya seni. Tata letak grid dapat membantu menyusun karya-karya dengan estetika yang seimbang.



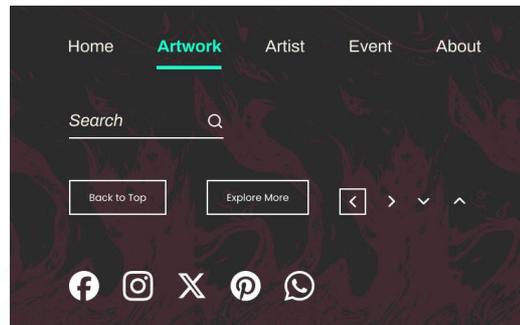
Gambar 3: Jenis Font

Menggunakan jenis huruf “Poppins” yang dipadukan dengan berbagai variasi yang mudah dibaca dan cocok dengan tema minimalis futuristik. Ukuran dan gaya disesuaikan untuk memastikan keterbacaan optimal.



Gambar 4: Elemen Visual

Menambahkan elemen visual futuristik seperti garis-garis geometris, transparansi, atau efek animasi ringan untuk memberikan kesan modern dan inovatif.

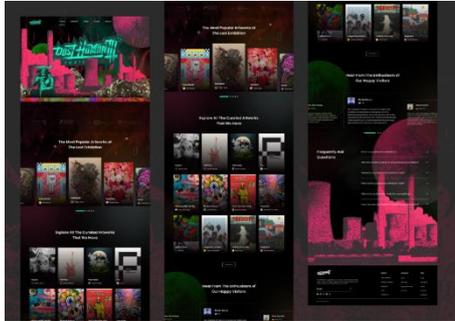


Gambar 5: Tombol

Menggunakan ikon dan tombol dengan desain yang elegan dan sederhana untuk menambah nilai estetika dan meningkatkan interaksi pengguna.

Berikut adalah hasil dari media utama dan pendukung *User Interface* Posthuman III:

