



PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM INFORMASI PPDB BERBASIS *PROTOTYPE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS: MADRASAH ALIYAH MATHLA'UL ANWAR BAROS)

Mumu Nazmudin

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang

Email: mumunajmudin98@gmail.com

Abstrak

Proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Baros masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti lambatnya proses pendaftaran, potensi kehilangan data, serta rendahnya efisiensi dan akurasi pengelolaan administrasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi PPDB berbasis web dengan *User Interface (UI)* dan pengalaman pengguna (*UX*) yang lebih efektif dan responsif. Metode *Design Thinking* digunakan melalui lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk menggali kebutuhan pengguna hingga pengujian solusi. Hasil penelitian berupa prototype sistem PPDB yang menekankan pada kemudahan akses, kejelasan informasi, dan efisiensi alur pendaftaran. Pengujian usability menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor 73,02, yang tergolong dalam kategori "*acceptable*", menunjukkan bahwa sistem dapat diterima oleh pengguna. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam pengembangan sistem PPDB digital yang berpusat pada kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *UI/UX, Information System, PPDB, Prototype, Design Thinking*

Abstract

The student admission process (PPDB) at Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Baros is still conducted manually, leading to several issues such as slow registration, potential data loss, and low efficiency and accuracy in administrative management. This study aims to design a web-based PPDB information system with a more effective and responsive user interface (UI) and user experience (UX). The Design Thinking method was applied through five stages: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*, to identify user needs and validate the proposed solution. The result of this study is a prototype of a PPDB system that focuses on ease of access, clarity of information, and efficiency in the registration process. Usability testing using the System Usability Scale (SUS) yielded a score of 73.02, categorized as "*acceptable*," indicating that the system is well-received by users. This research is expected to serve as a reference for developing digital PPDB systems centered on user needs in similar educational environments.

Keywords : *UI/UX, Information System, PPDB, Prototype, Design Thinking*

Article History

Received: September 2025
Reviewed: September 2025
Published: September 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komputer telah memberikan dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, lembaga-lembaga pendidikan mulai menerapkan teknologi dalam berbagai aspek, salah satunya adalah proses penerimaan peserta didik baru (PPDB). Penerapan sistem berbasis teknologi diharapkan dapat mempermudah proses administrasi, pengelolaan data, dan komunikasi dengan calon peserta didik. Oleh karena itu, setiap institusi pendidikan perlu mengoptimalkan teknologi sebagai alat pendukung dalam pengelolaan kegiatan operasional dan penyebaran informasi. (Budi et al., 2025)

Permasalahan yang ada di Madrasah Mathla'ul Anwar Baros saat ini, PPDB masih dilakukan secara manual dalam proses administrasinya, yang menyebabkan berbagai kendala seperti lambatnya proses pendaftaran, serta potensi kehilangan data. Kendala-kendala tersebut berpotensi menurunkan efisiensi dan keakuratan dalam pengelolaan administrasi peserta didik baru. Masalah ini menimbulkan kebutuhan pentingnya untuk pengembangan sebuah sistem informasi berbasis teknologi yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Pemanfaatan teknologi informasi kini menjadi strategi yang umum diterapkan oleh institusi pendidikan dalam rangka meningkatkan efisiensi serta mutu proses penerimaan peserta didik baru. Melalui integrasi desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, proses pendaftaran dapat dirancang lebih intuitif dan ramah pengguna, sehingga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi calon peserta didik maupun pihak sekolah. Sistem informasi berbasis web menjadi alternatif yang praktis dan efisien karena memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi, melakukan pendaftaran, hingga memperoleh hasil seleksi secara daring. Selain itu, dari sisi pengelola, sistem ini mendukung pengelolaan data secara lebih terstruktur dan akurat (Sia & Satriyawan, 2024).

Design Thinking merupakan pendekatan terstruktur yang digunakan untuk menggali dan menghasilkan ide-ide inovatif dalam menyelesaikan masalah, dengan titik awal pada proses *Empathy* yang berfokus pada kebutuhan manusia (*human-centered*). Dalam konteks perancangan *UI/UX*, pendekatan ini sangat relevan karena menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna baik calon peserta didik, orang tua, maupun pihak sekolah guna menciptakan desain yang fungsional dan meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh (Widoseno Ardras et al., 2023).

Dengan menerapkan tahapan-tahapan dalam *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Perancangan sistem informasi PPDB berbasis prototipe diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta meningkatkan efisiensi dan kualitas proses penerimaan peserta didik baru di Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Baros. Pengembangan aplikasi PPDB dengan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menjadi hal yang penting agar dapat mempermudah selama proses PPDB berlangsung (Julianti et al., 2024).

TINJAUAN PUSTAKA

- PPDB

Berdasarkan hasil wawancara, Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di Madrasah Aliyah (MA) Mathla'ul Anwar Baros dilaksanakan setiap tahun ajaran baru, yang biasanya dimulai beberapa bulan sebelum tahun ajaran tersebut berlangsung. Proses penerimaan ini dimulai dengan pendaftaran yang dapat dilakukan secara daring maupun langsung di lokasi madrasah. Calon siswa yang ingin mendaftar diharuskan memenuhi persyaratan administratif, seperti menyerahkan fotokopi ijazah SMP atau sederajat, pasfoto terbaru, dan dokumen lainnya sesuai ketentuan sekolah.

Setelah pendaftaran, para calon peserta didik akan mengikuti seleksi yang umumnya meliputi tes tertulis, wawancara, serta pemeriksaan berkas. Seleksi ini bertujuan untuk menilai kemampuan akademik calon siswa dan melihat kecocokan dengan standar yang diterapkan oleh madrasah. Hasil seleksi akan diumumkan beberapa hari setelah tes, dan



bagi yang lolos seleksi, mereka diwajibkan melakukan daftar ulang untuk mengamankan tempat sebagai siswa baru.

