

Perancangan UI/UX Sistem Informasi PPDB Berbasis Website Pada SD IT Mufidatul Ilmi

Nurhafizah Afrianti*¹, Dinny Komalasari²

¹Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma Palembang

²Prodi Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma Palembang

Jl. A. Yani No. 3, Palembang 30624, Indonesia. (0711) 515582

e-mail: *nurhafizahafrianti88@gmail.com, dinny.komalasari@binadarma.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah mengubah cara orang berinteraksi dengan dunia. Hal ini juga berlaku dalam proses penerimaan peserta didik baru (PPDB), yang saat ini banyak dilakukan secara online. SD IT Mufidatul Ilmi merupakan sekolah swasta yang memiliki jumlah peminat yang cukup banyak. Sistem PPDB yang ada saat ini masih memiliki beberapa kekurangan, seperti tampilan yang kurang menarik dan navigasi yang kurang user-friendly. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan bagi calon peserta didik dan orang tua dalam melakukan pendaftaran. Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI/UX sistem PPDB yang dapat mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut. Dengan perancangan UI/UX yang baik, sistem PPDB dapat menjadi lebih menarik, mudah digunakan, dan dapat memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna. Penelitian ini menggunakan metode design thinking untuk merancang UI/UX sistem informasi PPDB berbasis website pada SD IT Mufidatul Ilmi. Metode ini terdiri dari lima tahap, yaitu: Empathy, Define, Ideate, Prototype, Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan UI/UX sistem informasi PPDB berbasis website pada SD IT Mufidatul Ilmi menggunakan metode design thinking dapat menghasilkan sistem yang lebih menarik, mudah digunakan, dan dapat memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna.

Kata kunci—sistem informasi, UI/UX, design thinking

Abstract

The increasingly rapid development of information and communication technology has changed the way people interact with the world. This also applies to the process of accepting new students (PPDB), which is currently mostly done online. SD IT Mufidatul Ilmi is a private school that has quite a large number of interested people. The current PPDB system still has several shortcomings, such as an unattractive display and navigation that is not user-friendly. This can cause difficulties for prospective students and parents in registering. Therefore, it is necessary to design a PPDB system UI/UX that can overcome these shortcomings. With good UI/UX design, the PPDB system can become more attractive, easier to use, and can provide a positive experience for users. This research uses the design thinking method to design the UI/UX of the website-based PPDB information system at SD IT Mufidatul Ilmi. This method consists of five stages, namely: Empathy, Define, Ideate, Prototype, Testing. The research results show that designing the UI/UX of the website-based PPDB information system at SD IT Mufidatul Ilmi using the design thinking method can produce a system that is more attractive, easy to use, and can provide a positive experience for users.

Keywords— information systems, UI/UX, design thinking

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan semakin relevan dengan era globalisasi, yang mempengaruhi cara orang berinteraksi dan mengumpulkan informasi.

Teknologi seperti telepon, internet, dan media sosial mempermudah komunikasi antar individu dan negara, serta mempercepat akses informasi dari berbagai sumber. Informasi yang diperoleh lewat internet membuat seseorang memutuskan masalah dengan cepat, yang juga berlaku dalam dunia pendidikan. [1]

Dalam dunia pendidikan proses penerimaan peserta didik baru sudah dilakukan secara *online*. Penerimaan peserta didik baru secara *online* mempunyai manfaat dalam menyaring calon peserta didik baru. Untuk menyaring calon peserta didik baru, sekolah dapat menggunakan kriteria seperti nilai akademik, prestasi dan minat[2]. Sehubungan dengan pernyataan di atas, melihat masih ada sekolah swasta yang belum memiliki penerimaan calon siswa melalui internet. Hal ini juga terjadi di sekolah swasta yang telah dikunjungi. Sekolah swasta tersebut adalah SD IT Mufidatul Ilmi. Sistem penerimaan siswa baru di SD IT Mufidatul Ilmi masih memiliki kekurangan. Seperti pendaftaran siswa baru masih dilakukan secara manual berupa kertas dan formulir. Hal ini menyebabkan administrasi penerimaan siswa cenderung lebih lambat dan karyawan tata usaha dalam mencari data siswa atau dokumen pun lambat. Semua itu membuat terjadinya penumpukan data siswa.

