

**PENGEMBANGAN SYSTEM E-PORTOFOLIO BERBASIS WEBSITE SEBAGAI
ALAT PENILAIAN DAN PAMERAN ONLINE MAHASISWA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Mita Octarina¹, Abdul Hakim², Dedy Aswan³

Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

mithaicha7913@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a web-based e-portfolio system integrated with the Behance platform as a tool for assessment and monitoring of student learning progress in the Educational Technology Study Program. The applied model is Web Based Learning, which goes through four main steps: 1) Gathering Information, where researchers prepare information documents and determine system delivery methods to ensure easy accessibility; 2) Developing Materials, which involves designing the website and e-portfolio system features with a focus on user experience; 3) Producing Materials, including the creation of a clear workflow for task uploads; and 4) Evaluating Materials, where the system is tested in real situations to assess functionality and ease of use. The results show that the e-portfolio can enhance the documentation and evaluation of student work, as well as facilitate better accessibility for lecturers in providing feedback. Validation by program experts indicates a highly feasible and effective design, while trials on small and large groups show positive results. This study concludes that the e-portfolio is an effective tool in supporting the assessment process and monitoring student learning progress, while also increasing their engagement in creative activities.

Keywords: E-portfolio; Website; Behance; Assessment; Web Based Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem e-portofolio berbasis website yang terintegrasi dengan platform Behance sebagai alat penilaian dan pameran online mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan. Model yang diterapkan adalah Web Based Learning yang melewati empat langkah utama: 1) *Gathering Information* (Pengumpulan Informasi), di mana peneliti menyiapkan dokumen informasi dan menentukan metode pengiriman sistem untuk memastikan aksesibilitas yang mudah; 2) *Developing Materials* (Mengembangkan Bahan), yang melibatkan perancangan website dan fitur sistem e-portofolio dengan fokus pada pengalaman pengguna; 3) *Producing Materials* (Memproduksi Bahan), termasuk pembuatan alur kerja yang jelas untuk pengunggahan tugas; dan 4) *Evaluating Materials* (Mengevaluasi Bahan), di mana uji coba sistem dilakukan dalam situasi nyata untuk menilai fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-portofolio dapat meningkatkan dokumentasi dan evaluasi

karya mahasiswa, serta memfasilitasi aksesibilitas yang lebih baik bagi dosen dalam memberikan umpan balik. Validasi oleh ahli program menunjukkan desain yang sangat layak dan efektif, sementara uji coba pada kelompok kecil dan besar menunjukkan hasil yang positif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-portofolio adalah alat yang efektif dalam mendukung proses penilaian dan pameran online mahasiswa, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas kreatif.

Kata Kunci: *E-portofolio; Website; Behance; Penilaian; Web Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Taufiq, 2014). Pendidikan adalah proses meningkatkan kualitas manusia baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan mengikuti prosedur tertentu agar dapat bermanfaat bagi dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara (Fauzia, Awalia, 2018). Ditinjau dari pembahasan di atas, pendidikan adalah proses yang menyeluruh, tidak hanya fokus pada pengembangan kemampuan intelektual, tetapi juga aspek sosial dan pribadi peserta didik. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia melalui

pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga bermanfaat bagi individu dan masyarakat secara luas. Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan negara kita yang berakar pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK (Raky Andjani, 2018).

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah-satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah pengembangan *sistem e-portofolio* berbasis *website* sebagai alat penilaian dan pameran online mahasiswa. Teori behaviorisme

merupakan salah satu teori belajar yang menganalogikan proses belajar sebagai perubahan perilaku. Pembelajaran dikatakan berhasil jika pembelajar memberikan respon yang diharapkan setelah diberikan stimulus tertentu (Ertmer dan Newby, 1993).

Pengertian portofolio seperti itu diadopsi ke dalam sistem pendidikan, dan secara khusus diadopsi menjadi salah satu alat penilaian, khususnya untuk menilai (1) proses belajar, (2) hasil belajar, atau (3) proses dan hasil belajar peserta didik (Anugraheni, 2017). *E-portofolio* merupakan sebuah sistem yang dapat memungkinkan mahasiswa untuk mengumpulkan, menyimpan, dan membagikan karya-karya mereka secara *online*. Dalam pembelajaran berbasis web (Oktaviani & Lestiana, 2018) menyatakan bahwa secara umum teori behaviorisme menekankan pada pendekatan deduktif yang terstruktur dalam sebuah *e-learning* dengan harapan pembelajar dapat menyerap konsep, ketrampilan, dan materi dengan cepat. Dengan adanya *e-portofolio*, mahasiswa dapat dengan mudah menampilkan kemajuan belajar mereka, serta memperlihatkan potensi dan keterampilan yang dimiliki.

Sedangkan *web Behance* merupakan *platform online* yang memungkinkan para kreatif untuk membagikan portofolio karya mereka, sehingga dapat diakses oleh orang lain.

Dalam konteks pengembangan *sistem e-portofolio* berbasis website terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Pertama, integrasi antara *sistem e-portofolio* dengan *web Behance* harus dilakukan secara cermat dan terstruktur. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua karya mahasiswa yang terhubung dengan baik dan pihak terkait dapat dengan mudah mengaksesnya. Jadi sangat penting untuk menggunakan situs *web behance* sebagai alat untuk menilai dan menyatukan kemajuan belajar siswa.

Selain itu, penggunaan *web Behance* sebagai alat penilaian dan pameran online mahasiswa juga perlu mendapatkan perhatian khusus. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *web Behance*, Dosen mata kuliah dapat dengan mudah melihat dan mengevaluasi karya-karya mahasiswa, serta memantau perkembangan belajar mahasiswa secara langsung. Dengan adanya pengembangan *system e-portofolio*

berbasis *website*, diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi mahasiswa. Mahasiswa dapat lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kualitas karya-karya mereka, serta dapat memperoleh umpan balik yang konstruktif dari dosen mata kuliah.