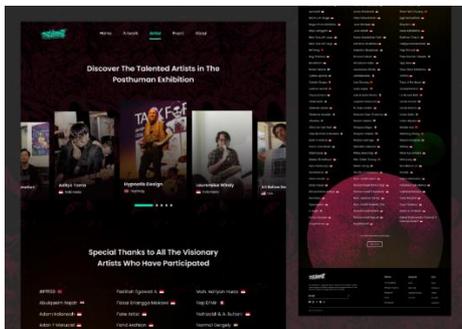
1. Media Utama



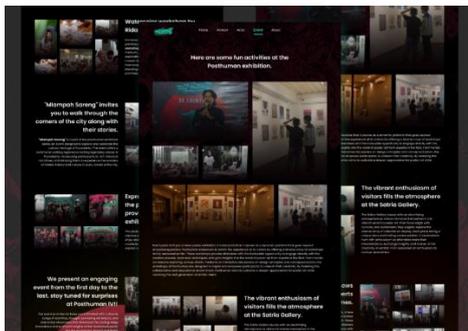
Gambar 6: Desain *Landing Page*



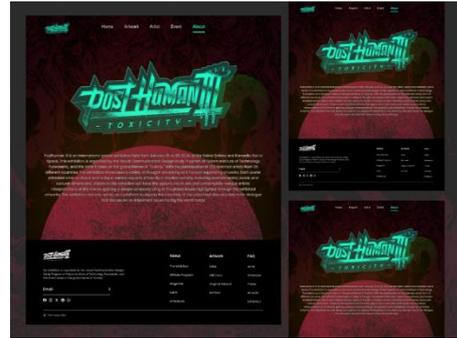
Gambar 7: Desain *Artwork Page*



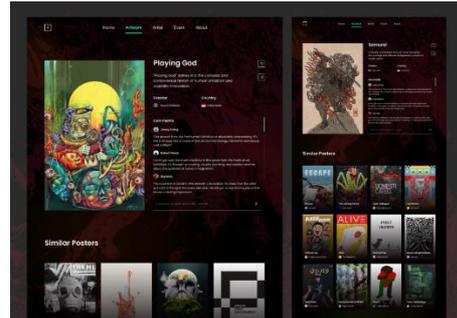
Gambar 8: Desain *Artist Page*



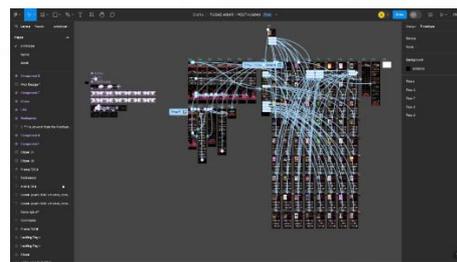
Gambar 9: Desain *Event Page*



Gambar 10: Desain *About Page*



Gambar 11: Desain *Preview Page*



Gambar 12: *Prototype*

2. Media Pendukung



Gambar 13: Desain *Zine*



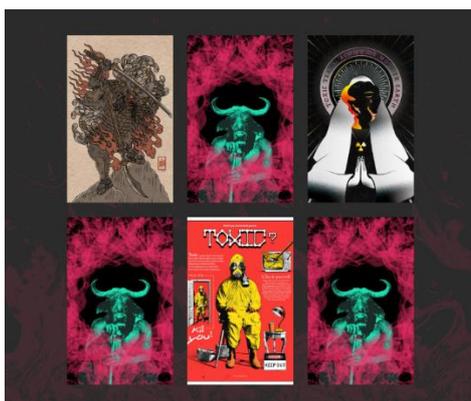
Gambar 14: Desain Totebag



Gambar 15: Desain Banner



Gambar 16: Desain Gantungan Kunci



Gambar 17: Desain Collectible Cards

4. KESIMPULAN

Pameran Posthuman III adalah sebuah pameran poster internasional

yang diadakan setiap tahun oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Pada pameran terakhir, tema yang diangkat adalah "Toxicity," yang mengeksplorasi berbagai dimensi racun dalam konteks sosial, lingkungan, dan budaya. Melalui tema ini, para seniman diundang untuk menginterpretasikan dampak negatif dari racun—baik secara harfiah maupun metaforis—dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mendukung dokumentasi dan aksesibilitas karya-karya yang dipamerkan, sebuah *user interface* khusus dirancang untuk Posthuman III. *User interface* ini berfungsi sebagai arsip digital yang menyimpan seluruh karya yang pernah ditampilkan dalam pameran. Dengan adanya platform ini, pengunjung dan peneliti dapat dengan mudah mengakses informasi dan visual dari setiap karya, memungkinkan mereka untuk mempelajari dan mengapresiasi lebih dalam pesan-pesan yang disampaikan. Selain itu, *user interface* ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang memudahkan pengguna untuk menelusuri karya berdasarkan tema, tahun, atau nama seniman.

Solusi digital ini tidak hanya memastikan bahwa setiap karya tetap terdokumentasi dengan baik, tetapi juga mendukung pelestarian seni dan budaya dalam era digital. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pameran seni, Posthuman III memberikan kontribusi yang signifikan dalam memajukan bidang seni posthumanisme, sekaligus membuka peluang baru bagi interaksi antara seni dan teknologi. Setiap karya yang pernah dipamerkan kini dapat diakses secara global, memungkinkan pesan-pesan penting yang terkandung di dalamnya menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam.

REFERENSI

- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85-114. doi: 10.55927/jiph.v1i2.937
- Fitri, C. H., & Rahma, F. (2022). Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna Web Jogja Center Dengan Metode Human-Centered Design. *AUTOMATA*, 3(1). Doi: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21921>
- Khalid, A. (2021). Conservation Challenges and Emerging Trends of Digital Preservation for UNESCO Architectural Heritage, Pakistan. *Conservation*, 2(1), 26-37. doi: 10.3390/conservation2010003
- Krug, R. (2017). *Introduction*. 2017. doi: 10.7591/9781501708169-003
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44-51. doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497
- Perdana, F., & Sinaga, D. (2023). Manajemen Perencanaan di Galeri Rumah Seni Ropih Braga Bandung: Manajemen Perencanaan di Galeri Rumah Seni Ropih Braga Bandung. *KABUYUTAN*, 2(2), 100-104. doi: 10.61296/kabuyutan.v2i2.162.
- Suhono, T., & Al Fatta, H. (2021). Penyusunan Data Primer sebagai Dasar Interoperabilitas Sistem Informasi pada Pemerintah Daerah Menggunakan Diagram Raci (Studi

Kasus: Pemerintah Kabupaten Purworejo). *JNANALOKA*, 35-44.
doi: 10.36802/jnanaloka.2021.v2-no1-35-44

Wati, F., Kabariah, S., & Adiyono, A. (2023). Subjek Dan Objek Evaluasi Pendidikan di Sekolah/Madrasah terhadap Perkembangan Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(5), 384-399.