Pemandangan seperti itu menunjukkan bahwa sekolah tersebut masih ketinggalan[3]. Penyebabnya adalah kurangnya pemahaman tentang desain antarmuka UI/UX yang baik di dalam pengembangan sistem informasi. Kualitas UI/UX dalam sebuah sistem informasi sangat penting karena dapat memengaruhi pengalaman dalam berinteraksi dengan pengguna. UI/UX merupakan singkatan dari *User Interface/User Experience*. UI adalah tampilan visual dari sistem informasi, sedangkan UX adalah pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem informasi[4]. Kualitas UI/UX yang baik dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif. Sebaliknya, kualitas UI/UX yang buruk dapat memberikan pengalaman pengguna yang negatif, pengguna akan merasa kesulitan dan frustrasi menggunakan sistem informasi tersebut.

Akses informasi juga berlaku dalam proses penerimaan peserta didik baru (PPDB), yang saat ini banyak dilakukan secara *online*. Penerimaan peserta didik baru (PPDB) merupakan salah satu prosedur dari penyelenggaraan pendidikan menyambut tahun ajaran baru dimana terjadinya pemilihan terhadap calon peserta didik yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan agar diterima sebagai peserta didik dalam suatu pendidikan.[5] Sekolah dapat menggunakan berbagai kriteria untuk menyeleksi calon peserta didik, seperti nilai akademik, prestasi, dan minat. Oleh karena itu, proses PPDB online merupakan suatu hal yang positif dan perlu dikembangkan. Sekolah perlu mempersiapkan diri dengan baik untuk melaksanakan PPDB online agar berjalan lancar dan efisien.

Sehubungan dengan itulah, telah melakukan penelitian di SD IT Mufidatul Ilmi. Metode dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. Adapun yang dimaksud dengan *desain thinking* merupakan pendekatan atau strategi terpadu yang terkontrol untuk mengumpulkan dan menghasilkan ide-ide inovatif yang dapat mengatasi suatu masalah[6]. Pendekatan yang terbukti efektif dalam pengembangan PPDB yang memahami kebutuhan pengguna dengan mendalam. Metode ini terdiri dari lima tahap yaitu: Empati, Definisi, Ideasi, Prototipe, dan Uji coba. Metode *design thinking* dipilih karena teknik ini dapat mendukung dalam pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam. Dengan memahami kebutuhan pengguna, maka solusi yang dihasilkan dapat lebih tepat sasaran dan dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

Pada penerapan metode *design thinking* perancangan UI/UX sistem informasi PPDB menjadi langkah yang sangat relevan dan dapat memberikan manfaat signifikan bagi pemilik yayasan dan pengguna sistem informasi tersebut. Dengan perancangan UI/UX yang baik menggunakan metode *design thinking* sistem PPDB dapat menjadi lebih menarik, mudah digunakan, dan dapat memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna.[7]

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang diterapkan menurut [8] dalam penelitian ini yaitu :

1. Dokumentasi
Pada tahap ini peneliti melakukan dokumentasi data yang terkait dengan pihak yayasan yang meliputi formulir pendaftaran, biaya pendaftaran, dan melakukan pembayaran.
2. Wawancara
Pada tahap wawancara ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung dengan penasehati tentang proses pendaftaran siswa baru pada pihak Yayasan Mufidatul Ilmi untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna .
3. Studi Pustaka
Pada tahap ini penulis menggunakan metode studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari dari jurnal, buku-buku atau penelitian sejenis serta mencari informasi terkait penerimaan siswa baru. Harapannya, literatur ini akan memberikan bantuan kepada penulis dan menyediakan informasi yang diperlukan.

2.2 Metode Pengumpulan Data

2.2.1 Perancangan

Perancangan yaitu suatu proses mendefinisikan sesuatu yang dikerjakan serta melibatkan deskripsi di dalamnya tentang arsitektur serta komponen yang detail dan keterbatasan-keterbatasan yang dialami selama proses pengerjaannya menggunakan teknik yang bervariasi.[9]

2.2.2 User Interface (UI)

Desain *user interface* merupakan suatu proses yang sangat kreatif, dan mengembangkan pilihan desain menyeluruh termasuk tata letak, responsivitas antarmuka, navigasi, kemampuan dan reaksi visual, skema warna, dan tipografi sangat penting untuk menghasilkan grafik yang terintegrasi dan khas.[10]

2.2.3 User Experience (UX)

User experience pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dalam interaksi mereka dengan berbagai aspek produk atau layanan.[11]

2.2.4 Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet.[12]

2.2.5 Usability Testing

Pengujian *usability* terhadap aplikasi yang dibuat menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)[11]. SUS adalah instrumen survei yang digunakan untuk menilai sejauh mana tingkat kegunaan suatu sistem, yang membantu menentukan apakah sistem tersebut memberikan manfaat bagi pengguna atau tidak.

