



USER INTERFACE DESIGN FOR A WEB-BASED ACADEMIC INFORMATION SYSTEM USING THE DESIGN THINKING METHOD: A CASE STUDY AT SD NEGERI PASIRIPIS

Usep Suherman^{*1}, Maya Suhayati², Deris Santika^{*3}

^{1,2,3}Informatics, Faculty of Information Technology, Sebelas April University, Indonesia
Email: ¹a22100065@mhs.stmik-sumedang.ac.id, ²mayasuhayati@unsap.ac.id, ³deris@unsap.ac.id
(Article received: date; Revision: date; published: date)

Abstract

Academic data management at SD Negeri Pasiripis is still conducted manually, leading to inefficiencies and difficulties for users like teachers and operators. Existing academic systems often lack user-friendly interfaces, which is a significant barrier for users with varying digital literacy. This research aims to design a user-centered interface (UI) prototype for an Academic Information System (SIKAD) website tailored to the specific needs of its users. The Design Thinking method was employed, following its five iterative stages: Empathize (interviews and observation), Define (problem synthesis and user persona creation), Ideate (brainstorming and user flow mapping), Prototype (high-fidelity design in Figma), and Test (usability testing with 3 users). The result is a validated, high-fidelity interactive prototype featuring role-based dashboards for Admin, Teacher, and Student. Usability testing feedback confirmed the new design is 'clean, simple, and not confusing.' This study provides a UI blueprint that successfully translates user needs into an intuitive design, ready for functional development.

Keywords: Design Thinking, Human-Centered Design, User Interface, Usability Testing.

PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING: STUDI KASUS DI SD NEGERI PASIRIPIS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang prototipe antarmuka pengguna (UI) yang berpusat pada pengguna untuk Sistem Informasi Akademik (SIKAD). Kebutuhan ini muncul karena proses administrasi akademik di SD Negeri Pasiripis yang masih manual dan sistem yang ada tidak ramah pengguna, sehingga menyulitkan guru dan operator dengan literasi digital beragam. Metode yang digunakan adalah Design Thinking melalui lima tahapan iteratif: Empathize (wawancara dan observasi), Define (sintesis masalah dan pembuatan user persona), Ideate (brainstorming dan pemetaan user flow), Prototype (pembuatan desain high-fidelity menggunakan Figma), dan Test (validasi melalui usability testing dengan 3 responden). Penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe interaktif yang divalidasi, menampilkan dashboard berbasis peran untuk Admin, Guru, dan Siswa. Umpan balik dari pengujian mengonfirmasi bahwa desain baru dinilai "bersih, sederhana, dan tidak membingungkan", serta berhasil mengatasi masalah utama pengguna. Prototipe ini siap dijadikan cetak biru untuk pengembangan fungsional.

Kata kunci: Pengguna, Design Thinking, Sistem Informasi Akademik, Usability Testing.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mendorong berbagai institusi pendidikan, termasuk sekolah dasar, untuk melakukan transformasi digital dalam sistem administrasinya [1], [2]. Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah pembangunan Sistem Informasi Akademik (SIKAD) yang berfungsi untuk mengelola data siswa, nilai, jadwal, dan proses akademik secara terintegrasi. Namun,

banyak sistem akademik di tingkat sekolah dasar yang masih memiliki tampilan antarmuka (UI) yang kurang intuitif dan belum sepenuhnya berorientasi pada pengalaman pengguna (UX)[3], [4], [5]. Hal ini menyebabkan pengguna seperti guru, operator sekolah, maupun siswa sering mengalami kesulitan dalam mengoperasikan sistem.[5] Perbedaan tingkat literasi digital antar pengguna, khususnya di lingkungan sekolah dasar, juga menjadi tantangan sehingga diperlukan desain antarmuka yang mudah

dipahami dan digunakan oleh berbagai kalangan.[6], [5]