Salah satu keterampilan yang dapat dipelajari dan ditampilkan dalam *e-portofolio* adalah sablon, yang termasuk dalam salah satu bagian ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Sablon termasuk dalam salah satu bagian ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Teknik sablon dilakukan untuk mencetak berbagai pola di berbagai media visual seperti kertas, kaos dan berbagai media yang tidak mengandung air. Istilah sablon pada dasarnya adalah serapan istilah dari cetak saring yang tidak begitu dikenal di Indonesia (Ar et al., 2022).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode Research and development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk

menguji keefektifan produk (Sidik, 2019). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model *Web based learning* (pembelajaran berbasis web).

Model ini terdiri dari empat tahapan utama: Gathering Information, Developing Materials, Producing Materials, Evaluating Materials. Tahapan-tahapan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengumpulan informasi mendalam mengenai kebutuhan pengguna, merancang/ mengembangkan sistem yang sesuai, serta melakukan pengujian dalam memproduksi sistem untuk memastikan fungsionalitas. Selain itu, model Pembelajaran Berbasis *Web* juga memungkinkan mengevaluasi sistem meliputi pengujian sistem, sehingga produk yang dihasilkan tetap relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Sekilas, model ini sangat cocok untuk pengembangan sistem *e-portofolio* yang dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi pembelajaran.

Berikut tahapan yang relevan digunakan yakni;

1. *Gathering Information*
(Pengumpulan Informasi)

Pada tahap pengumpulan informasi ini relevan dengan 2 (dua) langkah dari 6 (enam) yakni, peneliti akan menyiapkan dokumen informasi-web (*Prepare the web-event information document*) yang mencakup rincian tentang tujuan, fungsi, dan kebutuhan teknis sistem e-portofolio yang akan dikembangkan yang berfungsi sebagai panduan untuk semua langkah dalam pengembangan website. Kedua, peneliti akan menentukan metode dan parameter pengiriman system (*Determine delivery method and parameters*), memastikan bahwa sistem ini dirancang untuk pengiriman online yang mudah diakses. Untuk mengidentifikasi fitur-fitur penting, peneliti akan menyebarkan survei kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Teknik Sablon dan melakukan wawancara dengan dosen mata kuliah untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana e-portofolio dapat mendukung proses pembelajaran dan penilaian. Dengan mengumpulkan dan menganalisis data ini, peneliti akan memastikan bahwa sistem website yang dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat.

2. *Developing Materials* (Mengembangkan Bahan)

Setelah mengumpulkan informasi, peneliti melanjutkan dengan merancang website dan fitur sistem e-portofolio. Pada tahap ini, relevan dengan 1 (satu) langkah dari 3 (tiga) yakni, menentukan pendekatan desain (*Determine the design approach*) ditentukan dengan perencanaan bagaimana elemen penting, seperti fitur pengumpulan tugas, pemantauan kemajuan, dan antarmuka pengguna yang menarik akan disajikan. Dalam proses ini, peneliti akan menyusun dokumen desain yang jelas dan rinci, yang mencakup deskripsi lengkap tentang setiap fitur dan fungsi yang akan disediakan dalam sistem.

Dengan pendekatan ini, desain sistem e-portofolio tidak hanya akan berfokus pada aspek visual, tetapi juga pada pengalaman pengguna secara keseluruhan, memastikan bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti dapat memastikan bahwa sistem yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dan

meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan tugas dan penilaian.

3. *Producing Materials* (Memproduksi Bahan)

Tahap ini melibatkan pengembangan sistem e-portofolio berdasarkan desain yang telah disiapkan. Dalam proses produksi bahan ini relevan dengan 1 (satu) langkah dari 5 (lima) yakni: *Step Develop flowcharts* (kembangkan alur kerja): Peneliti akan membuat alur kerja yang jelas untuk pengunggahan tugas atau karya mahasiswa. Alur ini akan merinci langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna, dari memilih file untuk diunggah hingga konfirmasi bahwa pengunggahan berhasil. Selanjutnya, diagram alur kerja akan disusun untuk menggambarkan proses ini dengan jelas, sehingga semua pihak yang terlibat dapat memahami langkah-langkah yang diperlukan. Setelah sistem dikembangkan, peneliti memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan siap untuk diuji.

4. *Evaluating Materials* (Mengevaluasi Bahan)

Setelah sistem e-portofolio dikembangkan, peneliti melakukan evaluasi untuk menguji efektivitasnya.

Step yang relevan pada tahap ini ada 1 (satu) dari 4 (empat) yakni: *Conduct field trial* (Lakukan Uji Coba di Lapangan): peneliti akan melakukan uji coba sistem dalam situasi nyata. Mahasiswa dan dosen akan dilibatkan untuk menggunakan sistem e-portofolio dan menilai kemudahan penggunaan serta fungsionalitasnya. Kemudian, data akan dikumpulkan selama uji coba untuk menganalisis bagaimana sistem berfungsi dalam praktik dan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin timbul.