2.2.6 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono dalam [13]. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Teknik *sampling* yang digunakan dalam menentukan sampel adalah dengan teknik *purposive sampling*.

2.2.7 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui serta menguji ketepatan dan ketetapan suatu alat ukur untuk dipergunakan sebagai pengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan kriteria menggunakan tabel pada taraf 0,05.[14]

2.3 Metode Perancangan Sistem

Design Thinking adalah metode yang digunakan dalam proses desain UI dan UX. *Design Thinking* adalah suatu pendekatan atau strategi yang disusun secara terkendali untuk mengumpulkan dan menghasilkan ide-ide baru yang dapat memecahkan masalah.[4]

Design Thinking Process



Gambar 1. Proses *Design Thinking*

Terdapat 5 tahapan dalam proses *Design Thinking*. Penjelasan dari setiap tahapannya sebagai berikut:

- 1) *Empathize*
Tahap *Empathize* ini merupakan tahap pertama melakukan penelitian untuk memahami kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.
- 2) *Define*
Define adalah langkah dalam proses menganalisis dan memahami berbagai ide yang diperoleh melalui *Empathize*, dengan tujuan membuat pernyataan yang menganggap permasalahan sebagai tujuan utama atau bidang yang akan diteliti.
- 3) *Ideate*
Pada tahap *Ideate* akan dihasilkan gagasan dan ide-ide yang akan menjadi dasar untuk pembuatan prototipe desain. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan sejumlah ide kreatif yang akan digunakan untuk menemukan solusi terhadap masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *Empathize*. Ide-ide yang terkumpul selanjutnya akan digunakan untuk merancang yang bertujuan untuk menggambarkan proses alur keseluruhan tampilan sistem yang akan dibuat.
- 4) *Prototype*
Tujuan dari tahap *prototype* ini adalah untuk memberikan gambaran tentang desain tampilan sebuah Sistem informasi PPDB SD IT Mufidatul Ilmi dengan pembuatan wireframe atau rancangan tampilan aplikasi.
- 5) *Testing*
Pada tahap *Testing*, *prototype* akan diuji coba. Proses pengujian ini akan menggunakan Metode *Usability Testing* yang bertujuan untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dibuat sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Sistem yang sedang berjalan pada SD IT Mufidatul Ilmi adalah sebagai berikut:

- 1) Calon siswa melakukan pendaftaran dengan datang langsung ke sekolah
- 2) Melengkapi berkas pendaftaran dan diserahkan ke panitia di sekolah
- 3) Wawancara orangtua dan calon siswa bersama Kepala Sekolah dan panitia
- 4) Melunasi biaya pendaftaran siswa baru

3.2 Analisis Sistem yang Digunakan

Sistem yang diusulkan dalam Sistem Informasi PPDB SD IT Mufidatul Ilmi adalah sebagai berikut:

- 1) Fitur untuk pendaftaran secara *online* calon peserta didik baru
- 2) Fitur untuk pengisian data peserta didik baru
- 3) Fitur untuk bisa menampilkan pengumuman hasil seleksi calon peserta didik baru
- 4) Fitur tampilan biaya pendaftaran
- 5) Fitur ini bisa menampilkan informasi seputar sekolah dan penerimaan peserta didik baru.

3.3 Perancangan Proses Sistem

3.3.1 Emphatize

Tahapan ini peneliti melakukan pencarian informasi melalui wawancara kepada wali murid dan karyawan tata usaha sehingga dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Wali murid memiliki keterbatasan waktu untuk mengurus pendaftaran anaknya. Hal ini dapat disebabkan oleh kesibukan kerja, kesibukan mengurus keluarga, atau faktor lainnya.
- 2) Karyawan tata usaha merasa kewalahan dengan banyaknya pendaftaran yang masuk.
- 3) Wali murid membutuhkan sarana komunikasi yang efektif untuk berkomunikasi dengan pihak sekolah. Hal ini penting agar mereka dapat bertanya langsung kepada pihak sekolah jika ada pertanyaan atau masalah.
- 4) Diperlukannya sistem informasi yang dapat memudahkan dalam proses pendaftaran, pembayaran dalam PPDB .