SD Negeri Pasiripis sebagai sekolah yang sedang berupaya mengembangkan sistem digital juga menghadapi permasalahan serupa. Berdasarkan observasi awal, proses pengelolaan data masih dilakukan menggunakan metode yang kurang efisien, dan antarmuka sistem yang tersedia belum mendukung kenyamanan pengguna secara optimal. Sekolah membutuhkan desain UI yang lebih modern, sederhana, dan mudah dioperasikan oleh guru, siswa, maupun operator sekolah. Mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan user interface website SIAKAD dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini dipilih karena mengutamakan pendekatan manusia sebagai pusat proses perancangan atau human-centered design,[5], [7], [8] sehingga setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan, perilaku, dan karakteristik pengguna.[7], [8] Melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, proses perancangan diharapkan mampu menghasilkan UI yang lebih efektif, efisien, mudah dipahami, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.[3], [7]

Penelitian ini bertujuan untuk (1) merancang user interface (UI) website Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di SD Negeri Pasiripis; (2) menerapkan metode Design Thinking dalam proses perancangan agar hasil desain lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna; dan (3) menghasilkan prototipe desain SIAKAD dalam bentuk tampilan interaktif menggunakan Figma.

2. METODE PENELITIAN

Metode Design Thinking merupakan pendekatan inovatif dalam proses perancangan yang berorientasi pada manusia (human-centered design) [9], [10], [11], [12]. Metode ini menempatkan kebutuhan, pengalaman, dan perasaan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses desain [10],[11]. Dalam konteks pengembangan user interface website SIAKAD, metode Design Thinking dipilih karena mampu membantu peneliti memahami secara mendalam kebutuhan para pengguna sistem, yaitu guru, operator sekolah, dan siswa [13]. Dengan melibatkan pengguna sejak tahap awal perancangan, diharapkan hasil rancangan UI tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.

Menurut [9], [12] Design Thinking terdiri dari lima tahapan utama yang bersifat iteratif: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tahapan-tahapan ini saling berkaitan dan dapat dilakukan secara berulang sesuai hasil evaluasi. Alur tahapan metode yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Design Thinking

Berikut tahapan dalam metode design thinking

:

1. Empathize

Tahap pertama bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui kegiatan observasi dan wawancara langsung di SD Negeri Pasiripis. Responden yang terlibat adalah Bapak Sakim Sukarman, S.Pd. (Kepala Sekolah), serta 2 Guru (Guru Kelas dan Guru Mapel).

2. Define

Pada tahap ini, hasil observasi dan wawancara dari tahap Empathize dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama dan kebutuhan pengguna. Temuan ini kemudian disintesis untuk membuat User Persona yang mewakili setiap peran pengguna (Admin, Guru, Siswa).

3. Ideate

Tahap ini merupakan proses pencarian ide solusi kreatif terhadap permasalahan yang telah didefinisikan. Peneliti melakukan brainstorming ide tampilan antarmuka dan memetakannya ke dalam User Flow Diagram yang terstruktur untuk setiap peran pengguna.

4. Prototype

Tahap Prototype merupakan tahap pembuatan model desain yang dapat berfungsi sebagai simulasi awal dari sistem. Peneliti menggunakan Figma sebagai alat bantu untuk membuat prototipe interaktif (high-fidelity) dari rancangan user interface website SIAKAD.

5. Test

Tahap terakhir adalah melakukan pengujian usability terhadap prototipe yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 3 responden (1 Admin/Operator dan 2 Guru) secara langsung. Pengguna diminta untuk mencoba skenario tugas pada prototipe Figma dan memberikan tanggapan mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, dan kebutuhan fitur tambahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Hasil temuan utama dari wawancara dirangkum dalam Tabel 1.

