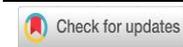


## E-ASSESSMENT ASELIN BAGI PENYANDANG DISABILITAS

Muhammad Saidacmajaya<sup>1</sup>, Marlina<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: [muhammadsaid728@gmail.com](mailto:muhammadsaid728@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i3.595>

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 12 August 2024

Final Revised: 28 September 2024

Accepted: 29 September 2024

Published: 30 September 2024

#### Keywords:

Website

E-Assessment

Disability

Development



### ABSTRACT

Technological advances are growing rapidly in today's modern era, but at this time there are still many campuses or universities that still use old methods to record their students, especially students with disabilities. This is a challenge for the campus in order to improve the performance and efficiency of the time used to record. Especially students with disabilities who are sometimes often neglected in terms of this data. Therefore, researchers formulated a solution by creating a website that can make it easier for agencies or campuses to record students with disabilities. By using the type of R&D (Research and Development) research and ADDIE development procedures, researchers developed a website called Aselin E-Assessment. There are 4 expert practitioners in this study, including (1) expert practitioners in the field of assessment, (2) expert practitioners in the field of websites, (3) expert practitioners in the field of special education and (4) expert practitioners in the field of children with special needs. Students of Padang State University who are disabled are the subjects of this research, and the quantitative descriptive data analysis technique is a combination that is in line with the way of thinking in this research. The results of this study indicate that the Aselin E-Assessment website is very feasible to use to record students with disabilities in college institutions.

### ABSTRAK

Kemajuan teknologi sangat berkembang pesat di era modren saat sekarang ini, tetapi pada saat sekarang ini masih banyak kampus atau universitas yang masih menggunakan metode lama untuk mendata para mahasiswanya, khususnya mahasiswa disabilitas. Hal ini merupakan tantangan bagi kampus agar dapat meningkatkan kinerja dan efisiensi waktu yang digunakan untuk mendata. Khususnya para mahasiswa disabilitas yang terkadang sering terabaikan dalam hal data mendata ini. Maka dari itu peneliti merumuskan suatu solusi dengan membuat suatu website yang dapat mempermudah instansi atau kampus untuk mendata para mahasiswa disabilitas. Dengan menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dan prosedur pengembangan ADDIE peneliti mengembangkan sebuah website yang diberi nama E-Assessment Aselin. Terdapat 4 praktisi ahli dalam penelitian ini, diantaranya (1) praktisi ahli bidang asesmen, (2) praktisi ahli bidang website, (3) praktisi ahli bidang pendidikan luar biasa dan (4) praktisi ahli bidang anak berkebutuhan khusus. Mahasiswa Universitas Negeri Padang yang disabilitas menjadi subjek pada penelitian kali ini, serta teknik analisis data deskriptif kuantitatif menjadi kombinasi yang selaras dengan jalan pemikiran dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa website E-Assessment Aselin sangat layak digunakan untuk mendata para mahasiswa disabilitas pada instansi perkuliahan.

**Kata kunci:** Website, E-Assessment, Disabilitas, Pengembangan

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kini sudah meluas dan berdampak pada hampir seluruh aspek masyarakat. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah menjangkau seluruh wilayah Indonesia, baik perkotaan maupun pedesaan ([Santoso, Delima, & Wibowo, 2019](#)). Maka dari itu penggunaan teknologi informasi tidak hanya pada aspek pemerintahan saja, tetapi juga harus ada pada aspek pendidikan seperti pada penelitian ini.

Asesmen seharusnya tidak hanya ada di SLB saja tetapi juga harus ada di perguruan tinggi, disetiap perguruan tinggi pasti ada seorang mahasiswa atau mahasiswi yang disabilitas, oleh karena itu pada tiap perguruan tinggi seharusnya harus ada lembaga yang mengurus atau mengayomi para disabilitas tersebut, itulah pentingnya *need assessment* dilakukan di perguruan tinggi. Menilai pembelajaran Guru senantiasa mengumpulkan informasi tentang pembelajaran siswa, sehingga dapat membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa ([Marlina, 2019](#)).