Penerimaan di MA Mathla'ul Anwar Baros juga terkait dengan program wajib belajar 12 tahun yang diterapkan di Indonesia diatur pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana pendidikan setara SMA, termasuk madrasah aliyah, menjadi bagian dari kewajiban pendidikan dasar dan menengah. Sebagai lembaga pendidikan setara SMA, MA Mathla'ul Anwar Baros membuka peluang bagi lulusannya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi. Proses penerimaan peserta didik baru ini adalah langkah awal bagi calon siswa untuk menempuh pendidikan di madrasah yang memiliki fokus tidak hanya pada penguasaan ilmu pengetahuan umum, tetapi juga pendidikan agama.

- UI/UX

User Interface (UI) merupakan suatu cara program dan penggunaan untuk berinteraksi. *UI* memiliki fungsi untuk menghubungkan berbagai informasi antara pengguna dan system operasi, sehingga komputer bisa digunakan. (Ningsih & Abidin, 2021). Semua komponen *User Interface* diantaranya adalah komponen tombol, ikon, tipografi, tema, layout, animasi yang tampil pada produk, dan visual interaktif lainnya. Semua komponen *UI* tersebut didesain dengan berfokus pada keindahan dan kemudahan pengguna. (Umiga, 2022).

User Experience (UX) atau Pengalaman Pengguna adalah impresi serta reaksi yang dirasakan oleh pengguna ketika mereka menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. Selain itu, *UX* juga mengevaluasi tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan produk tersebut. Meskipun suatu produk, sistem, atau layanan memiliki fitur yang unggul, jika pengguna merasa tidak nyaman, maka pengalaman dan kepuasan pengguna dianggap masih kurang memadai. Pengalaman pengguna diukur dari seberapa mudahnya produk tersebut digunakan untuk membantu pengguna mencapai tujuan mereka. (Widiyantoro et al., n.d.)

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience (UX)* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun *UX* adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (customer rule). Seberapa pun bagus fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat *UX* menjadi rendah. (Auliazmi et al., 2021).

- Design Thinking

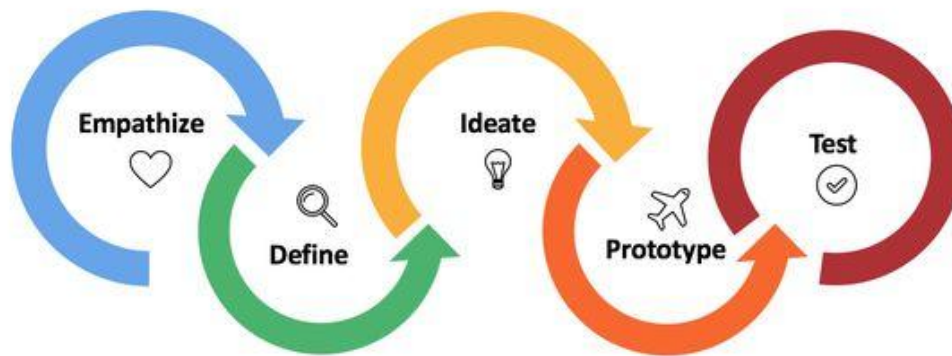
Design Thinking adalah pendekatan dalam proses desain yang menekankan pencarian solusi kreatif berbasis pemahaman terhadap kebutuhan pengguna. Pendekatan ini berakar dari sejarah panjang desain, mulai dari pembangunan monumen hingga sistem transportasi. Pada awal abad ke-20, prinsip "*learning by doing*" mulai diterapkan, seperti pada desain kursi Eames yang bertahan hingga kini. Pada tahun 1960-an, desainer Jean Muir juga menerapkan prinsip serupa dalam merancang pakaian yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Inti dari pendekatan ini adalah memahami permasalahan secara mendalam sebelum menawarkan solusi. Untuk dapat diterapkan secara luas, *Design Thinking* kemudian distandarkan dalam bentuk tahapan sistematis oleh David Kelley, Tim Brown (IDEO), dan Roger Martin pada 1990-an, sehingga menjadi konsep terpadu yang digunakan hingga saat ini. (Rozikin Herawan et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk melakukan perancangan desain UI/UX PPDB ini adalah *design thinking*. *Design Thinking* adalah pendekatan dalam proses desain yang menekankan pencarian solusi kreatif berbasis pemahaman terhadap kebutuhan pengguna. Pendekatan ini berakar dari sejarah panjang desain, mulai dari pembangunan monumen hingga sistem

transportasi. Pada awal abad ke-20, prinsip “*learning by doing*” mulai diterapkan, seperti pada desain kursi Eames yang bertahan hingga kini. Pada tahun 1960-an, desainer Jean Muir juga menerapkan prinsip serupa dalam merancang pakaian yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Inti dari pendekatan ini adalah memahami permasalahan secara mendalam sebelum menawarkan solusi. Untuk dapat diterapkan secara luas, *Design Thinking* kemudian distandarkan dalam bentuk tahapan sistematis oleh David Kelley, Tim Brown (IDEO), dan Roger Martin pada 1990-an, sehingga menjadi konsep terpadu yang digunakan hingga saat ini. (Rozikin Herawan et al., 2023).

Terdapat lima fase utama dalam *Design Thinking*, yaitu:



Gambar 1 Metode *Design Thinking*

- **Empathize**

Tahap *Empathize* dalam *Design Thinking* adalah langkah awal yang krusial untuk memahami perilaku, emosi, pengalaman, dan konteks pengguna. Dalam fase ini, penting untuk melakukan observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner guna menggali kebutuhan dan harapan pengguna secara mendalam.

Melalui observasi, *designer* dapat mengamati interaksi pengguna dengan produk atau layanan, termasuk keluhan dan keinginan mereka. Wawancara mendalam juga menjadi metode efektif untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman pengguna, sementara kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari lebih banyak responden. Dengan pendekatan ini, desainer dapat membangun pemahaman yang lebih baik tentang apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan akan lebih relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan mereka.