Model web based learning ini memiliki 4 langkah-langkah dan setiap bagian memiliki beberapa tahapan yang rinci didalamnya. Keseluruhan pada langkah ini ada 18 (delapan belas) langkah. Penelitian pengembangan sistem e-portofolio ini berfokus pada pengumpulan/pengunggahan tugas, dalam artian tidak mencakup mengembangkan materi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengoptimalkan proses dengan memilih langkah-langkah yang paling relevan, sehingga mempercepat waktu pengembangan dan efisiensi sumber daya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
Tingkat keterhubungan E-portofolio dan penggunaan website

Behance sebagai alat penilaian dan pameran online mahasiswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model web based learning, dan tahap pertama pengumpulan informasi terbagi menjadi enam langkah, tetapi hanya dua langkah yang relevan untuk dibahas di sini.

a. Pengumpulan informasi

Tingkat keterhubungan antara e-portofolio dan penggunaan website Behance sebagai alat penilaian dan pameran online mahasiswa sangat bergantung pada pengumpulan informasi yang baik. Informasi ini mencakup tujuan, fungsi, dan kebutuhan teknis dari sistem e-portofolio yang akan dikembangkan. Data ini menjadi panduan penting untuk memastikan fitur yang dirancang relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

Dalam proses ini, penulis melakukan wawancara dengan dosen mata kuliah Teknik Sablon untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan spesifik dalam mata kuliah tersebut. Dosen memberikan pandangan tentang elemen penting yang harus ada dalam e-portofolio agar mampu mencerminkan kemampuan dan kemajuan

mahasiswa dengan tepat. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada mahasiswa angkatan 2021 yang telah mengikuti program Teknik Sablon. Angket ini dirancang untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan mereka terhadap pengembangan website portofolio.

b. Memastikan website ini dirancang untuk pengiriman online

Selanjutnya, peneliti menentukan metode dan parameter pengiriman sistem, memastikan bahwa sistem ini mudah diakses secara online. Survei yang telah disebarkan kepada mahasiswa akan membantu mengidentifikasi fitur penting yang mereka harapkan dari e-portofolio. Wawancara dengan dosen juga memberikan perspektif tambahan tentang bagaimana sistem ini dapat mendukung pembelajaran dan penilaian. Dengan mengumpulkan dan menganalisis data ini, peneliti memastikan bahwa website yang dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 1 Analisis kebutuhan mahasiswa

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya sering menggunakan <i>smarthphone/pc</i> dalam kegiatan sehari-hari.	52
2.	Saya sering menggunakan <i>smarthphone/pc</i> untuk kegiatan belajar.	49
3.	Saya merasa mudah menggunakan <i>smartphone/PC</i> untuk mengakses platform belajar.	50
4.	Saya pernah menggunakan aplikasi/website <i>portofolio</i> sebelemunya.	39
5.	Saya percaya bahwa penggunaan website untuk mengumpulkan tugas meningkatkan efisiensi saya dalam belajar.	46
6.	Saya lebih mudah mencari informasi terkait tugas mata kuliah menggunakan aplikasi/website	44
7.	Saya sangat ingin menggunakan <i>website</i> sebagai tempat untuk upload tugas mata kuliah.	44
8.	Saya lebih suka menggunakan situs web daripada metode tradisional untuk mengumpulkan tugas.	44

9. Saya merasa bahwa website ini menyediakan informasi yang jelas mengenai tugas yang harus saya selesaikan. 41

10. Saya sering mencari referensi atau materi tambahan melalui *smartphone/PC* untuk mendukung tugas saya. 50

11. Saya merasa bahwa penggunaan website portofolio membuat proses pengumpulan tugas menjadi lebih terorganisir. 44

12. Saya yakin bahwa website ini dapat membantu saya dalam mengelola waktu untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik. 44

Jumlah 547

Nilai-Validitas

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor maksimal} \times \text{jumlah mahasiswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{547}{12 \times 4 \times 14} \times 100\%$$

$$= 81\%$$

Berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 81%. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa kebutuhan mereka telah terpenuhi dengan baik. Namun, perlu dicatat bahwa banyak responden belum pernah menggunakan Behance dan kebanyakan dari mereka belum

memanfaatkan website portofolio untuk mengunggah dan memamerkan karya desain. Hal ini mencerminkan adanya potensi untuk meningkatkan pemahaman dan aksesibilitas terhadap platform portofolio digital di kalangan mahasiswa.

Dalam upaya untuk memahami lebih dalam mengenai proses pembelajaran dan tantangan yang dihadapi dalam mata kuliah Teknik Sablon, penulis telah menyusun instrumen wawancara yang dirancang khusus untuk dosen. Wawancara ini bertujuan untuk menggali perspektif dan pengalaman dosen dalam cara penilaian dan pameran online mahasiswa, serta untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melalui wawancara ini, penulis dapat mengumpulkan informasi yang berharga untuk mendukung pengembangan website e-portofolio sebagai penilaian dan pameran online mahasiswa Teknologi Pendidikan khususnya mata kuliah Teknik Sablon.

Tabel 2 Analisis kebutuhan dosen melalui wawancara

No.	Pertanyaan	Uraian
1.	Bagaimana bapak mendeskripsikan tentang mata kuliah teknik sablon ini?	“Mata kuliah Teknik Sablon adalah mata kuliah yang menggabungkan teori dan praktik, di mana mahasiswa mempelajari dasar-dasar sablon, termasuk jenis tinta dan proses, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam proyek nyata. Dengan fokus pada praktik, mahasiswa akan belajar membuat desain, menyiapkan alat, dan menjalankan proses sablon dari awal hingga akhir.”