Asesmen atau Penilaian merupakan proses sistematis pengumpulan data dan informasi mengenai kelebihan siswa saat ini, hambatan/masalah yang dihadapi, dan kebutuhan belajar yang dapat dipenuhi secara individu. Oleh karena itu, penilaian harus mencakup empat bidang berikut ([Marlina, Pd, & Pd, n.d.](#)): (1) keterampilan dan kemampuan apa yang Anda miliki, (2) hambatan atau kesulitan apa yang Anda hadapi, (3) mengapa Anda menghadapi hambatan atau kesulitan tersebut, (4) kebutuhan (dalam hal ini pertanyaan tentang pendidikan dan pembelajaran) dan apa yang harus dilakukan.

Berdasarkan latar belakang *E-Assessment* ini di kembangkan bahwa guru dan calon guru dapat mengetahui seberapa besar pentingnya *E-Assessment* ini, *E-Assessment* ini bukan hanya sekedar informasi penilaian awal saja, tetapi dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan menghubungi asesor atau admin dari website tersebut. Selain itu *client* atau *user* yang akan mengakses website ini nantinya akan diberi petunjuk di awal, tentang bagaimana cara menggunakan website ini, sehingga dapat mempermudah mereka mengakses website *E-Assessment* ini.

Penilaian Anak yang di mulai dengan mengidentifikasi. Penilaian ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode informal (seperti observasi, wawancara, analisis kinerja, dll) dan metode formal (seperti tes kemajuan belajar). Asesmen juga dapat digunakan bagi siswa yang diduga mempunyai permasalahan yang beresiko tinggi ([Marlina, 2015a](#)). Pada fase ini evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi anak-anak yang perlu dievaluasi kembali. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengidentifikasi anak-anak yang membutuhkan program yang tepat dengan segera. ([Marlina, 2015a](#)).

*Assessment* Penilaian mempunyai banyak bentuk, seperti tes standar, proyek, tugas, atau observasi kelas. Tujuan evaluasi adalah untuk membantu guru dan lembaga pendidikan memahami kekuatan dan kebutuhan siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penilaian merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Di dunia digital saat ini, penggunaan asesmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi semakin penting. Namun, terdapat tantangan dalam penggunaan penilaian di dunia digital yang perlu diatasi ([Riyan Afandi et al., 2022](#)).

Selain itu ([Riyan Afandi et al., 2022](#)) mengatakan bahwa, "Platform yang digunakan untuk melakukan penilaian menggunakan platform digital, misalnya Google Classroom (GCR), Quiziz, Google Form, Whatsapp grup, dll. proses penilaian secara digital, pengolahan dan analisis data dapat dilakukan lebih akurat dan cepat untuk memperoleh hasil penilaian. Pengoperasian dan kecepatan yang langsung dan andal dapat diproses dan dianalisis secara otomatis. *This allows assessment results to be obtained more quickly compared to conventional*

*assessments that require time to collect and process data manually”.*

*So, it can be concluded that “assessment in the digital era has advantages in terms of flexibility, saving time and costs, and can provide instant feedback. However, there are also several challenges and factors that influence assessment in the digital era, such as technology, student skills, data security, and automated assessment. Therefore, the right strategy and approach are needed in the use of digital assessment, such as integrating technology and adjusting to student needs and curriculum. In addition, special attention is also needed to aspects of data security and student privacy protection in the use of digital assessment. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan asesmen di dunia digital, harus diterapkan strategi dan pendekatan yang tepat seperti integrasi teknologi dan adaptasi terhadap kebutuhan peserta didik dan kurikulum. Selain itu, aspek keamanan data dan perlindungan privasi siswa harus diperhatikan dengan serius saat menggunakan penilaian digital. Secara keseluruhan, penilaian di dunia digital memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan, namun kehati-hatian harus diberikan untuk memastikan kualitas dan validitas penilaian warna terhadap privasi siswa” (Riyan Afandi et al., 2022).*

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan sebagaimana dimaksud ADDIE yang merupakan singkatan dari Analyse, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE digunakan untuk menciptakan tugas pokok dalam pembelajaran, yaitu konsep pengembangan desain produk pembelajaran. ADDIE adalah desain pembelajaran yang berfokus pada pendekatan individual, jangka pendek dan jangka panjang, sistematis, dan sistem terhadap pendidikan dan pembelajaran manusia. Desain pembelajaran ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas nyata, pengetahuan kompleks, dan masalah nyata ([Hidayat & Nizar, 2021](#)).

Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) merupakan akronim untuk proses ini. Konsep model ADDIE digunakan untuk menciptakan tugas pokok dalam pembelajaran, yaitu konsep pengembangan desain produk pembelajaran. ADDIE adalah desain pembelajaran yang berfokus pada pendekatan individual, jangka pendek dan jangka panjang, sistematis, dan sistem terhadap pendidikan dan pembelajaran manusia. Desain pembelajaran ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas nyata, pengetahuan kompleks, dan masalah nyata. Desain pembelajaran yang efektif meningkatkan saling ketergantungan antara lingkungan belajar dan lingkungan kerja nyata. Model pembelajaran ADDIE didasarkan pada pendekatan sistematis yang efektif dan efisien, serta proses interaktif antara siswa, guru, dan lingkungan ([Hidayat & Nizar, 2021](#)).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan tujuannya, Penelitian merupakan cara untuk menemukan, memperbaiki, dan mengevaluasi keakuratan pengetahuan ilmiah, yang melibatkan penggunaan metode ilmiah. Menurut definisi tersebut, penelitian adalah suatu kegiatan objektif yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji pengetahuan ilmiah berdasarkan prinsip-prinsip atau teori-teori yang disusun secara sistematis melalui definisi tersebut kerja keras untuk mengembangkan metode-metode umum ([Marlina, 2021](#)).

Pengembangan website *e-assessment* aselin terbagi dalam lima tahapan utama, yaitu Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Penerapan (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*) ([Hidayat & Nizar, 2021](#)).

Pada tahap analysis kegiatan dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang ada secara mendalam dan menemukan solusi yang akan diberikan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Dalam Pengembangan website *E-Assessment Aselin*, Peneliti sudah

melakukan research pada setiap jurnal-jurnal, dan artikel terkait. Pada dasarnya asesmen dilakukan dengan menggunakan pena dan kertas, sehingga memperlama proses berlangsungnya asesmen tersebut. Peneliti menganalisis bahwa setiap kata atau tulisan yang ditulis nantinya harus di dokumentasikan kembali ke dalam file word atau di tuliskan kembali hasil dari asesmen tersebut kedalam bentuk sebuah file berupa dokumentasi hasil asesmen, dalam hal ini peneliti menganalisis bahwa hal tersebut kurang efektif dalam pelaksanaan asesmen bagi anak disabilitas baik itu dalam hal penggunaan waktu maupun penggunaan tempat.

Dari hasil analisis, selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti merancang model pengembangan media berupa website *E-Assessment*. Pada perancangan awal website *E-Assessment* ini, peneliti mengikuti bootcamp atau pelatihan coding yang nantinya akan berguna dalam membuat website *E-Assessment*. Dalam Perancangan Website ini Peneliti hanya menggunakan 4 bahasa pemrograman diantaranya : (a) HTML, (b) CSS, (c) Javascript, (d) PHP.

Menurut ([Haryana, 2008](#)), Ada beberapa kelebihan bahasa pemrograman PHP diantaranya: (1) Website dengan menggunakan PHP dapat dibuat dengan mudah dan cepat, (2) Script PHP dapat dijalankan pada berbagai website dan sistem operasi, serta PHP dapat dijalankan pada sistem operasi Unix, Windows dan Macintosh, (3) PHP dirilis secara gratis , (4) PHP juga dapat berjalan di Microsoft Personal Web Server, Apache, IIS, Xitami, dll., (5) PHP adalah bahasa yang tertanam (kemampuan untuk menyisipkan dan menyematkan tag HTML), (6) PHP melibatkan server pemrograman sampingan.