- **Define**

Tahap *Define* adalah proses merumuskan masalah. Pada tahap ini, desainer menyusun daftar masalah yang dialami oleh pengguna untuk dijadikan sebagai sudut pandang dalam merancang aplikasi. Selanjutnya, desainer membuat daftar kebutuhan solusi bagi pengguna berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi. Setiap masalah yang muncul akan dicatat sebagai pain points, sementara solusi dicatat di bagian *how - might we / gain*. (Tri Widiatmoko et al., 2022) Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tahap *Define* dalam proses desain sangat penting karena berfungsi sebagai dasar untuk menciptakan solusi yang tepat guna. Dengan menyusun masalah yang dihadapi pengguna secara jelas, desainer dapat lebih fokus dalam merancang fitur-fitur yang relevan dengan kebutuhan. Selain itu, pencatatan pain points dan solusi dalam bentuk *how-might we/gain* memberikan struktur yang membantu desainer dalam mengidentifikasi prioritas masalah dan solusi yang potensial, sehingga proses pengembangan aplikasi menjadi lebih terarah dan efisien. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap solusi yang dihasilkan benar-benar menjawab permasalahan pengguna, meningkatkan kualitas produk akhir.

- **Ideate**

Tahap *Ideate* merupakan langkah lanjutan setelah proses *Empathize* dan *Define* dalam metode *Design Thinking*. Pada fase ini, berbagai ide dikembangkan sebagai respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini menekankan eksplorasi gagasan-gagasan kreatif yang bertujuan menemukan beragam alternatif solusi.



Ide-ide yang dihasilkan bersumber dari pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, yang diperoleh pada tahapan sebelumnya. Selanjutnya, ide-ide tersebut diseleksi dan dievaluasi secara kritis untuk menentukan solusi yang paling efektif, relevan, dan layak untuk diterapkan. Dengan demikian, tahap Ideate menjadi fondasi penting dalam menghasilkan inovasi yang tepat sasaran dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. (Pradana dkk., 2021.)

- **Prototype**

Purwarupa atau *prototype* merupakan rancangan awal yang digunakan dalam tahap awal pengembangan perangkat lunak. *Prototype* berperan sebagai representasi awal dari sistem atau aplikasi yang sedang dirancang, dengan tujuan untuk memvisualisasikan konsep, menguji fungsi-fungsi dasar, serta mengidentifikasi kekurangan atau potensi perbaikan. Melalui purwarupa, pengembang dan pemangku kepentingan dapat memahami gambaran sistem secara lebih konkret sebelum dilakukan pengembangan secara menyeluruh. Selain itu, *prototype* juga memungkinkan adanya umpan balik dari pengguna sejak dini, sehingga perbaikan dapat dilakukan lebih cepat dan efisien. Tahapan ini sangat penting untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Fikriliyani et al., 2025).

- **Test**

Tahap *Test* merupakan fase pengujian bersama pengguna yang bertujuan untuk menilai sejauh mana aplikasi mampu bekerja secara efektif dan efisien. Proses ini menjadi komponen penting dalam pendekatan *Design Thinking*, karena hasil evaluasi dari pengguna digunakan untuk menakar kecocokan antara aplikasi dengan kebutuhan nyata pengguna. Umpan balik serta pengalaman yang dirasakan selama penggunaan menjadi dasar utama dalam proses perbaikan dan pengembangan lebih lanjut sebelum aplikasi diimplementasikan secara luas. Salah satu pendekatan yang sering diterapkan pada tahap ini adalah *Usability Testing*, yang berfokus pada aspek kemudahan penggunaan serta tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang diuji.

System Usability Scale (SUS), yang dikembangkan oleh *John Brooke* sejak tahun 1986, merupakan instrumen pengukuran yang banyak digunakan dalam penelitian karena berbagai kelebihannya. Keunggulan *SUS* mencakup kemudahan penggunaannya, ketersediaannya secara gratis, persyaratan perhitungan yang tidak rumit, serta validitas dan reliabilitasnya yang terbukti, bahkan ketika diterapkan pada sampel dengan ukuran kecil (Suryo Prayogo et al., 2025).

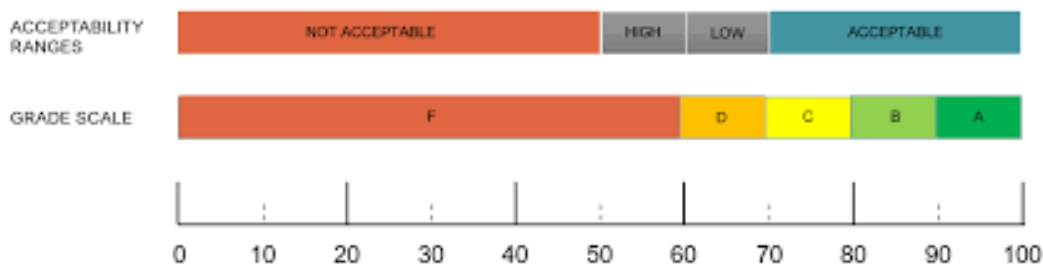
Tabel 2.1 Pertanyaan *SUS (System Usability Scale)*

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan sering menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari oranglain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.