2.	Metode pengajaran apa yang bapak/ibu gunakan dalam mata kuliah ini?	“Dalam mata kuliah Teknik Sablon, saya menggunakan metode pengajaran yang antara kombinasi ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Di awal, saya memberikan penjelasan teoritis tentang teknik sablon dan prosesnya. Setelah itu, siswa diajak untuk berdiskusi dan berbagi ide. Yang terpenting, kami menghabiskan banyak waktu untuk praktik, sehingga siswa dapat menerapkan teori yang telah dipelajari dan menghasilkan karya nyata. Dengan cara ini, mereka tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis.”
3.	Bagaimana bapak/ibu menilai kemajuan belajar mahasiswa selama mengikuti mata kuliah ini?	“Saya menilai kemajuan belajar siswa selama mengikuti mata kuliah Teknik Sablon melalui beberapa cara. Pertama, saya melakukan penilaian formatif melalui tugas-tugas praktis yang mereka kerjakan, di mana saya memberikan umpan balik langsung.

	Selain itu, saya juga memberikan ujian teori untuk mengukur pemahaman konsep dasar. Di akhir semester, mahasiswa diharapkan dapat menghasilkan karya nyata dari hasil sablon yang menunjukkan perkembangan keterampilan dan kreativitas mereka.”	an teknik membantu sablon? siswa dalam Jika ya, mendesain platform karya mereka apa saja secara visual. yang Selain itu, saya digunakan? juga memanfaatkan Syam Ok untuk manajemen kelas dan komunikasi dengan siswa. Penggunaan platform digital ini membantu mahasiswa mengakses informasi dengan lebih mudah dan memungkinkan mereka untuk berkolaborasi secara efektif dalam proyek-proyek sablon.”
4. Apakah bapak/ibu pernah menggunakan teknologi (misalnya, platform digital) dalam proses pembelajaran	“Ya, saya sering menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran Teknik Sablon. Salah satu platform yang saya gunakan adalah Canva untuk	5. Apa pendapat bapak/ibu tentang penggunaan e-portofolio sebagai

n e-portfolio alat penilaian sebagai alat dalam mata penilaian kuliah Teknik dalam mata Sablon. kuliah ini? Semoga E-portfolio memungkinkan kami untuk menilai dan melihat hasil karya mahasiswa secara langsung, serta mendokumentasikan proses kreatif mereka. Ini membantu mahasiswa menunjukkan perkembangan keterampilan dan memberikan ruang untuk refleksi diri yang bermanfaat.”	an web Behance dalam behance membuat e-dalam portofolio. membuat e- Namun, saya portofolio tertarik dengan platform behance ini karena terlihat profesional dan dapat memberikan mahasiswa kesempatan untuk menampilkan karya mereka secara luas.”
6. Apa bapak/ibu sudah pernah menggunakan website	7. Apakah ada kendala dalam penilaian siswa yang bapak/ibu alami? Jika ya, mohon dijelaskan. “Ya, salah satu kendala yang saya alami dalam penilaian mahasiswa adalah kurangnya konsistensi dalam pengumpulan tugas praktis. Beberapa mahasiswa terkadang kesulitan

	mengatur waktu untuk menyelesaikan proyek, yang dapat mempengaruhi kualitas karya yang dihasilkan. Hal ini membuat penilaian menjadi kurang objektif.”		desain mereka dan memberikan umpan balik yang lebih konstruktif.”
8. Apa harapan bapak/ibu terhadap penggunaan sistem e-portfolio dalam penilaian siswa?	“Saya berharap penggunaan sistem e-portfolio dalam penilaian mahasiswa dapat meningkatkan transparansi dan objektivitas, sehingga dosen bisa melihat tugas per tugas. Dengan demikian, saya dapat memantau sejauh mana mahasiswa mengerjakan	9. Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan mengenai mata kuliah teknik sablon dan penilaian mahasiswa ?	“Saya ingin menambahkan bahwa saya sangat tertarik dengan potensi penggunaan platform seperti Behance untuk e-portfolio, meskipun saya belum pernah mendengarnya sebelumnya. Saya berharap adanya website portofolio ini bisa berguna untuk kedepannya sebagai tambahan tempat penyimpanan karya mahasiswa, selain Syam Ok

dan Google Drive. Semoga e-portfolio ini dapat diakses oleh umum, sehingga bisa digunakan oleh angkatan selanjutnya dan orang lain sebagai referensi.”

Dalam wawancara mengenai analisis kebutuhan pada dosen mata kuliah Teknik Sablon, ditemukan bahwa pengajaran menggabungkan teori dan praktik, dengan penekanan pada keterampilan praktis melalui berbagai metode seperti ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Dosen menilai kemajuan mahasiswa melalui tugas praktis dan ujian teori, meskipun menghadapi kendala dalam pengumpulan tugas yang konsisten. Dosen memiliki pandangan positif terhadap penggunaan e-portfolio sebagai alat penilaian, meskipun belum pernah menggunakan platform seperti Behance. Harapannya, sistem e-portfolio dapat meningkatkan transparansi dan kualitas umpan balik, serta menyediakan platform profesional bagi mahasiswa untuk

menampilkan karya mereka. Dosen juga berharap e-portfolio dapat diakses oleh publik sebagai referensi bagi generasi mendatang.

Tingkat kelayakan Desain Website E-portofolio

a. Menentukan pendekatan desain

Dalam menentukan pendekatan desain untuk website e-portfolio Behance, proses dimulai dengan menciptakan desain visual menggunakan platform seperti Canva. Di sini, pengguna dapat merancang elemen grafis, tata letak, dan konten dengan mudah berkat antarmuka. Setelah desain selesai, langkah selanjutnya adalah mengunggah karya tersebut ke Behance. Proses ini memungkinkan pengguna untuk menampilkan portofolio mereka secara profesional, dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh Behance, seperti pengaturan privasi, kolaborasi, dan interaksi dengan komunitas kreatif lainnya. Pendekatan ini menggabungkan kemudahan penggunaan Canva dengan kekuatan *platform behance* dalam mempromosikan karya.