Setelah PHP peneliti menggunakan MySQL sebagai tempat penyimpanan database website, Instalasi global MySQL, sistem manajemen basis data SQL atau perangkat lunak DBMS, mencakup sekitar 6 juta pengguna (Wibowo, 2019).

Untuk menghubungkan PHP dan MySQL peneliti menggunakan aplikasi yang bernama XAMPP. Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis di komputer sehingga informasi dapat diambil dari basis data dengan menggunakan program komputer. Basis data digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang dimasukkan ke dalam komputer ([Solichin, 2016](#)).

Selain menggunakan PHP dan MySQL, website ini juga menggunakan javascript sebagai salah satu bahasa pemrogramannya. JavaScript merupakan tergolong bahasa yang berupa sekumpulan skrip yang fungsinya dijalankan pada dokumen HTML. Sepanjang sejarah Internet, bahasa ini merupakan bahasa pemrograman pertama untuk penjelajahan web ([Alamsyah, 2003](#)).

Untuk bagian tampilan website, peneliti menggunakan CSS dasar dalam mengedit tampilan websitenya. CSS adalah bahasa untuk menerapkan style pada dokumen HTML ([Rizaldi & Putranto, 2017](#)). Selain CSS dasar untuk bagian tampilan Peneliti menggunakan Bootstrap5 sebagai framewok CSS, guna memperindah tampilan website. Jake Spurlock pernah berkata ([Spurlock, 2020](#)): *“Like all great technologies, Bootstrap is "good", but not perfect. In other words, the designers, Mark Otto and Jacob Thornton, could have paid more than they did. But while they were able to create something compact and perhaps more elegant, it wasn't nearly as affordable. The best thing about Bootstrap for someone like me, who creates software behind websites, is that it solves a lot of problems that we all have when laying out the UI on these pages”*.

Selain tampilan windows website ini juga dapat dibuka di ponsel maupun tablet, karena website ini sudah *responsive*, *“A website's appearance on a device is not affected by the screen size, making responsive web design aimed at improving user experience”* menurut ([Kim, 2013](#)).

Menurut ([H. Gillbert Miller, 2011](#)), *“Of course, the goal of retaining users is simple, but the*

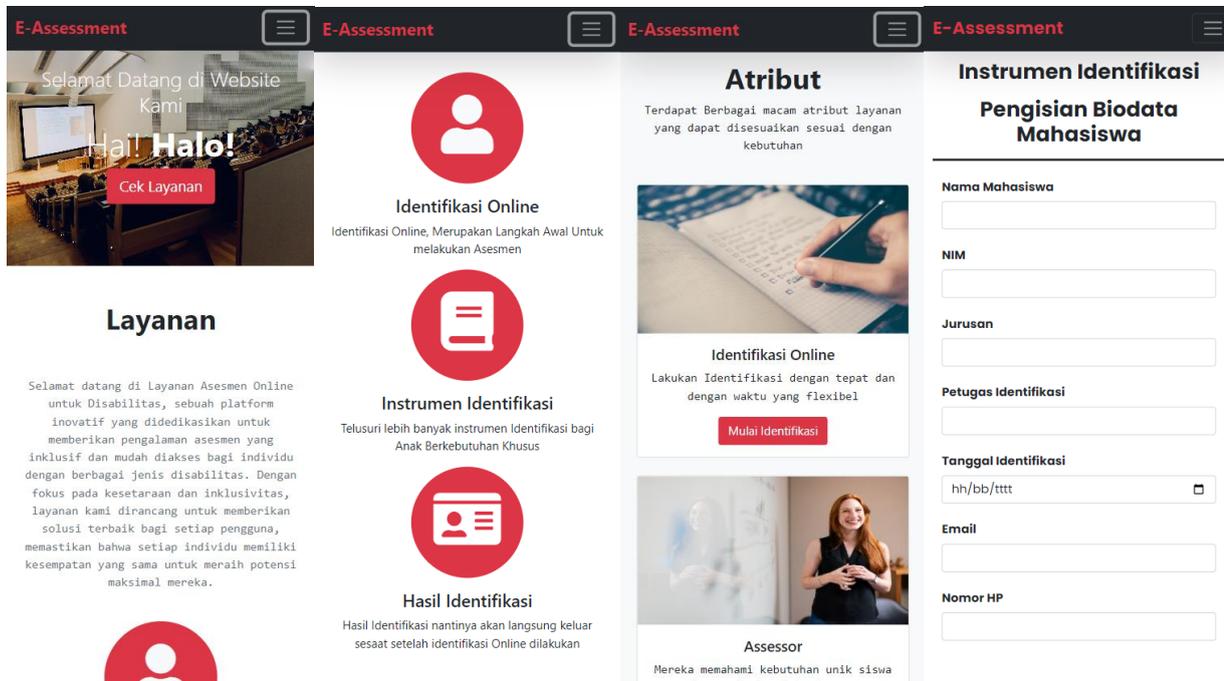
range of devices and platforms can be overwhelming for organizations trying to understand and move to a mobile world”.