TABEL 1 HASIL WAWANCARA

N o.	Responden	Temuan / Uraian Permasalahan
1.	Kepala Sekolah (Sakim Sukarman, S.Pd.)	Menginginkan sistem yang dapat membantu proses pemantauan data siswa dan nilai tanpa harus memeriksa dokumen manual.
2.	Guru Kelas (Santi Nurlatifah, S.Pd.)	Mengalami kesulitan dalam merekap nilai karena masih dilakukan secara manual menggunakan buku nilai dan file Excel.
3.	Guru Mapel (Ina Lina, S.Pd.I)	Mengharapkan tampilan sistem yang sederhana dan mudah digunakan karena tidak semua guru terbiasa dengan teknologi komputer.

Berdasarkan hasil wawancara (Tabel 1) dan observasi, ditemukan beberapa permasalahan inti: (1) Proses pengelolaan data masih manual dan terpisah; (2) Belum ada sistem terpusat yang mudah digunakan; (3) Tampilan sistem sebelumnya kurang intuitif; (4) Keterbatasan literasi digital guru; (5) Tidak ada akses informasi untuk siswa.

Temuan dan masalah ini kemudian dirangkum dalam User Persona (Tabel 2) pada tahap Define untuk mewakili kebutuhan spesifik setiap peran.

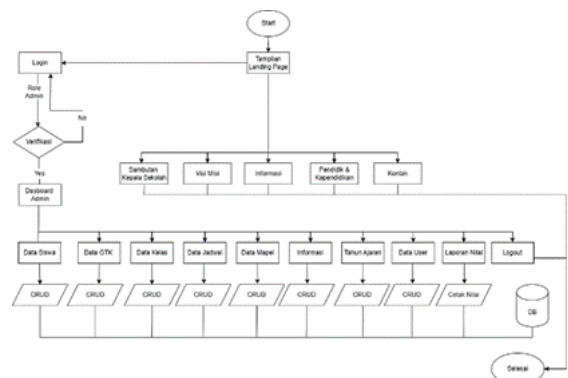
TABEL 2 USER PERSONA SISTEM SIAKAD SD NEGERI PASIRIPIS

Peran	Nama Persona	Deskripsi	Kebutuhan Utama	Masalah yang Dihadapi
Admin/Operator	Usep Suherman	Petugas sekolah yang bertanggung jawab menginput dan mengelola data siswa, nilai, dan jadwal.	Sistem terpusat untuk input data, Fitur pencarian dan edit cepat, Tampilan dashboard informatif	Input data ganda di beberapa file, Proses pengelolaan data memakan waktu

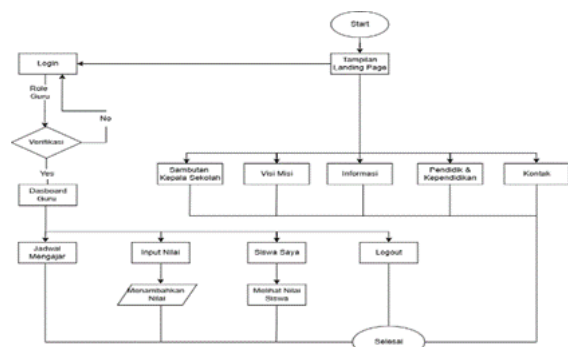
Guru	Santi Nurlatifah, S.Pd. Ina Lina, S.Pd.I	Guru kelas dan Mapel yang mengelola nilai siswa.	Tampilan sederhana dan mudah digunakan, Fitur rekap nilai otomatis, Navigasi cepat	Kesulitan menggunakan Excel, Sulit menemukan data tertentu
Siswa	Hannisa (kelas 6)	Pengguna akhir yang ingin melihat nilai dan jadwal secara online.	Akses cepat ke nilai dan jadwal, Tampilan menarik dan mudah dipahami	Tidak ada akses online ke informasi akun siswa