Perhitungan skor *System Usability Scale (SUS)* dilakukan dengan menetapkan skor kontribusi untuk setiap item pernyataan, yang berkisar antara 0 hingga 4. *SUS* terdiri atas 10 item pertanyaan dengan skala *Likert* 1 hingga 5, di mana nilai 1 menunjukkan ketidaksepakatan yang sangat kuat dan nilai 5 menunjukkan persetujuan yang sangat kuat. Item ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) bersifat positif, sehingga skor kontribusinya dihitung dengan cara mengurangi 1 dari nilai yang dipilih responden. Sebaliknya, item genap (2, 4, 6, 8, dan 10) bersifat negatif, sehingga skor kontribusinya dihitung dengan mengurangkan nilai jawaban dari angka 5. Setelah seluruh skor kontribusi dari sepuluh item dijumlahkan, hasilnya dikalikan dengan faktor 2,5 untuk memperoleh total skor *SUS*. Skor akhir ini akan berada dalam rentang 0 hingga 100, yang merepresentasikan tingkat kegunaan (*usability*) sistem dari sudut pandang pengguna (Chairunnisa et al., n.d.).

Nilai akhir skor *SUS* ini akan berkisar dari 0 hingga 100 (Nadillah et al., 2024). Dalam pengkategorian skor *SUS*, untuk dapat masuk kategori *acceptable* (dapat diterima), sistem setidaknya harus mendapatkan skor 70. Kategorisasi lebih lanjut mengenai interpretasi skor *SUS* dapat dilihat pada gambar.



Gambar 2.1 Acceptability Range

Berikut rumus perhitungan skor *SUS*:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

x = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor *SUS*

n = Jumlah responden

Berikut rincian rumusnya:

$$SUS\ Score = \{(S1-1)+(5-S2)+(S3-1)+(5-S4)+(S5-1)+(5-S6)+(S7-1)+(5-S8)+(S9-1)+(5-S10)\} * 2.5$$

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

- *Emphatize*

Pada tahap *emphatize*, peneliti melakukan penyebaran angket atau kuesioner angket kepada pengguna sistem informasi PPDB. Angket dibuat menggunakan *Google Form*, dan disebarikan kepada responden secara online. Kuesioner ini digunakan sebagai pendataan kebutuhan pengguna yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan perancangan desain.

Tabel 4.1 Kuesioner Kebutuhan Pengguna

No	Pertanyaan
1	Bagian mana saja dari proses PPDB yang masih dilakukan secara manual?
2	Apa saja kendala yang sering dihadapi selama proses pendaftaran berlangsung?
3	Bagaimana menurut Anda jika dilakukan perancangan <i>UI/UX</i> sistem PPDB dari kendala yang dihadapi?
4	Menurut Anda, bagian mana dari proses PPDB yang paling membutuhkan
5	Seberapa penting menurut Anda kemudahan akses dan tampilan antarmuka website PPDB?
6	Fitur atau informasi apa yang paling dibutuhkan pada website PPDB?
7	Menurut Anda, apa yang perlu ada pada website PPDB dari segi <i>UI/UX</i> (Tampilan)?



Hasil rangkuman kuesioner didapat 10 kebutuhan pengguna dari responden, karena terdapat beberapa responden yang tidak menjawab/menjawab sama dengan responden lainnya, berikut jawaban yang telah dirangkum :

Tabel 4.2 Rangkuman Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
1	Alur pendaftaran yang jelas dan mudah dipahami
2	Tampilan antarmuka yang ramah pengguna (user-friendly)
3	Warna antarmuka yang nyaman
4	Ikon dan tombol yang mudah dikenali
5	Jenis dan ukuran font yang mudah dibaca
6	Informasi jadwal dan tahapan pendaftaran yang lengkap dan akurat
7	Tampilan antarmuka yang minimalis dan tidak membingungkan
8	Navigasi yang sederhana dan mudah diikuti
9	Fitur unggah dokumen yang mudah dan stabil
10	Tampilan yang cepat tanpa gangguan visual yang tidak perlu

- Define

Proses define merupakan proses mendapatkan pandangan pengguna serta memahami kebutuhan pengguna (Stevens, 2021). Di fase ini, masalah yang didapat dari tahap *Emphatize* ditetapkan dan dirumuskan dengan tepat. Rumusan masalah yang ditentukan harus sesuai dengan masalah yang sebenarnya, karena merupakan akar dari masalah tersebut. Untuk membantu proses merumuskan permasalahan yang didapat maka penulis menggunakan tools User Persona.

berdasarkan hasil kuesioner kepada pengguna, peneliti membuat user persona yang akan membantu dalam mengetahui kebutuhan pengguna dan tujuan pengguna yang nantinya diimplementasikan pada sistem informasi PPDB Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Baros. User persona admin pada tabel dibawah.

Tabel 4.3 User Persona Siswa 1

User 1	
Identitas	
Nama : Fadli Umur : 16 tahun Bagian: Siswa calon pendaftar	
Kebutuhan	Tujuan
Formulir pendaftaran online dan fitur unggah dokumen lewat HP	Mendaftar ke MA Mathla'ul Anwar Baros tanpa harus datang langsung ke sekolah
Keresahan	Keinginan
Bingung dengan alur pendaftaran karena belum ada media resmi yang jelas	Website simpel, bisa diakses lewat HP, dan ada notifikasi saat pendaftaran berhasil