3.3.2 Define

Langkah ini merupakan metode untuk mendapatkan pandangan dari pengguna dan memahami kebutuhan mereka. Ini melibatkan penggunaan responden dan kuesioner dengan kriteria yang ditetapkan sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Responden

No	Kategori	Keterangan
1.	Nama Orang Tua Siswa/i	Nama user
2.	Nama Siswa/i	Nama murid
3.	Jenis Kelamin Siswa/i	Laki-laki atau Perempuan
4	Pekerjaan Orang Tua	Swasta, PNS, Wirausaha

3.3.3 Ideate

Tahapan ini merupakan langkah penting dalam pengembangan sistem PPDB. Dalam tahap ini, perlu dipertimbangkan persyaratan teknis serta identifikasi data, fungsi, dan konfigurasi sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa ide-ide yang dihasilkan dapat diimplementasikan secara teknis dan memenuhi kebutuhan pengguna.

a. *Usecase diagram*

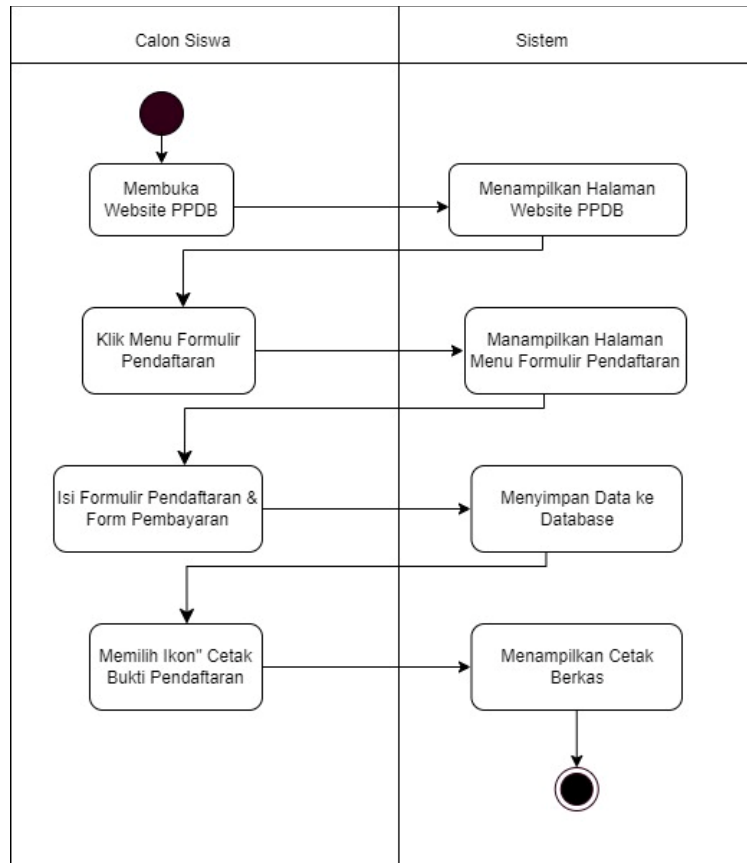
Diagram yang menunjukkan aktor, use case, dan hubungannya sebagai serangkaian langkah yang memberikan nilai yang dapat diukur bagi aktor.[15] Diagram ini mengilustrasikan interaksi antara aktor dan sistem, serta menjelaskan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk mencapai tujuannya. Dimana pengguna dapat melakukan melihat informasi, pendaftaran dan pembayaran.



Gambar 2. Use Case Diagram

b. *Activity Diagram*

Pada *activity* diagram terdapat proses, yakni proses calon siswa dan Admin yang berinteraksi dengan sistem. Proses ini merupakan proses utama yang terjadi dalam *activity diagram* calon siswa dan admin. Proses ini dimulai ketika calon siswa dan admin membuka sistem dan berakhir ketika menutup sistem. Berikut *Activity diagram* calon siswa dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 3. Activity Diagram Calon Siswa