3.1 Implementasi Sistem

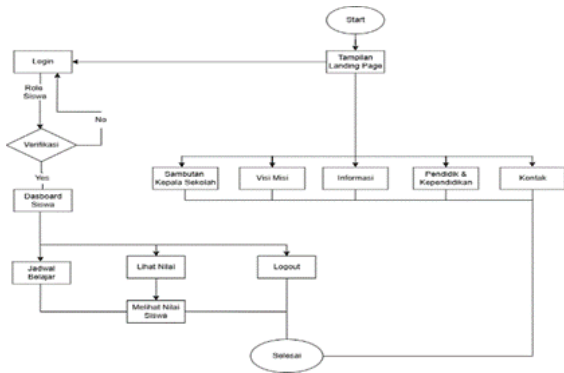
Pada tahap Ideate, solusi desain dikembangkan dalam bentuk *User Flow Diagram* yang logis dan efisien. Keputusan desain utama adalah memisahkan alur pengguna berdasarkan peran (Admin, Guru, Siswa) untuk menjawab kebutuhan yang berbeda-beda sebagaimana teridentifikasi dalam User Persona (Tabel 2).



Gambar 2. User Flow Admin

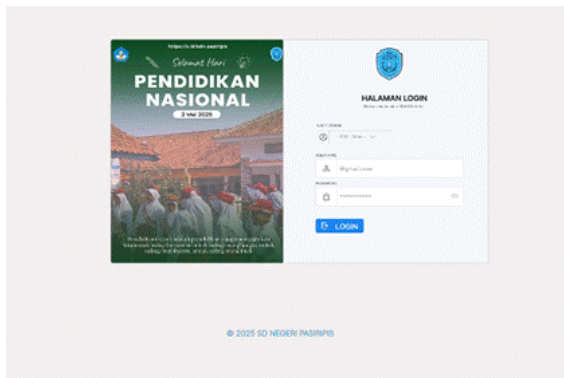


Gambar 3. User Flow Guru



Gambar 4. User Flow Siswa

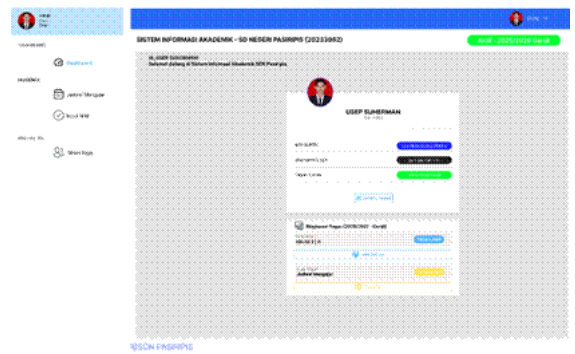
Tahap Prototype, alur pengguna (Gambar 2, 3 dan 4) diwujudkan menjadi desain high-fidelity menggunakan Figma. Rancangan ini berfokus pada pemisahan dashboard yang drastis untuk setiap peran guna mengurangi kompleksitas. Berikut adalah hasil-hasil kunci dari prototipe:



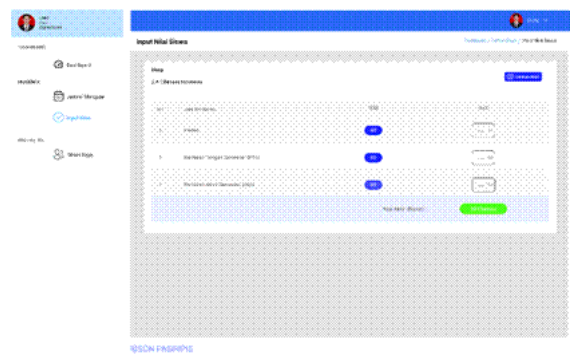
Gambar 5. Halaman Login



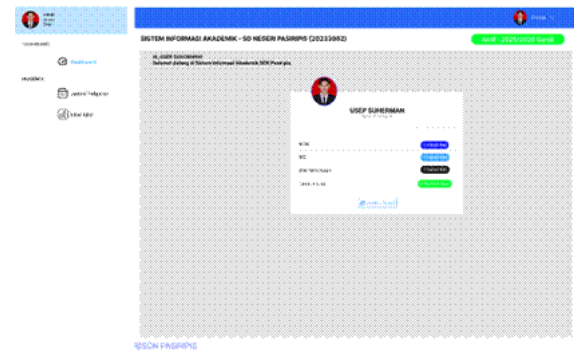
Gambar 6. Dashboard Admin



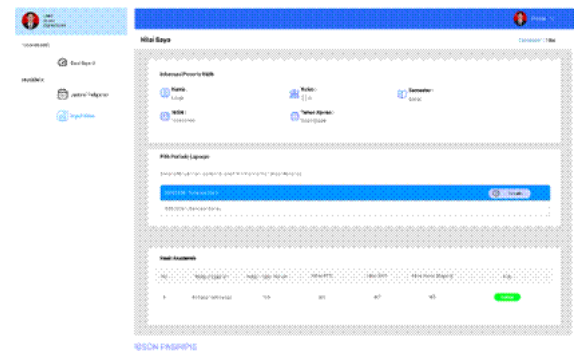
Gambar 7. Dashboard Guru



Gambar 8. Halaman Input Nilai



Gambar 9. Dashboard Siswa



Gambar 10. Lihat nilai Siswa

4. DISKUSI

Pengujian dilakukan dengan melibatkan 3 responden menggunakan skenario tugas. Rangkuman umpan balik dapat dilihat pada Tabel 3.

TABEL 3 HASIL PENGUJIAN USABILITY

No.	Responden	Kategori	Temuan / Umpan Balik
1.	Guru (2)	Positif	Tampilan <i>dashboard</i> dinilai "bersih dan langsung ke intinya", tidak membingungkan.
2.	Admin (1)	Positif	Menyukai tata letak <i>dashboard</i> yang mengumpulkan semua menu manajemen data di satu tempat.
3.	Umum (3)	Positif	Proses Login dan pemisahan alur peran (Admin, Guru, Siswa) dianggap sudah sangat jelas.
4.	Guru (1)	Saran Perbaikan	Pada halaman Input Nilai tombol "Simpan" warnanya kurang menonjol sehingga sedikit sulit ditemukan.
5.	Admin (1)	Saran Perbaikan	Awalnya sedikit bingung mencari letak fitur "Cetak Laporan Nilai".
6.	Umum (2)	Saran Perbaikan	Menyarankan agar menu "Informasi Sekolah" bisa diakses juga dari <i>dashboard</i> guru setelah login.

Temuan dan umpan balik dari pengguna (Tabel 3) sangat berharga untuk iterasi desain. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan beberapa revisi (perbaikan) pada prototipe Figma sebelum finalisasi.

- **Revisi Tombol "Simpan" (Menjawab Temuan No. 4):**

Tombol "Simpan" pada halaman Input Nilai diubah warnanya menjadi hijau (warna primer aksi) dan ukurannya diperbesar agar lebih menonjol (stand out).

- **Revisi Akses "Cetak Laporan" (Menjawab Temuan No. 5):**

Sebuah shortcut (jalan pintas) berupa icon "Cetak" ditambahkan langsung pada Dashboard Admin untuk mempercepat akses.