Menurut (Natda, 2013), “In conclusion, “Responsive web design” is still a new concept. Of course, it offers limitations and options, but it can be a good practice for web design”.



Gambar 1. Tampilan Landing Page E-Assessment Aselin

Pada tahap pengembangan, peneliti akan mengembangkan website *E-Assessment Aselina* dalam Bentuk sistem operasi yang bisa digunakan baik itu di komputer maupun di ponsel. Serta jika memungkinkan nantinya pengembangan website ini akan dibuat dalam bentuk mobile aplikasi. Berikut validator dalam penelitian dan pengembangan website E-Assessment Aselina : (a) Praktisi atau tenaga ahli bidang IT, (b) Praktisi atau tenaga ahli bidang pembelajaran, (c) Praktisi atau tenaga ahli bidang anak disabilitas.



Gambar 2. Tampilan Mobile E-Assessment Aselin

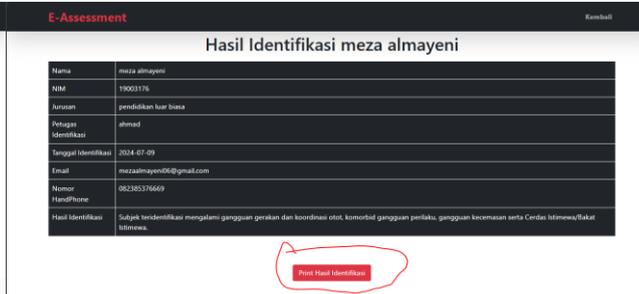
Pada tahap penerapan, peneliti melakukan uji coba produk website *E-Assessment Aselin* kepada mahasiswa disabilitas yang ada di kampus 4 Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang. Pengujian produk yang dilakukan dengan uji coba skala kecil.

Uji coba produk ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai efektifitas website *E-Assessment Aselin* dalam melakukan identifikasi yang telah melalui beberapa tahapan sebelumnya, mulai dari analisis, perencanaan, dan pengembangan. Hal ini dilakukan guna untuk dapat memenuhi spesifikasi produk yang diharapkan peneliti.

Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir yang berhubungan dengan kegiatan melakukan penelitian terhadap setiap langkah-langkah kegiatan dan penelitian terhadap pengembangan website *E-Assessment Aselin* yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan dalam pengembangan produk.

Tahap validasi ahli, tahap ini perlu dilakukan guna memastikan tujuan akan penggunaan website, baik itu fitur yang ada didalamnya maupun fitur inti yang menjadi tujuan website berjalan dengan sempurna, serta data yang dimasukkan kedalam website dapat dilihat hasilnya dengan jelas.