b. Kembangkan alur kerja

Sebelum melanjutkan ke alur kerja spesifik, penting untuk memahami

bahwa tahap ketiga dalam pengembangan situs web Behance fokus pada implementasi dan penyampaian konten yang telah dirancang. Tahapan ini meliputi finalisasi desain, integrasi ke platform, dan pengujian fungsionalitas untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

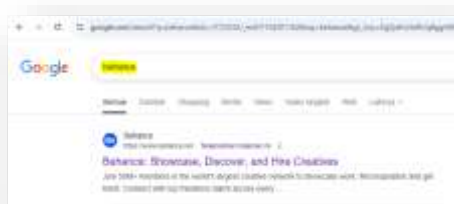
Berikut adalah langkah-langkah alur kerja yang akan diikuti dalam proses ini:

Tabel 3 Langkah alur kerja website

Langkah Alur Kerja

1. Membuat Akun

- Klik Behance pada google
"Klik opsi masuk dan pilih "Daftar dengan Google" untuk membuat akun."



2. Pilih Tampilan

- Setelah masuk, pilih tampilan yang diinginkan untuk profil Anda.
- Sesuaikan pengaturan profil sesuai preferensi.



"Tampilan sebelum tambahkan sampul atau spanduk"



"Tampilan setelah tambahkan spanduk dan mengganti profil"

3. Pengunggahan Proyek

- Pilih opsi "Buat Proyek" untuk memulai pengunggahan.



- Siapkan file yang akan diunggah (gambar, video, dokumen).

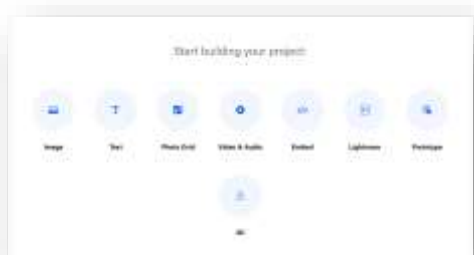


- Unggah setiap elemen konten secara berurutan.
- Tambahkan deskripsi dan tag yang relevan untuk setiap karya.



4. Pengujian Fungsi

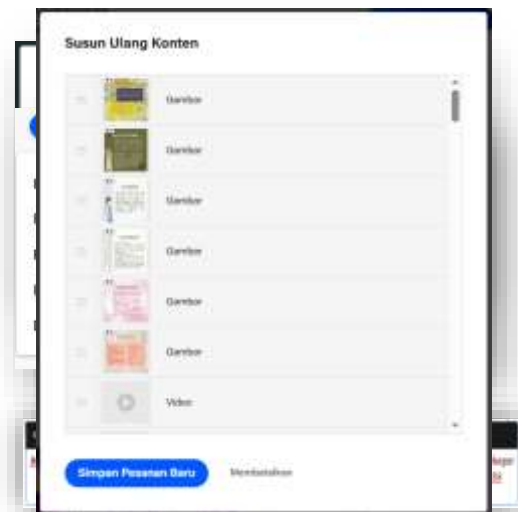
- Uji semua fitur di platform, termasuk pengunggahan dan tampilan konten.



“Menu Text bisa menambahkan link.”

Setiap pilihan pada tools ini memiliki fungsi masing-masing.”

“Tampilan jika ingin menyusun ulang desain.”



5. Uji Coba dengan Pengguna

“Melakukan uji coba dan mengumpulkan umpan balik pada dosen mata kuliah teknik sablon dan mahasiswa teknologi pendidikan yang telah memprogramkan teknik sablon.”

6. Revisi Berdasarkan Umpan Balik

- Perbaiki masalah yang ditemukan selama uji coba.



“Tambahkan panduan berupa video cara penggunaan behance.”

7. Persiapan untuk Publikasi

- Pastikan semua konten telah disetujui dan siap untuk ditampilkan.

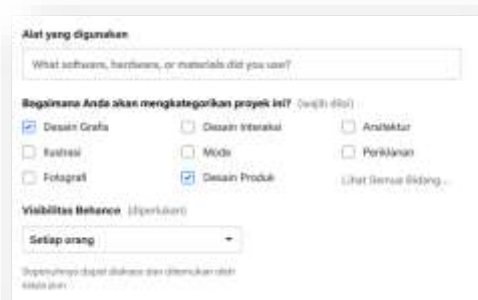


“Beri judul proyek yang jelas, kemudian tambahkan Tag sesuai desain/karya maximal 10.”



“Untuk mengedit pemilik bersama bisa klik gambar diatas”

“Pilih 1-3 kategori sesuai desain/karya.”



“Isi deskripsi proyek agar mudah di navigasi oleh pengguna lain, kemudian jika ingin menambahkan pemilik bersama pastikan memiliki akun behance agar nama calon pemilik bersama bisa di temukan,”

- Publikasikan e-portofolio di Behance dengan klik “menerbitkan” selain itu juga bisa di simpan sebagai draft.