Tabel 4.4 User Persona Siswa 2

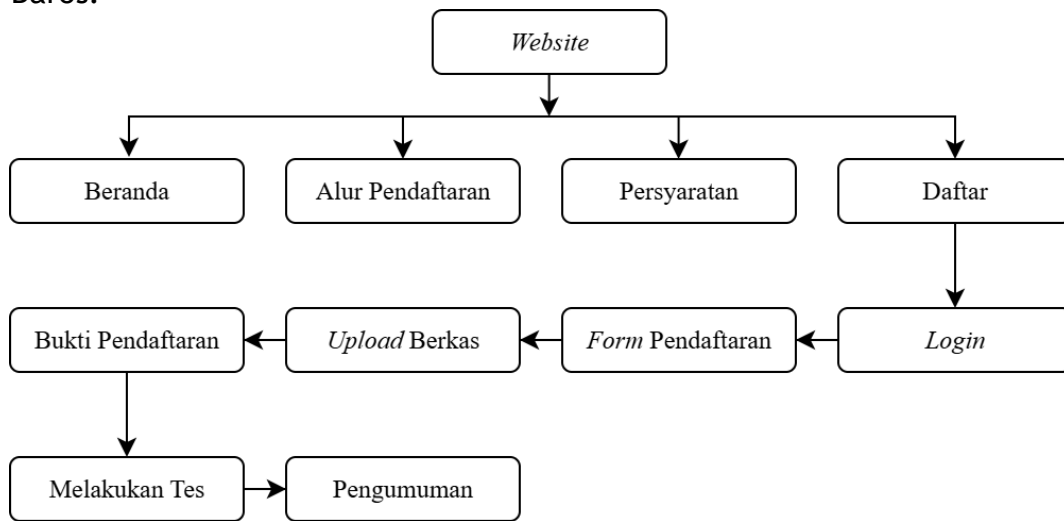
User 2	
Identitas	
Nama : Nurul Azzahra Umur : 15 tahun Bagian: Siswa SMP calon pendaftar dari luar kota	
Kebutuhan	Tujuan



Informasi lengkap tentang jadwal, syarat, dan tahapan pendaftaran	Mendapatkan informasi dan bisa mendaftar dari jarak jauh tanpa datang ke sekolah
Keresahan	Keinginan
Tidak tahu harus menghubungi siapa dan takut ketinggalan jadwal karena tidak ada notifikasi	Website informatif dengan tampilan menarik dan akses cepat meskipun sinyal terbatas

Ideate

Dari tahapan define, ide dihasilkan melalui sitemap dan wireframe low-fidelity. Sitemap berisikan pemetaan dasar pada website dengan mengembangkan ide kedalam alur fitur atau menu yang akan dibuat pada website PPDB Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Baros.

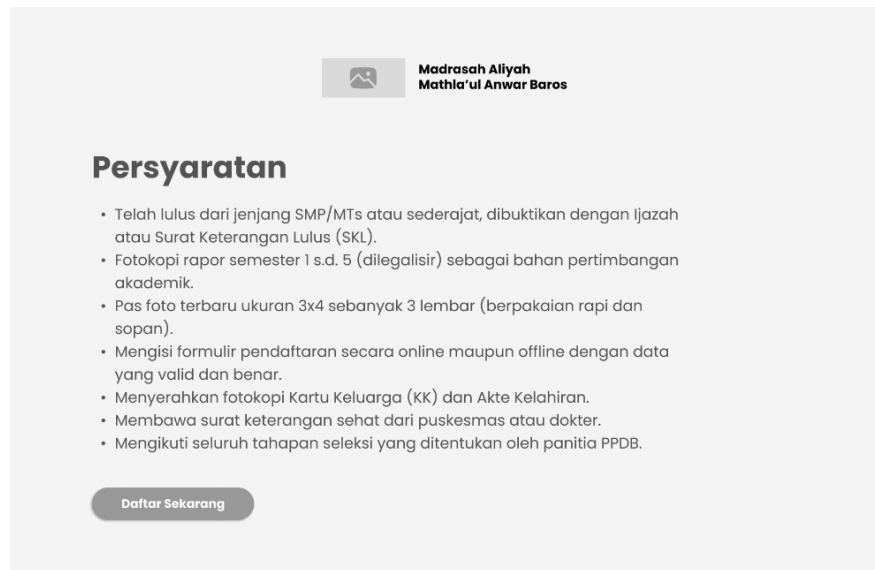


Gambar 4.1 Sitemap Sistem PPDB

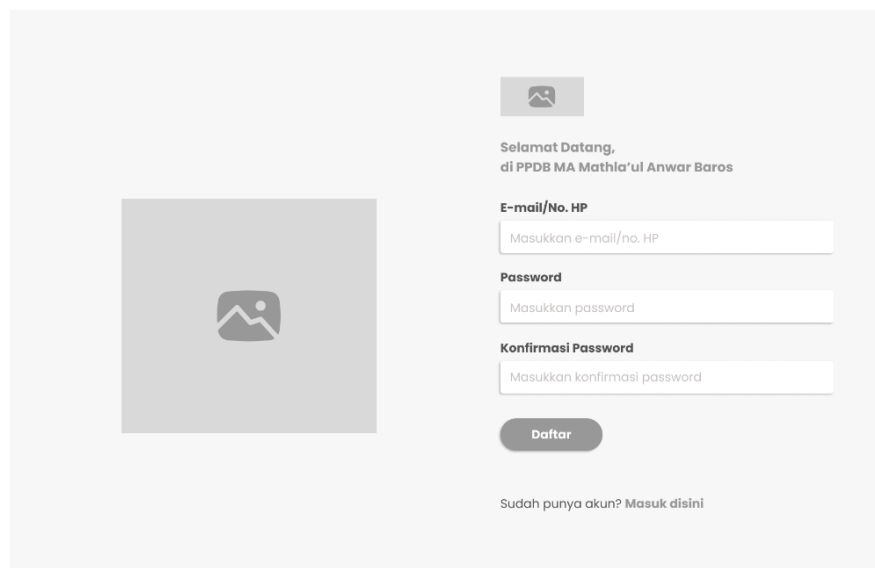
Setelah membuat sitemap sebagai navigasi alur sistem, maka wireframe low-fidelity dibuat sebagai rancangan awal layout antarmuka pengguna untuk tiap fitur utama yang ada pada sistem.