**Tabel 3. Tabel Sebelum dan Setelah Validasi Ahli**

No	Sebelum Validasi Ahli	Setelah Validasi Ahli
1.	Tidak Ada Panduan Petunjuk Penggunaan Website E-Assessment.	Sudah Ada Pedoman Buku Petunjuk Penggunaan Website
		
2.	Hasil Identifikasi Belum Bisa di Print, dan di cetak	Hasil Identifikasi Sudah Bisa di Cetak dan di Print
		
3.	Tidak ada nya identifikasi perbidang, hanya ada identifikasi secara umum	Ahli bidang website memberikan saran dan komentar, identifikasi disesuaikan dengan jenis ABK yang ada, tetapi itu sangat bertentangan dengan tujuan penggunaan website. Maka dari itu hasilnya tetap tidak berubah.
		

No	Kategori Soal	Apakah Soal Termasuk?
1	Soal yang berkaitan dengan kemampuan akademik	<input type="checkbox"/>
2	Soal yang berkaitan dengan kemampuan komunikasi	<input type="checkbox"/>
3	Soal yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan	<input type="checkbox"/>
4	Soal yang berkaitan dengan kemampuan sikap	<input type="checkbox"/>
5	Soal yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan	<input type="checkbox"/>
6	Soal yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah	<input type="checkbox"/>
7	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkolaborasi	<input type="checkbox"/>
8	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkreasi	<input type="checkbox"/>
9	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkeadilan	<input type="checkbox"/>
10	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkeadilan	<input type="checkbox"/>
11	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkeadilan	<input type="checkbox"/>
12	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkeadilan	<input type="checkbox"/>
13	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkeadilan	<input type="checkbox"/>
14	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkeadilan	<input type="checkbox"/>
15	Soal yang berkaitan dengan kemampuan berkeadilan	<input type="checkbox"/>

## Pembahasan

Mengacu pada “*Online assessment: adjustments for disabled students; from University of Leeds*”; dikatakan bahwa untuk memastikan bahwa penilaian online dapat diakses oleh berbagai mahasiswa penyandang disabilitas, dan siswa dengan hambatan lainnya universitas telah menyetujui prinsip-prinsip berikut sehubungan dengan penilaian online atau asesmen online diantaranya (Leeds, n.d.): (1) Siswa harus memiliki akses terhadap teknologi bantu yang biasa mereka gunakan, (2) Siswa harus dapat menyerahkan versi tulisan tangan atau olahan kata mereka, (3) Siswa harus diberitahu terlebih dahulu tentang format penilaian termasuk platform perangkat lunak yang digunakan, (4) Siswa harus mendapatkan kesempatan menguji metode penilaian menjelang formal penilaian, (5) pemimpin modul harus menetapkan ekspektasi seputar batasan kata, yang harus diartikulasikan dengan jelas dalam rubrik, (6) Pemimpin modul harus terus mengikuti panduan penilaian inklusif, (7) Pemimpin modul harus memastikan bahwa diagram, bagan, grafik, tabel, gambar dan persamaan dapat diakses oleh siswa penyandang disabilitas, jika diperlukan, (8) Sekolah bertanggung jawab untuk memperjelas petunjuk penilaian sesuai yang diharapkan jam kerja, (9) Penilaian harus ditawarkan dalam jangka waktu penilaian 48 jam, (10) Jika ada alasan pedagogis untuk penilaian yang dibatasi waktu kurang dari 48 jam, pemimpin modul harus menyertakan waktu tambahan dan tunjangan istirahat, (11) Penyesuaian yang disepakati sebelumnya seputar penyerahan pekerjaan harus dihormati, (12) Penyesuaian penjadwalan yang telah disepakati sebelumnya harus dihormati, (13) Siswa yang memerlukan interpretasi bahasa isyarat inggris akan memerlukan layanan yang di pesan terlebih dahulu, (14) Siswa yang memerlukan transkripsi kertas ujian harus diberikan akses layanan transkripsi, (15) Siswa yang mempunyai rekomendasi pertimbangan penilaian harus diidentifikasi demikaian bahwa karya yang dinilai dapat ditandai isinya, (16) Proses keadaan yang meringankan harus tersedia bagi siswa yang tidak dapat mengakses penilaian, serta (17) Seluruh peserta didik harus diberikan bimbingan bagaimana menciptakan lingkungan kerja yang aman dan nyaman. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Online assessment* yang dilakukan adalah pada siswa, Sedangkan pada penelitian kali ini peneliti menguji atau membuat website *E-Assessment Aselin* yang digunakan untuk mendaftarkan mahasiswa disabilitas yang ada di kampus atau instansi.