Pemantauan dan Evaluasi



- Pantau penggunaan dan kinerja e-portfolio setelah peluncuran

c. Uji Validasi ahli program pada website

Tabel 4 Uji ahli program

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Bagaimana kelengkapan penjelasan singkat pada media?	4
2.	Bagaimana kemampuan media dalam memberikan motivasi untuk sasaran?	3
3.	Terdapat ruang yang cukup untuk menampung karya dalam berbagai format dan jenis.	4
4.	Bagaimana kecukupan acuan (referensi) yang digunakan dalam media?	4

5. Desain tampilan website sederhana dan intuitif 4

6. Bagaimana tingkat kemenarikan grafis seperti warna dan typografi? 3

7. Gambar atau karya yang diunggah ditampilkan dengan resolusi yang baik. 4

8. Website dapat diakses dari berbagai perangkat (smartphone, tablet, dan PC) tanpa masalah 4

9. Bagaimana kemudahan aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media? 4

10. Bagaimana kapasitas loading media *behance*? 4

11. Bagaimana kesesuaian gaya Bahasa dengan sasaran? 4

12. Bagaimana tingkat keterbacaan pada media? 4

Jumlah 46

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{12 \times 4} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi dari ahli program menunjukkan persentase 95%, yang berada dalam interval 71% - 100% atau pada kriteria valid sampai

dengan sangat valid. Dengan demikian, produk e-portfolio ini dinyatakan sangat valid dan memenuhi standar yang ditetapkan. Validitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa platform layak digunakan, serta dapat diandalkan dalam mendukung proses penilaian dan pembelajaran mahasiswa. Sebelum memenuhi standar dilakukan revisi perbaikan sesuai saran dari ahli program.

Tingkat Kelayakan Website E-Portfolio Sebagai Sarana Evaluasi dan Pameran online.

a. Uji coba kelompok kecil

Setelah pengembangan produk diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validator, website e-portfolio diuji coba pada kelompok kecil. Kelompok ini terdiri dari 6 mahasiswa angkatan 2022 dan 2023 yang sudah mengikuti mata kuliah Teknik Sablon. Pemilihan mahasiswa dilakukan dengan metode sampel acak untuk memastikan variasi dalam umpan balik yang diterima.

Tabel 5 Hasi uji kelompok kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Pengguna merasa mudah dan tidak kesulitan saat menggunakan platform	24

	untuk pengumpulan karya.	
2.	E-portfolio mendorong berpikir kritis dan kreatif.	22
3.	E-portfolio membantu mahasiswa untuk lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas sesuai tenggat waktu.	22
4.	Membantu meninjau kembali karya di luar jam pelajaran.	23
5.	Fitur website mendorong berpikir kritis dan kreatif.	19
6.	Pengguna merasa bahwa website e-portfolio cepat diakses dan responsif terhadap tindakan pengguna.	22
7.	Pengguna dapat mengakses dan mengumpulkan tugas kapan saja dan di mana saja.	24
8.	Tugas dapat dilihat kembali untuk meningkatkan kualitas karya.	24
9.	Memfasilitasi interaksi antara mahasiswa dan dosen	20
10.	Panduan penggunaan platform sangat membantu.	23
11.	Karya dapat dilihat oleh teman sekelas untuk masukan dan inspirasi.	21
12.	Pengguna merasa positif tentang pengalaman mereka sehingga ingin merekomendasikan	24

platform ini kepada orang lain.
Jumlah
268

Nilai-Validitas

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor maksimal} \times \text{jumlah mahasiswa}} \times 100\%$$

$$\frac{268}{12 \times 4 \times 6} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Hasil uji kelompok kecil yang melibatkan 6 orang mahasiswa menunjukkan persentase 93%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ini mencerminkan penerimaan yang tinggi terhadap e-portfolio sebagai alat penilaian, serta menunjukkan bahwa siswa merasa platform ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran mereka. Dengan hasil yang positif ini, e-portfolio diharapkan dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam kegiatan akademik.

b. Uji coba kelompok besar

1). Tanggapan Mahasiswa teknik sablon tentang Website E-portfolio

Setelah pengembangan produk diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validator, website e-portfolio diuji coba pada kelompok besar. Kelompok ini terdiri dari 46 mahasiswa angkatan 2021, 2022 dan 2023 yang sudah mengikuti mata kuliah Teknik Sablon. Pemilihan

mahasiswa dilakukan dengan metode sampel acak untuk memastikan variasi dalam umpan balik yang diterima.

Tabel 6 Uji coba kelompok besar

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Pengguna merasa mudah dan tidak kesulitan saat menggunakan platform untuk pengumpulan karya.	156
2.	E-portofolio mendorong berpikir kritis dan kreatif.	153
3.	E-portofolio membantu mahasiswa untuk lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas sesuai tenggat waktu.	160
4.	Membantu meninjau kembali karya di luar jam pelajaran.	160
5.	Fitur website mendorong berpikir kritis dan kreatif.	156
6.	Pengguna merasa bahwa website e-portofolio cepat diakses dan responsif terhadap tindakan pengguna.	163
7.	Pengguna dapat mengakses dan mengumpulkan tugas kapan saja dan di mana saja.	173
8.	Tugas dapat dilihat kembali untuk meningkatkan kualitas karya.	169
9.	Memfasilitasi interaksi antara mahasiswa dan dosen	163
10.	Panduan penggunaan platform sangat membantu.	165

11. Karya dapat dilihat oleh teman sekelas untuk masukan dan inspirasi.	170
12. Pengguna merasa positif tentang pengalaman mereka sehingga ingin merekomendasikan platform ini kepada orang lain.	162
Jumlah	1.950

Nilai Validitas=

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor maksimal} \times \text{jumlah mahasiswa}} \times 100\%$$

$$\frac{1.950}{12 \times 4 \times 46} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Hasil survei yang dilakukan terhadap 46 siswa menunjukkan bahwa 88% respon dengan penggunaan e-portfolio, khususnya platform Behance sebagai alat untuk mengunggah dan memamerkan karya desain. Angka ini mencerminkan tingkat penerimaan yang tinggi dan menunjukkan bahwa platform ini dianggap sangat valid dan efektif dalam mendokumentasikan hasil karya. Mahasiswa menunjukkan minat yang kuat dalam memanfaatkan e-portfolio sebagai wadah kreatif. Dengan hasil yang positif ini, diharapkan e-portfolio dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam kegiatan akademik, memberikan kesempatan bagi

mahasiswa untuk menampilkan kreativitas dengan lebih baik.