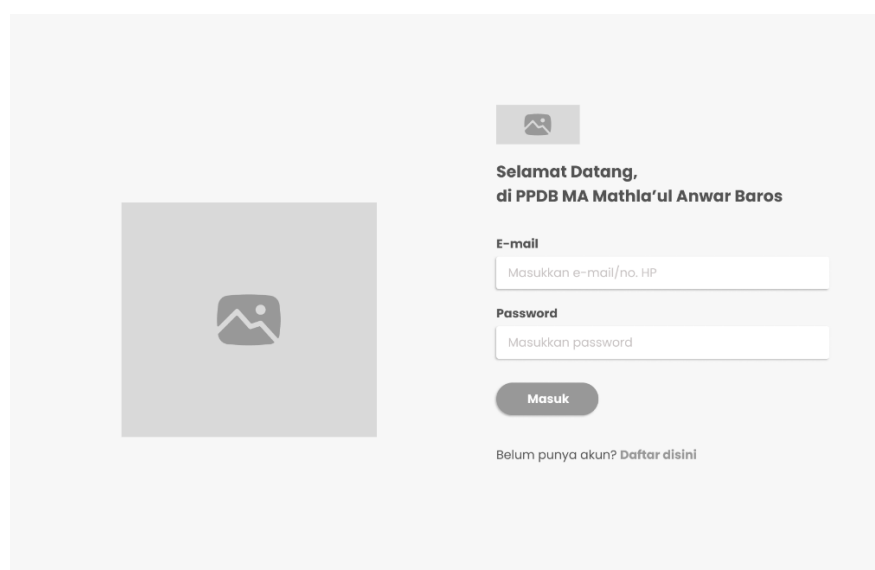
Gambar 4.2 Wireframe Lo-Fi Beranda



Gambar 4.3 Wireframe Lo-Fi Persyaratan



Gambar 4.4 Wireframe Lo-Fi Registrasi



Gambar 4.5 Wireframe Lo-Fi Login



Biodata Calon Siswa

Nama Lengkap: Masukkan nama lengkap

NISN: Masukkan Nomor Induk Siswa Nasional

Jenis Kelamin: Pilih jenis kelamin

Tempat Lahir: Masukkan tempat lahir

Tanggal Lahir: Masukkan tanggal lahir

Anak Ke: Pilih anak ke berapa

Jumlah Saudara: Pilih jumlah saudara

Provinsi: Pilih provinsi

Kabupaten/Kota: Pilih kabupaten/kota

Kecamatan: Pilih kecamatan

Desa: Pilih Desa

Kampung, RT/RW: Masukkan kampung dan RT/RW

Selanjutnya

Gambar 4.6 Lo-Fi Biodata Calon Siswa

Biodata Orangtua

Nama Ayah: Masukkan nama lengkap

Pekerjaan Ayah: Masukkan pekerjaan

Agama Ayah: Pilih agama

Nama Ibu: Masukkan nama lengkap

Pekerjaan Ibu: Masukkan pekerjaan

Agama Ibu: Pilih agama

Provinsi: Pilih provinsi