- **Revisi Menu Informasi (Menjawab Temuan No. 6):**

Sebuah menu "Informasi" ditambahkan pada sidebar navigasi di dashboard pengguna (Guru), yang terhubung ke halaman Informasi Sekolah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, telah berhasil dirancang sebuah prototipe user interface (UI) website Sistem Informasi Akademik (SIKAD) SD Negeri Pasiripis menggunakan software Figma yang disesuaikan untuk tiga peran utama: Admin, Guru, dan Siswa. Penerapan metode Design Thinking secara sistematis melalui lima tahapan terbukti efektif dalam menerjemahkan temuan masalah pengguna, seperti sistem manual yang rumit, menjadi solusi desain yang berpusat pada pengguna (user-centered). Selain itu, hasil pengujian (Usability Testing) mengonfirmasi bahwa desain baru dinilai lebih bersih, sederhana, tidak membingungkan, dan memiliki alur navigasi yang jelas, sehingga berhasil menjawab permasalahan utama yang dihadapi pengguna dan memenuhi tujuan perancangan. Prototipe Figma yang telah divalidasi ini dapat langsung dijadikan cetak biru (blueprint) untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan fungsional oleh pihak sekolah atau peneliti selanjutnya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Bapak Sakim Sukarman, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Pasiripis, beserta guru dan staf yang telah memberikan izin, waktu, serta dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan penelitian.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Pratama, A. Faruqi, and E. Mandyartha, "Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using UEQ," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 4, no. 4, pp. 1019–1027, 2022.
- [2] A. Firmansyah and T. Yuliana, "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada Sekolah Dasar," *J. Edukasi dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, pp. 144–152, 2021.

- [3] K. N. Ningrum, I. W. Mulyani, and Z. Umami, "Rancang Bangun UI/UX pada Aplikasi PANTAU Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Elkom*, vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022.
- [4] G. Kurniawan, F. Adnan, and J. A. Putra, "Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Batik Menggunakan Design Thinking," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 3, pp. 551–560, 2023.
- [5] S. Rahayu and M. Lestari, "User Interface Improvement for School Academic Portal Using Human-Centered Design," *Int. J. Educ. Technol.*, vol. 12, no. 1, pp. 11–20, 2022.
- [6] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Natalia, "Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 70–78, 2022.
- [7] M. Stickdorn and J. Schneider, *This is Service Design Doing*, 2nd ed. Wiley, 2020.
- [8] J. Nielsen, "10 Usability Heuristics for User Interface Design," 2020, Nielsen Norman Group.
- [9] K. N. Ningrum, I. U. W. M., and Z. Umami, "Rancang Bangun UI/UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. Elektron. dan Komput.*, vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022.
- [10] G. Kurniawan, F. Adnan, and J. A. P., "Perancangan UI dan UX Aplikasi E-Commerce Kain Batik pada UMKM Rezti's Batik Menggunakan Design Thinking," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 3, pp. 551–560, 2023, doi: 10.25126/jtiik.2023106733.
- [11] K. Angelina, E. Sutomo, and V. N., "Desain UI/UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Teknol. Inf. Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 70–78, 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.915.
- [12] J. Nielsen, T. Brown, J. Liedtka, and D. Salzman Randy dan Azer, *Design Thinking for the Greater Good*. Harper Business, 2015.
- [13] E. A. Risti, "Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 4, pp. 435–4459, 2022.

8. PERSAMAAN MATEMATIKA

Semua rumus atau persamaan ditulis dengan menggunakan *equation editor* atau *Math Type* (<http://www.mathtype.com>). Penulisan persamaan dimulai pada batas kiri, rata dengan kalimat tepat di atasnya. Jarak baris yang digunakan antara persamaan dengan kalimat di atasnya dan dibawahnya adalah 1,5 (satu setengah) spasi.

Persamaan matematika harus diberi nomor urut dalam kurung biasa dan harus diacu dalam tulisan. Persamaan matematika dinomori dengan angka Arab di dalam tanda kurung buka-tutup pada posisi rata kanan kolom. Untuk persamaan yang tidak cukup ditulis dalam lebar 1 kolom, penulisannya dapat melintasi 2 kolom, ditulis di bagian bawah halaman dan diberi nomor urut yang sesuai. Simbol didalam persamaan harus didefinisikan dan dapat dituliskan sebelum atau setelah persamaan. Persamaan tidak boleh dibuat dalam bentuk *screenshot/images*.

Persamaan (1) merupakan contoh penulisan persamaan untuk mencari frekuensi *baud rate* mode dua pada komunikasi serial mikrokontroler 8051.