3.3.4 Prototype

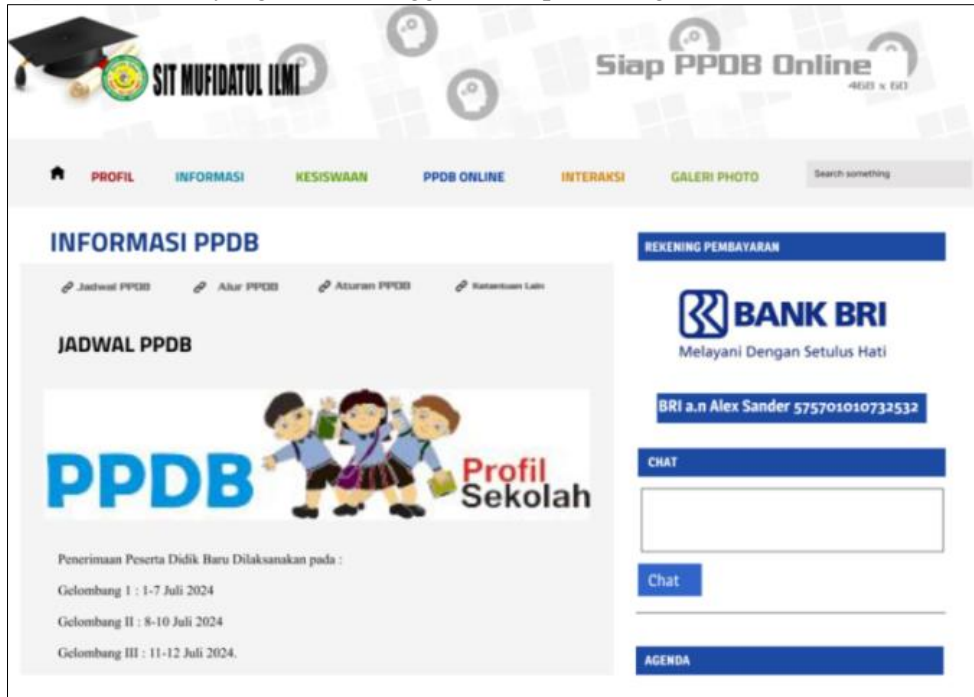
Pada tahapan ini merupakan fase penting dalam pengembangan suatu sistem termasuk website. Tahap ini, tujuannya adalah untuk merancang tampilan website yang akan dibangun dan kemudian menerapkan gagasan tersebut untuk menciptakan suatu prototype atau produk yang dapat diuji. Hasil dari proses perancangan ini dapat dilihat pada Gambar 5, yang merupakan desain awal berupa desain *Low Fidelity Wireframe*.



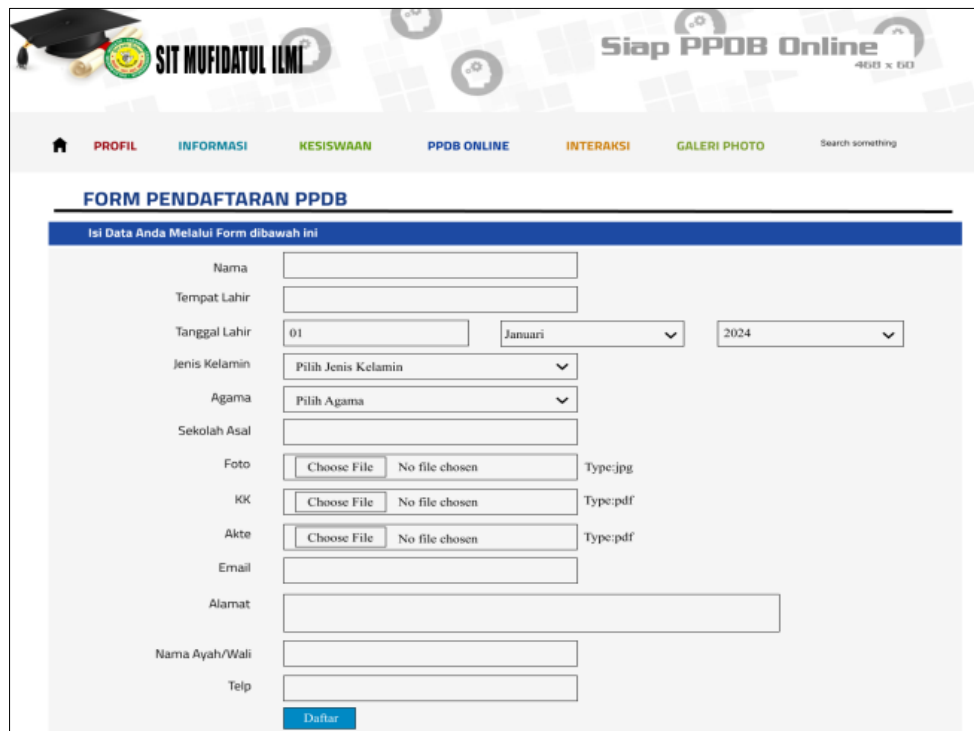
Gambar 4. Halaman Informasi PPDB

3.3.5 Testing

Testing merupakan tahapan setelah pembangunan sistem[16]. Studi ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada wali murid untuk mengevaluasi *User Experience* (UX). Responden dalam studi ini memiliki beberapa kategori, termasuk nama orang tua siswa/i, nama siswa/i, jenis kelamin siswa/i, dan pekerjaan orang tua. Dalam penelitian ini, kuesioner dikirim kepada 100 responden. Penelitian menghasilkan *User Experience* (UX) yang dibuat menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 5. Halaman Info PPDB