Kabupaten/Kota: Pilih kabupaten/kota

Kecamatan: Pilih kecamatan

Desa: Pilih Desa

Kampung, RT/RW: Masukkan kampung dan RT/RW

Kembali Selanjutnya

Diwakilii oleh wali? Isi disini

Gambar 4.7 Wireframe Lo-Fi Biodata Orangtua

Biodata Wali

Nama Wali: Masukkan nama lengkap

Hubungan Wali: Pilih jenis wali

Pekerjaan Wali: Masukkan pekerjaan wali

Agama Wali: Pilih agama

Provinsi: Pilih provinsi

Kabupaten/Kota: Pilih kabupaten/kota

Kecamatan: Pilih kecamatan

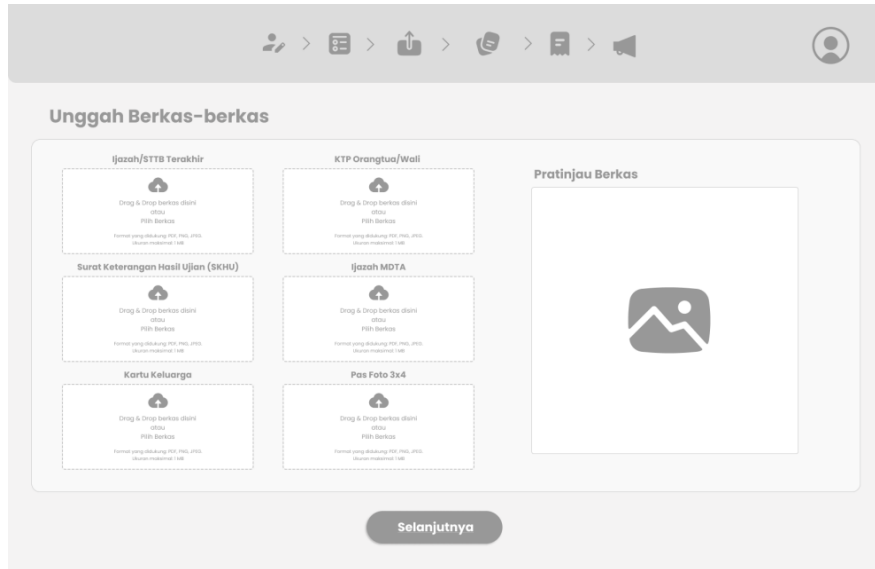
Desa: Pilih Desa

Kampung, RT/RW: Masukkan kampung dan RT/RW

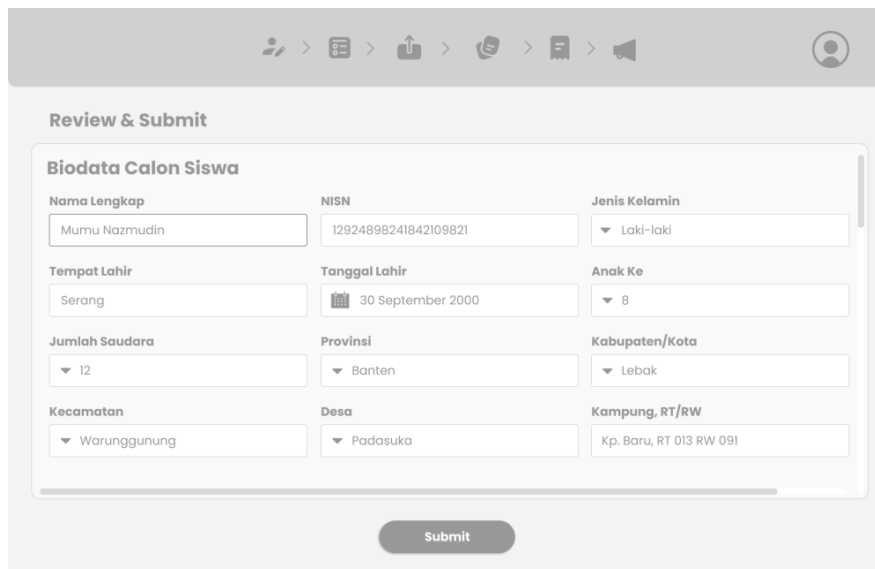
Kembali Selanjutnya

Masih ada orangtua? Isi disini

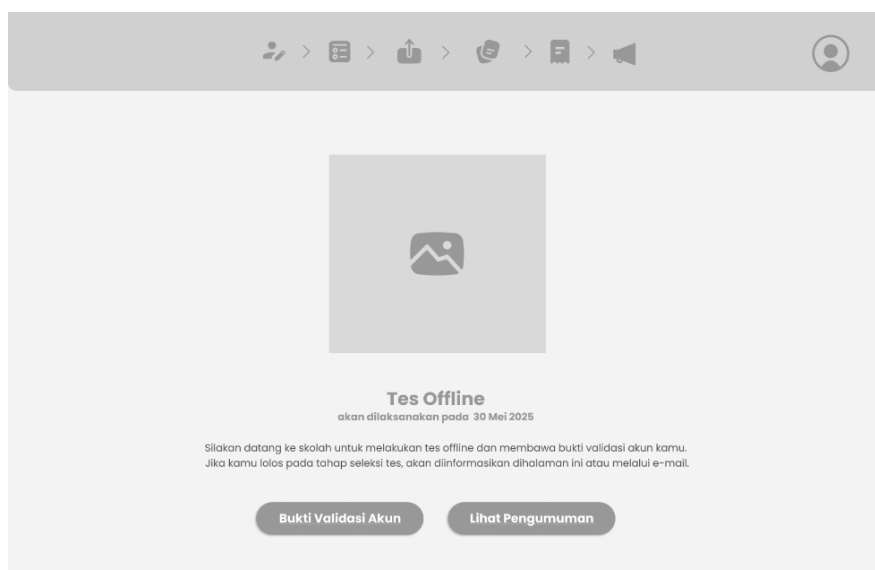
Gambar 4.8 Wireframe Lo-Fi Biodata Wali



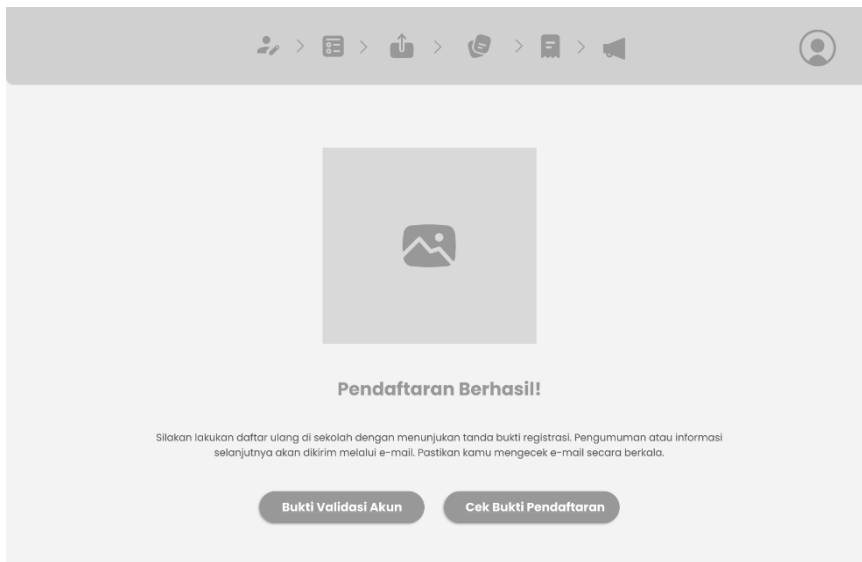
Gambar 4.9 Wireframe Lo-Fi Unggah Berkas



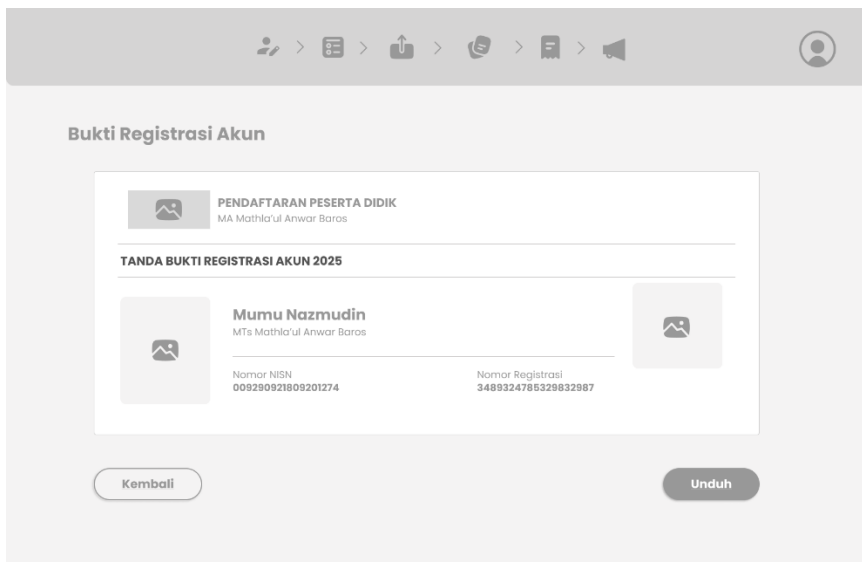
Gambar 4.10 Wireframe Lo-Fi Review dan Submit