Pada persamaan (1), f_{baud} merupakan frekuensi *baud rate*. *SMOD* adalah bit control dalam *PCON*

(*Power Mode Control Special Function Register*), sedangkan f_{osc} merupakan frekuensi *oscillator*/Kristal yang digunakan dalam rangkaian mikrokontroler.

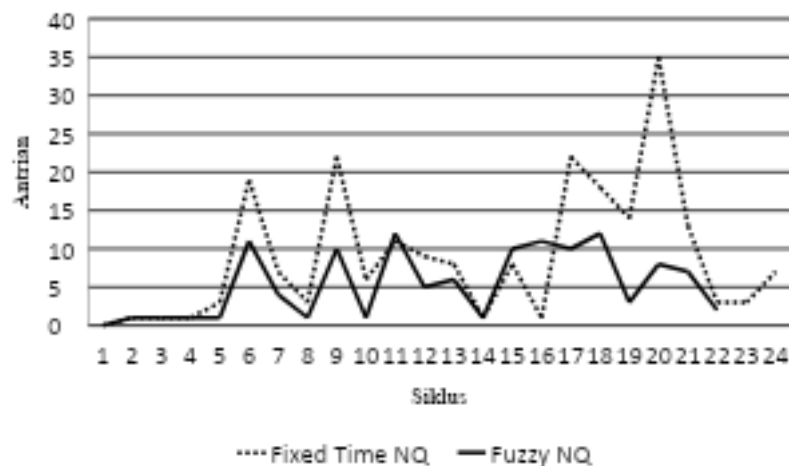
$$f_{baud} = \frac{2^{SMOD}}{64} \times f_{osc} \quad (1)$$

9. TABEL DAN GAMBAR

Semua tabel dan gambar harus jelas/tidak kabur/buram. Ukuran huruf pada tabel dan gambar harus dapat dibaca oleh mata normal dengan mudah. Posisi tabel atau gambar disuatu halaman, sebaiknya terletak dibagian atas atau bawah halaman pada tiap kolom. Contoh dapat dilihat pada tabel 1, tabel 2 atau gambar 1. Meletakkan tabel atau gambar ditengah halaman atau paragraf supaya dihindari. Tabel dan gambar diletakkan pada posisi tengah setiap kolom (*center alignment*). Setiap tabel dan gambar harus diacu pada sebuah kalimat. Setiap tabel dan gambar juga harus diberikan penjelasan, minimal 1 paragraf, agar dapat menyamakan interpretasi antara penulis dan pembaca paper.

Tabel 1. Contoh Tabel dengan 1 Kolom (8pt, ditengah)

Var 1	Var 2	Var 3	Var 4	Var 5	Y
A	Xx	11	66	0	Ya
B	Yy	22	77	1	Tidak
C	Zz	33	88	0	Ya
D	Xy	44	99	1	Ya
E	Yz	55	10	0	Tidak



Gambar 1. Contoh penggunaan gambar dengan 1 kolom (8pt, ditengah)
(1 baris kosong, 10pt)

Penulisan Tabel

Nomor dan judul tabel ditulis di posisi tengah kolom (*center alignment*). Tabel dinomori dengan angka arab sesuai dengan urutannya. Judul tabel ditulis di bagian atas tabel dengan cara *title case*, kecuali untuk kata sambung dan kata depan. Ukuran huruf untuk judul tabel dan isi tabel adalah 8 (delapan). Sisi paling luar tabel tidak boleh melebihi

batas margin kolom. Jika ukuran tabel tidak cukup ditulis dalam lebar 1 (satu), maka penulisannya dapat melintasi 2 kolom. Jarak baris yang digunakan antara tabel dengan kalimat di atasnya dan dibawahnya adalah 1 (satu) baris kosong. Tabel wajib menggunakan *layout* sesuai dengan Tabel 1 dan tabel 2 tanpa menggunakan garis lurus/vertikal. Setiap tabel harus diacu dalam tulisan dengan disertai nomor tabel dan diawali dengan huruf besar, misalnya Tabel 1.