Gambar 6. Halaman Form Pendaftaran

Data yang diperoleh dari kuisioner dapat digunakan untuk membuat user persona yang representatif dan akurat. Berikut adalah pertanyaan kuisioner yang dapat digunakan untuk membuat user persona wali murid:

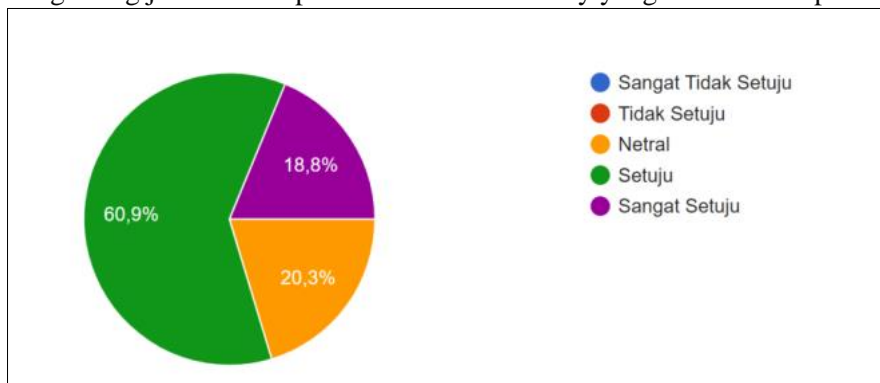
Tabel 2. Kuisioner

X1 Learnability	
X11	Apakah Anda menemukan dan memahami fitur-fitur utama pada tampilan pertama sistem PPDB?
X12	Apakah instruksi dan panduan yang disediakan membantu Anda memahami cara menggunakan sistem PPDB?
X13	Apakah tampilan warna pada PPDB enak dilihat dan mudah dipahami?
X2 Efficiency	
X21	Apakah Anda mudah mengakses formulir pendaftaran melalui sistem PPDB?
X22	Apakah Anda merasa ada hambatan atau keterlambatan dalam proses pengisian formulir?
X23	Apakah proses verifikasi dan pengumpulan dokumen berjalan efisien?
X3 Memorability	
X31	Apakah simbol-simbol yang digunakan dalam sistem PPDB dan proses pembayaran mudah untuk dimengerti?
X32	Dapatkah anda mengingat kembali cara menggunakan sistem tanpa harus merujuk ke panduan
X33	Apakah dalam penggunaan sistem PPDB baik dan mudah dipahami?

Dengan demikian, informasi yang diperoleh dari pengukuran penyebaran kuisioner termasuk hal-hal berikut:

1) *Learnability*

Menghitung jumlah total perencanaan Learnability yang diisi oleh responden.

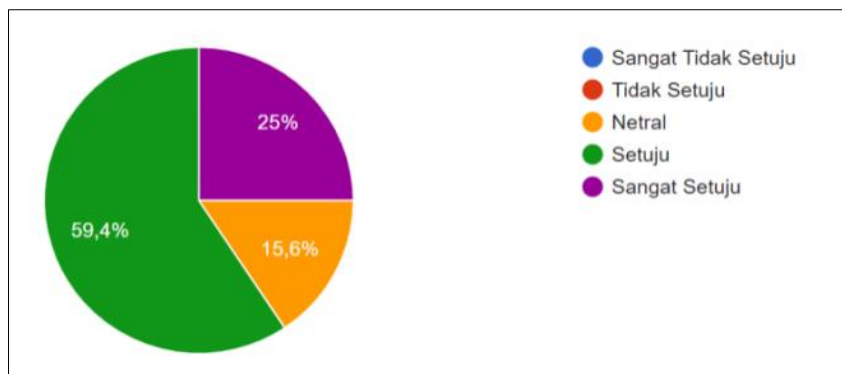


Gambar 7. *Learnability* X11

Dari nilai rata-rata yang diperoleh, lebih dari 60% responden menyatakan setuju, sehingga tingkat pemahaman tentang fitur-fitur yang mudah dipahami bagi wali murid dapat disimpulkan bahwa *Learnability* X11 mendapat tingkat persetujuan yang tinggi.