2). Respon Dosen Pengampu mata kuliah Teknik Sablon dan Dosen Teknologi Pendidikan.

Dalam angket ini, dua dosen memberikan respon yang beragam: satu dari Dosen Mata Kuliah Teknik Sablon dan yang lainnya dari Dosen Teknologi Pendidikan. Keduanya menekankan pentingnya penggunaan e-portfolio sebagai alat penilaian yang transparan dan bermanfaat bagi mahasiswa, serta berharap bahwa platform ini dapat diakses oleh umum untuk dijadikan referensi oleh angkatan selanjutnya.

Tabel 7 Respon dosen

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	<i>E-portofolio</i> memungkinkan pendidik dengan mudah menemukan dan mengakses karya mahasiswa.	8
2.	Penggunaan <i>e-portofolio</i> mendorong mahasiswa untuk lebih aktif.	8
3.	Penggunaan <i>e-portofolio</i> meningkatkan kemajuan belajar mahasiswa.	7

4.	Media <i>E-portofolio</i>	8
	sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan mendukung tujuan pembelajaran.	
5.	<i>E-portofolio</i> dapat menjadi alat baru yang efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di masa mendatang.	8
6.	Memungkinkan umpan balik cepat dan efektif.	8
7.	Membantu mahasiswa mengorganisir karya dengan baik.	8
8.	Meningkatkan transparansi dalam penilaian tugas.	7
9.	Alat untuk memantau kemajuan belajar mahasiswa.	7
10.	Mendukung kolaborasi antara mahasiswa dalam proyek kelompok.	8
11.	<i>E-portofolio</i> <i>behance</i> dapat diakses dari berbagai perangkat.	8
12.	Meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas.	8
Jumlah		93

Nilai Validitas =

$$\begin{aligned}
 & \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor maksimal} \times \text{jumlah mahasiswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{93}{12 \times 4 \times 2} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi dari dua dosen Teknologi Pendidikan menunjukkan persentase 96%, yang berada dalam kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa e-portfolio dinilai memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh para ahli di bidangnya. Validitas yang tinggi ini memberikan keyakinan bahwa platform ini tidak hanya efektif dalam mendukung penilaian siswa, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan praktik pendidikan yang berkualitas. Selain itu, komentar dan saran dari dosen mata kuliah menyarankan untuk menambahkan video tutorial penggunaan website Behance pada bagian panduan, sementara salah satu dosen Teknologi Pendidikan menyarankan agar e-portfolio dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan desain/karya terbaru mahasiswa.

Dalam pembahasan mengenai keterhubungan website e-portofolio, khususnya platform Behance, penting untuk menyoroti bagaimana e-portofolio dapat berfungsi sebagai alat

yang efektif untuk mendokumentasikan dan memamerkan karya mahasiswa. E-portofolio tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyimpanan karya, tetapi juga sebagai sarana untuk menunjukkan perkembangan keterampilan dan kreativitas mahasiswa dalam bidang desain. Dengan menggunakan platform seperti Behance, mahasiswa dapat mengakses berbagai fitur yang mendukung kolaborasi dan interaksi dengan komunitas kreatif global.

E-Portfolio dirancang untuk mengatasi kekurangan yang terdapat pada penilaian portofolio sebelumnya, dengan tujuan memudahkan penyimpanan dan memamerkan hasil karya mahasiswa. Selain itu, e-portofolio juga menawarkan kemudahan akses bagi dosen, teman, orang tua, serta pihak lain yang berkepentingan. Arifin (2012:198) salah satu keunggulan portofolio adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih banyak terlibat, dan peserta didik sendiri dengan mudah mengontrol sejauhmana pengembangan kemampuan yang diperolehnya (Nurhayati & Sumbawati, 2014).

E-portofolio memiliki kelebihan signifikan dalam penilaian karya dan desain, terutama dalam hal aksesibilitas, efisiensi penyimpanan, dan dokumentasi perkembangan keterampilan mahasiswa. Secara khusus, *e-portofolio Behance* menawarkan keuntungan tambahan dengan menghubungkan mahasiswa ke komunitas kreatif global, memungkinkan mereka mendapatkan umpan balik dari profesional dan berkolaborasi dengan sesama kreator. Selain itu, antarmuka yang ramah pengguna memudahkan mahasiswa untuk mengunggah dan mengatur karya/desain mereka. Dengan semua keunggulan ini, *Behance* menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung penilaian dan pengembangan kreativitas siswa.

Canva dan Behance memiliki peran penting dalam mendukung kreativitas, namun keduanya menawarkan pengalaman yang berbeda. Menurut (Sholeh et al., 2020) Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis, penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Alfian et al., 2024). Canva juga

dikenal sebagai platform desain grafis yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai jenis visual dengan menggunakan template yang menarik dan alat desain yang intuitif. Ini memungkinkan siapa saja, bahkan tanpa latar belakang desain, untuk menghasilkan karya yang profesional. Di sisi lain, Behance berfungsi sebagai galeri online di mana para kreator dapat memamerkan hasil karya mereka kepada komunitas global.

Dengan mengunggah proyek-proyek mereka di Behance, pengguna dapat memperoleh umpan balik, menghubungkan dengan profesional lain, dan memperluas jaringan. Dengan demikian, meskipun Canva memfasilitasi proses pembuatan, Behance memberikan platform untuk pameran dan pengakuan atas kreativitas tersebut.