Penggunaan Gambar

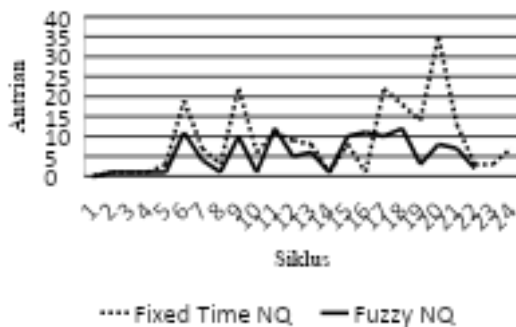
Nomor dan judul gambar ditulis di posisi tengah kolom (*center alignment*). Nomor gambar ditulis sesuai dengan urutannya menggunakan angka arab. Judul gambar ditulis di bagian bawah gambar dengan cara *title case*, kecuali untuk kata sambung dan kata depan. Judul gambar menggunakan ukuran huruf 8 (delapan). Gambar tidak boleh melebihi batas margin dari tiap kolom, kecuali jika ukuran gambar yang besar tidak cukup dalam 1 kolom, maka dapat melintasi 2 kolom.

(1 baris kosong, 10pt)

Tabel 2. Contoh tabel pada 2 kolom (8pt, ditengah)

mesin	operasi	waktu(menit)
1	5	10
	4	12
	4	16
2	3	18
	4	20

(1 baris kosong, 10pt)



Gambar 2. Contoh penggunaan gambar (8pt, ditengah)

(1 baris kosong, 10pt)

Jarak baris yang digunakan antara gambar dengan kalimat di atasnya dan di bawahnya adalah 1 (satu) baris kosong. Usahakan gambar tidak berwarna/hitam putih (kecuali penggunaan warna pada gambar sangat diperlukan/tidak bisa dihindari) dan jika dicetak dalam hitam putih bisa dibedakan. Jika gambar berupa grafik harus jelas perbedaan antara satu sama lain dengan menggunakan jenis *line* dan *marker* yang berbeda-beda. Setiap gambar harus diacu dalam tulisan dengan disertai nomor gambar dan diawali dengan huruf besar, misalnya Gambar 1.

Untuk gambar maupun tabel yang besar dan tidak cukup pada 2 kolom, dapat menggunakan 1 kolom. Pada Words, dengan cara masuk ke menu "Layout", Klik "Breaks" lalu Section Breaks "Continuous". Kemudian ubah setting Columns menjadi 1. Setelah itu, masukkan tabel maupun gambar. Klik Section Breaks "Continuous" sekali lagi dan ubah Columns menjadi 2 seperti semula. Contoh penggunaan tabel dan gambar 1 kolom dapat ditunjukkan oleh Gambar 1 dan Tabel 1, sedangkan contoh tabel dan gambar 2 kolom dapat ditunjukkan oleh Gambar 2 dan Tabel 2.

10. ATURAN LAIN

Semua naskah ditelaah secara *double blind-review* oleh mitra bestari (*reviewers*) yang ditunjuk oleh *editor* menurut bidang kepakarannya. Penulis naskah diberi kesempatan untuk melakukan perbaikan (revisi) naskah atas dasar rekomendasi/saran dari mitra bestari dan editor. Kepastian pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara tertulis melalui email.

Pemeriksaan dan penyuntingan cetak-coba dikerjakan oleh redaksi dan/atau dengan melibatkan penulis. Naskah yang sudah dalam bentuk cetak-coba dapat dibatalkan pemuatannya oleh redaksi jika diketahui bermasalah.

Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan atau penggunaan software komputer untuk pembuatan naskah atau hal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis naskah, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, menjadi tanggung jawab penuh penulis naskah tersebut.