2) *Effeciency*

Menghitung jumlah keseluruhan *Effeciency* yang diisi oleh responden sebagai berikut.

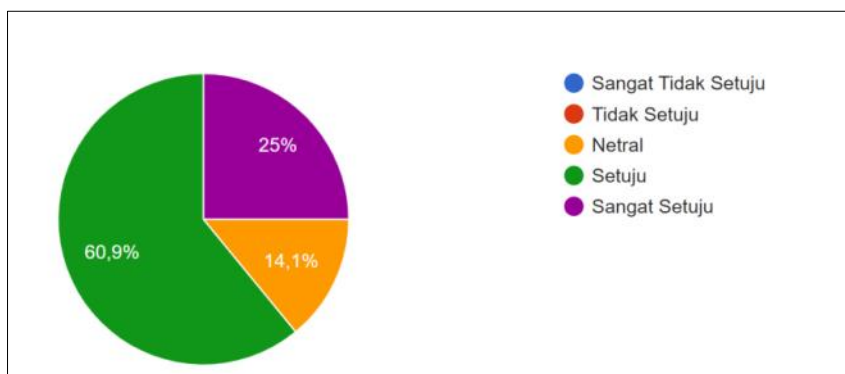


Gambar 8 Effeciency X21

Berdasarkan nilai rata-rata, lebih dari 59% responden setuju, menandakan tingkat kemudahan yang tinggi dalam mengakses formulir pendaftaran melalui sistem PPDB. Sehingga, kesimpulan dapat diambil bahwa *Effeciency* X21 mendapat tingkat persetujuan yang tinggi.

3) *Memmorability*

Menghitung jumlah keseluruhan *Memmorability* yang diisi oleh responden sebagai berikut.



Gambar 9 Memmorability X31

Berdasarkan nilai rata-rata, lebih dari 60% responden menyatakan setuju, menunjukkan tingkat kemudahan dalam memahami ikon-ikon pada sistem PPDB dan proses pembayaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Memmorability* X31 mendapat tingkat persetujuan yang tinggi.

Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan dalam kuesioner yang terdiri dari pertanyaan dan opsi jawaban. Untuk menilai kebaikan atau kecocokan instrumen ini, data diuji menggunakan Uji *Validitas* dan *Reliabilitas* menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Berikut adalah hasil dari uji *Validitas* dan *Reliabilitas*.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor.

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Validitas

Variabel	korelasi Bivariate Pearson	Keterangan
X11	1	Reliable
X12	.591**	Reliable
X13	.550**	Reliable
Total X11-X13	.857**	Reliable
X21	1	Reliable
X22	.102**	Reliable
X23	.601**	Reliable
Total X21-X23	.577**	Reliable
X31	1	Reliable
X31	.361**	Reliable
X33	.404**	Reliable
Total X31-X33	.738**	Reliable

Dari tabel 3, terlihat bahwa korelasi Bivariate Pearson untuk variabel *Learnability*, *Efficiency*, dan *Memorability* lebih besar dari 0,6, yang menunjukkan *reliable*.

2. Uji Reliabilitas

Untuk menilai konsistensi alat ukur dalam instrumen penelitian, kita perlu melihat hasil uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini dilakukan menggunakan statistik Cronbach Alpha. Suatu konstruk atau variabel dianggap reliabel jika nilai Cronbach Alpha-nya lebih besar dari 0,60 (Nunnally, 1967 dalam Ghozali, 2005). Hasil uji reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS 25 dapat ditemukan dalam tabel yang menunjukkan nilai statistik reliabilitas untuk masing-masing variabel, seperti yang tertera di bawah ini.:

Tabel 4. Rekapitulasi Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
<i>Learnability</i>	0,781	<i>Reliable</i>
<i>Efficiency</i>	0,243	<i>Reliable</i>
<i>Memorability</i>	0,648	<i>Reliable</i>

Dari tabel 4, terlihat bahwa nilai Cronbach Alpha untuk variabel *Learnability*, *Efficiency*, dan *Memorability* lebih besar dari 0,6 yang menunjukkan *reliable*.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji exact, di mana jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data untuk semua variabel dalam penelitian tersebut berdistribusi normal. Ini mengindikasikan bahwa uji hipotesis parametrik dapat dilakukan untuk menganalisis data tersebut. Namun, jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data tidak normal. Hasil uji reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS dapat ditemukan dalam tabel yang menunjukkan informasi statistik untuk masing-masing variabel, seperti yang tertera di bawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Uji Normalitas

Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
X11	3.9600	Reliable
X12	4.1300	Reliable
X13	4.1800	Reliable
X21	4.1100	Reliable
X22	2.8900	Reliable
X23	4.0200	Reliable
X31	12.1600	Reliable
X32	12.1600	Reliable
X33	24.3200	Reliable

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dikemukakan mengenai perancangan sistem yang telah dibangun, maka disimpulkan:

- 1) Dari hasil penelitian pada responden, ditemukan bahwa rata-rata jawaban variabel *Learnability*, *Efficiency*, dan *Memorability* adalah lebih dari 50%, yang menunjukkan tingkat tinggi.
- 2) Dari analisis, terlihat bahwa nilai r yang dihitung untuk setiap variabel *Performance Expectancy*, yaitu r hitung X1 hingga X33, lebih besar dari pada nilai r tabel. Sebagai contoh, untuk r hitung X1_1 adalah 0,857, dengan tingkat validitas yang melebihi 0,01.

5. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis terhadap perancangan sistem informasi yang telah dibangun, yaitu sebagai berikut:

- 1) Metode *design thinking* akan menghasilkan produk atau layanan yang lebih memenuhi kebutuhan pengguna. Hal ini akan meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas mereka terhadap yayasan. Penerapan metode *design thinking* pada bagian-bagian terkait lainnya di yayasan akan membantu yayasan untuk terdefinisi dengan baik.
- 2) Gunakan teknologi yang tepat untuk sistem yang akan dirancang. Teknologi yang tepat akan membantu mewujudkan sistem yang responsif dan dapat diakses dengan mudah. Dan desain yang menarik akan membuat pengguna lebih tertarik untuk menggunakan sistem.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Pihak SD IT Mufidatul Ilmi yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Tranggono *et al.*, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja," *Bur. J. Indones. J. Law Soc. Gov.*, vol. 3, no. 2, pp. 1927–1946, 2023, [Online]. Available: <http://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/299>
- [2] R. Effendi *et al.*, "PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB PADA SDN yang dimiliki oleh SDN Pasirdurung," vol. 2, no. 2, pp. 113–122, 2022.

-
- [3] S. Rahayu and W. Suandi, "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Garut," *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, pp. 255–262, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.255.
- [4] T. Ridwan, "Perancangan Ui / Ux Berbasis Website Pada Penerimaan Peserta Didik Baru," vol. 7, no. 2, pp. 1401–1409, 2022.
- [5] Luthfiyah and D. Aisyatul, "Implikasi Pelaksanaan Zonasi dalam Pemerataan Peserta Didik Baru dan Peningkatan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus SMPN 1 Ngadiluwih)," *Undergrad. thesis, IAIN Kediri.*, pp. 1–23, 2022.
- [6] M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, and R. S. Dewi, "Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Kost Abc Di Kota Xyz Menggunakan Metode Design Thinking," *Aisyah J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–44, 2021, [Online]. Available: <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- [7] M. Jidan Narizki *et al.*, "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [8] N. Huda, "Website Sistem Informasi Desa Sungai Rebo Banyuasin Sumatera Selatan," *Konf. Nas. Sist. Inf.*, pp. 281–285, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/view/372/0>
- [9] D. Agustin, A. Ulan Bani, and Fauziyah, "Perancangan Sistem Informasi Jasa Wedding Organizer pada CV. Boganesia Jaya Berbasis Web," *J. Jaring SainTek*, vol. 2, no. 2, pp. 15–24, 2020, doi: 10.31599/jaring-saintek.v2i2.315.
- [10] D. Hidayat fahrul, "PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE PPDB MAN 1 JEMBRANA MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND SEBAGAI ALAT PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB)," pp. 31–41, 2023.
- [11] F. Akbar, "Perancangan ui/ux menggunakan metode," 2023.
- [12] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [13] N. Bloom and J. Van Reenen, "Populasi dan sampel," *NBER Work. Pap.*, p. 89, 2013, [Online]. Available: <http://www.nber.org/papers/w16019>
- [14] E. Rosita, W. Hidayat, and W. Yuliani, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial," *FOKUS (Kajian Bimbing. Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, p. 279, 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.
- [15] Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," *Memahami Pengguna. UML (Unifed Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- [16] A. Rini and H. Aprianto, "Geographic Information System of Health Service Place in Palembang," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2019, vol. 1167, no. 1: IOP Publishing, p. 012065.