Pada tahap pertama *Developing Materials* yakni menentukan pendekatan desain untuk website e-portofolio Behance, proses dimulai dengan menciptakan desain visual menggunakan platform seperti Canva. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah merancang elemen grafis, tata letak, dan konten. Setelah desain

selesai, pengguna dapat mengunggah karya tersebut ke Behance, di mana mereka dapat menampilkan portofolio secara profesional. Selain itu, Behance menyediakan fitur-fitur seperti pengaturan privasi, kolaborasi, dan interaksi dengan komunitas kreatif lainnya, yang memperkaya pengalaman pengguna.

Kelayakan website e-portofolio ini telah melalui proses validasi oleh para ahli program, yang menilai berbagai aspek penting, termasuk tampilan desain panduan, deskripsi singkat mengenai *behance*, teknik sablon, dan profil pengembang. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa website memiliki struktur yang jelas dan mudah dipahami, serta memenuhi standar sangat valid yang diharapkan untuk menarik perhatian pengguna. Validasi ini memastikan bahwa konten yang disajikan relevan dan informatif, memberikan nilai tambah bagi pengguna yang ingin mengeksplorasi dunia kreatif. Dengan demikian, website ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga dirancang untuk memberikan pengalaman yang memuaskan dan mendukung pengembangan kreativitas di kalangan pengguna. Selain itu, website ini dilengkapi dengan

berbagai fitur yang mendukung kebutuhan pengguna, seperti kemampuan untuk mengunggah karya, fitur kolaborasi, dan opsi pengaturan privasi. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan komunitas kreatif, serta memberikan kemudahan dalam memamerkan dan mengelola portofolio mereka. Dengan demikian, website ini tidak hanya layak secara teknis tetapi juga siap untuk digunakan dalam mendukung pengembangan kreativitas.

Ibrahim dan Subali (2017) menyatakan bahwa validitas atau validasi merujuk pada kesahihan sebuah buku terhadap berbagai aspek, dimana proses validasi ini dilakukan dengan meminta expert judgement dari ahli-ahli atau pakar yang berkompeten pada bidangnya. Menurut Yusup (2018) validitas mempermasalahkan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur (Latifah et al., 2020). Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa website e-portofolio memenuhi standar kualitas dan fungsi yang diharapkan, serta dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dengan melibatkan para ahli program dalam

proses validasi, diharapkan dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam tampilan desain, deskripsi fitur, dan konten yang disajikan. Validasi ini bertujuan untuk meningkatkan keandalan dan efektivitas website, sehingga dapat mendukung pengguna dalam menampilkan karya mereka secara profesional dan berinteraksi dengan komunitas kreatif secara lebih baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan yakni:

1. Keterhubungan antara *e-portofolio* dan penggunaan *website Behance* sebagai alat penilaian serta pameran online mahasiswa. Melalui pengumpulan informasi yang dilakukan melalui angket analisis kebutuhan dan wawancara dengan dosen, dapat dipastikan bahwa website dirancang untuk mendukung pengiriman konten secara online, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif.
2. Selain itu, tingkat kelayakan desain website e-portofolio sangat dipengaruhi oleh validasi yang dilakukan oleh dosen ahli program.

Pendekatan desain yang digunakan telah terbukti sangat valid, dan pengembangan alur kerja yang jelas memastikan bahwa website dapat beroperasi secara optimal.

3. Tingkat kelayakan website e-portofolio sebagai sarana evaluasi dan penilaian juga menunjukkan hasil yang positif. Uji coba pada kelompok kecil dan besar menghasilkan data yang sangat valid, sementara respon dari dosen menunjukkan dukungan yang kuat terhadap penggunaan platform ini.

Saran

1. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan:

Diharapkan untuk mengintegrasikan penggunaan e-portofolio dalam kurikulum guna meningkatkan dokumentasi dan evaluasi mahasiswa secara efektif.

2. Bagi Dosen Mata Kuliah Teknik Sablon:

Disarankan untuk mendorong mahasiswa memanfaatkan e-*portofolio* sebagai alat untuk menampilkan karya dan kemajuan belajar peserta didik, sehingga meningkatkan keterlibatan.

3. Bagi Mahasiswa:

Mahasiswa disarankan untuk aktif menggunakan *platform e-portofolio* dalam mendokumentasikan karya dan pengalaman belajar, yang dapat membantu dalam pengembangan diri.

4. Bagi Peneliti:

Peneliti disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang dampak penggunaan e-portofolio terhadap hasil belajar mahasiswa di berbagai disiplin ilmu.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Disarankan untuk meneliti aspek-aspek lain dari e-portofolio, seperti pengaruhnya terhadap motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Andjani, Raky, T. (2019). *Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran*.
- Anugraheni, I. (2017). *PENGUNAAN PORTOFOLIO DALAM PERKULIAHAN PENILAIAN PEMBELAJARAN*.

- 3(April), 246–258.
- Ar, A. K., Hakim, A., & Monoarfa, M. (2022). Pengembangan Modul Digital pada Mata Kuliah Teknik Sablon di Prodi TP FIP UNM. *Pinisi Journal PGSD*, 2(1), 196–203.
- Fauzia, Awalia, H. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD* Hadist Awalia Fauzia. 7(April), 40–47.
- Latifah, N., Dharmono, & Zaini, M. (2020). VALIDASI BUKU ILMIAH POPULER KEANEKARAGAMAN SPESIES FAMILI ANACARDIACEAE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Terindeks Di SINTA*, 11(2), 2550–0716.
- Nurhayati, F. R., & Sumbawati, M. S. (2014). Pengembangan E-portfolio sebagai instrumen penilaian siswa di SMK Negeri 2 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 253–259.
- Oktaviani, D. N., & Lestiana, H. T. (2018). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kepraktisan Learning Management System (LMS) Moodle Berbasis Teori Behaviorisme. *Union*, 6(3), 307–316.
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 4, 99–107.