Website *E-Assessment Aselin* merupakan sebuah website yang dikembangkan berdasarkan bahasa pemrograman *HTML*, *CSS* dan *Framework Bootstrap* untuk bagian *Front-End*, dan menggunakan *PHP* dan *MySQL* untuk bagian *Back-End*.

Website *E-Assessment Aselin* ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) dibuat untuk

memperudahkan instansi universitas untuk mendata mahasiswa disabilitas yang ada atau yang terdapat pada lingkungan Universitas tersebut; (2) Website ini sudah *responsive* yang dimana selain dapat dibuka di windows atau pc dan laptop, tampilannya juga sudah dapat menyesuaikan pada tampilan *mobile* atau ponsel; (3) Selain itu Disabilitas Tunanetra juga dapat membuka website ini dengan menggunakan fitur aksesibilitas yang ada di laptop dan juga ponsel mereka, seperti fitur *talk-back*, dan sebagainya; serta (4) Dapat mempermudah pihak instansi untuk dapat mempermudah atau melakukan update secara berkala setiap tahun ajaran baru, sehingga dapat melakukan identifikasi dengan cepat dan tepat di setiap tahunnya, serta juga datanya dapat difilter sesuai keinginan admin. Hasil validasi dan uji coba produk menunjukkan bahwa produk website ini layak digunakan dalam pendataan dan identifikasi mahasiswa disabilitas di instansi kampus. Dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan di kampus 4 Universitas Negeri Padang diketahui bahwa website ini sangat membantu mahasiswa mengidentifikasi diri dan ketunaan apa yang dimiliki mahasiswa tersebut.

## KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam proses asesmen khususnya bagian identifikasi, yang dimana seperti yang pendidik ketahui, proses identifikasi sebelumnya menggunakan proses yang panjang dan memakan waktu yang lama, sehingga untuk penyimpulan atau diagnosis nya juga memakan waktu yang lama, tentunya hal ini sangat tidak efisien, maka dari itu dibuatlah website *E-Assessment Aselin* untuk mempersingkat proses identifikasi tersebut, sehingga layak untuk digunakan untuk mendata mahasiswa disabilitas secara online.

## REFERENSI

- Alamsyah, A. (2003). Pengantar Java Script. *Academia.Edu*, 1-40.
- H. Gillbert Miller. (2011). The spark of innovation begins with collaboration. *Inside the Digital Ecosystem*, 11(1), 13-19.
- Haryana, K. S. (2008). Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Php. *Jurnal Computech & Bisnis*, 2(1), 14-21. Retrieved from <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/74>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hardika, J., Iskandar, M. Y., Hendri, N., & Rahmi, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 197-205. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.491>
- Iskandar, M. Y., Aisyah, S., & Novrianti, N. (2024). Pengembangan Computer Based Testing Menggunakan Aplikasi Kahoot! Untuk Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 218-226. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.493>
- Iskandar, M. Y., Azira, V., Nugraha, R. A., Jasneli, I., Rahmanda, R., & Putra, A. E. (2024). Advancing Educational Practices: Implementation and Impact Desain Grafis in Education. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 7(2), 98-107. <https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v7i2.216>

- Iskandar, M. Y., Hendra, H., Syafril, S., Putra, A. E., Nanda, D. W., & Efendi, R. (2023). Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School. *International Journal of Multidisciplinary of Higher Education*, 6(3), 128-135.
- Iskandar, M. Yakub (2021) *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX SMP*. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang.
- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575-4584.
- Kim, B. (2013). Responsive Web Design, Discoverability, and Mobile Challenge. *Library Technology Reports*, 49(6), 29-30. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=90405356&site=eds-live>
- Leeds, D. P. (n.d.). *Online assessment : adjustments for disabled students*.
- Marlina. (2015a). *Asesmen Pada Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Marlina. (2015b). *E-JUPEKhu LAYANAN PROSES PEMBELAJARAN PADA ANAK BERKESULITAN BELAJAR E-JUPEKhu*. 4, 1-14.
- Marlina. (2019). Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif. *Google Scholar*, 1-58.
- Marlina. (2021). Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Khusus. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1-5. Retrieved from <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Marlina, S., Pd, M. S. L., & Pd, S. (n.d.). *Ponduon Proktis bogi Guru don Orong Tuo E\*iry\*i 4 a*.
- Marlena, R., Cahya, M., Iskandar, M. Y., & Yusrial, Y. (2023). Methods for Memorizing the Quran for Higher Education. *Ahlussunnah: Journal of Islamic Education*, 2(2), 77-82.
- Meisyi, R., Arisma, N., Wahyuni, R. P., Iskandar, M. Y., & Samsurizal, S. (2023). Analysis Student Understanding Stage in Using Learning Media Apps Canva. *Al-Hashif: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Islam*, 1(2), 117-125.
- Muslan, M., Kaewkanlaya, P., Iskandar, M. Y., Hidayati, A., Sya'bani, A. Z., & Akyuni, Q. (2023). Making Use of Ispring Suite Media in Learning Science in Junior High Schools. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education*, 6(4), 181-187.
- Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 1-11.
- Natda, K. V. (2013). Responsive Web Design. *Eduvantage*, 1(1). <https://doi.org/10.11635/2319-9954/1/1/18>
- Riyan Afandi, M., Ramdhani, M. A., Rizky, M., Setiawan, E., Majid, A., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (2022). *Tantangan dan Strategi dalam Menggunakan Assessment untuk Meningkatkan Pembelajaran di Era Digital*. 552-562.
- Rizaldi, T., & Putranto, H. A. (2017). Perbandingan Metode Web Scraping Menggunakan CSS Selector dan Xpath Selector. *Teknika*, 6(1), 43-46. <https://doi.org/10.34148/teknika.v6i1.56>

- Santoso, H. B., Delima, R., & Wibowo, A. (2019). Pelatihan Pengembangan Web Profil Desa bagi Aparatur Pemerintah Desa. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 41. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2592>
- Skeist, I., & Miron, J. (1971). Plastics and Other Polymers in Building. *Journal of Macromolecular Science: Part D - Reviews in Polymer Processing*, 1(1), 97-112. <https://doi.org/10.1080/03602557108545011>
- Solichin, A. (2016). Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL - Achmad Solichin - Google Buku. *Universitas Budi Luhur*, 120.
- Spurlock, J. (2020). Bootstrap. *Jake Spurlock*, 10(1), v. <https://doi.org/10.31826/jlr-2013-100101>
- Sudirman, Kongdolayuk, marilyn lasarus, Sriwahyuningrum, A., Cahaya, M. E., Astuti, S. N. luh, Setiawan, J., ... Hasanah, T. (2023). Metodologi penelitian 1: deskriptif kuantitatif. *Media Sains Indonesia*, (July), 166-178.
- Wulandari, V. D., Putri, C. T., Ramadhany, N. F., & Iskandar, M. Y. (2022). Teachers' Efforts in Improving Students' Reading the Qur'an. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 5(2), 67-75.
- Yelliza, M., Yahya, M., Iskandar, M. Y., & Helmi, W. M. (2023). FIVE METHODS MENTORING ISLAMIC RELIGION IN DEVELOPING STUDENTS'DIVERSITY ATTITUDES IN HIGH SCHOOLS. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 8(3), 220-229.
- Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20-26.

**Copyright holder:**

© Saidacmajaya, M., Marlina, M

**First publication right:**

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

**This article is licensed under:**