Gambar 4.11 Wireframe Lo-Fi Pengumuman Jadwal Tes



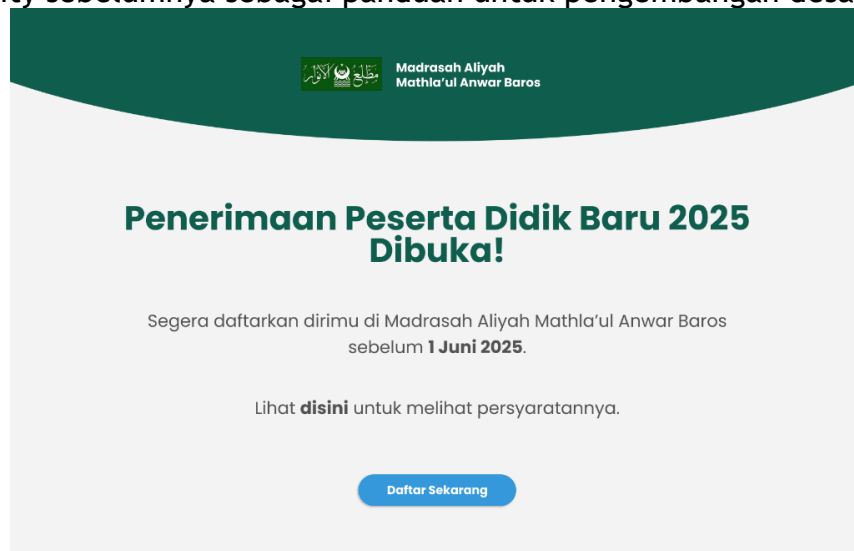
Gambar 4.12 Wireframe Lo-Fi Pengumuman



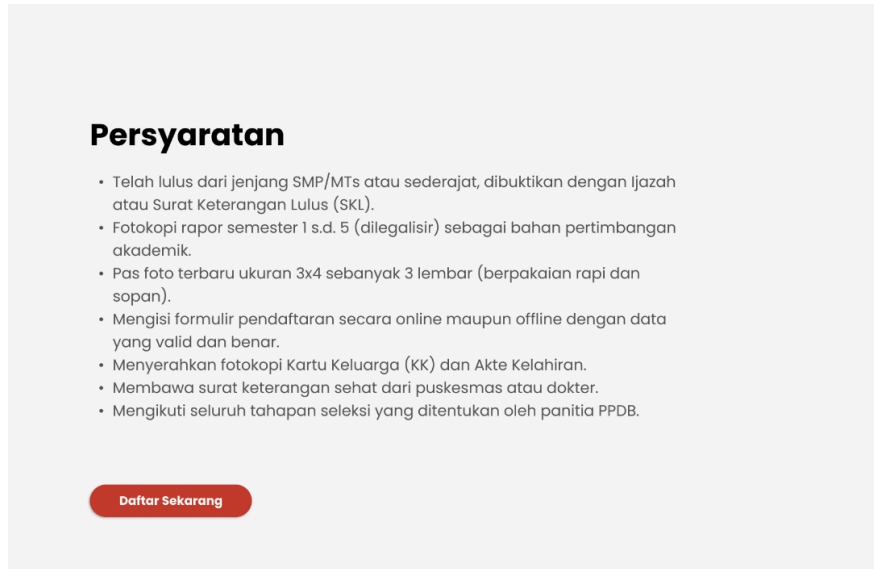
Gambar 4.13 Wireframe Lo-Fi Bukti Registrasi

- **Prototype**

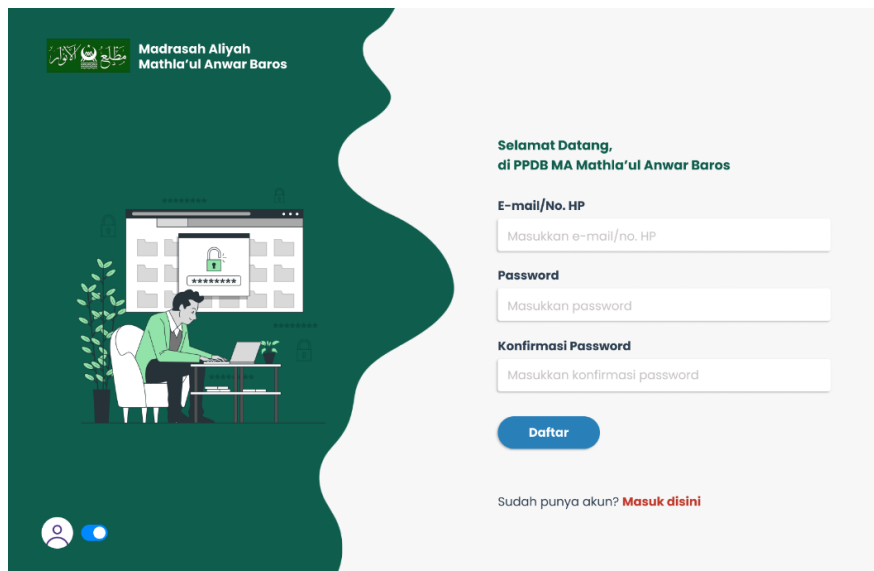
Pada tahap ini merupakan pembuatan *Prototype* atau wireframe low-fidelity dari wireframe low-fidelity sebelumnya sebagai panduan untuk pengembangan desain.



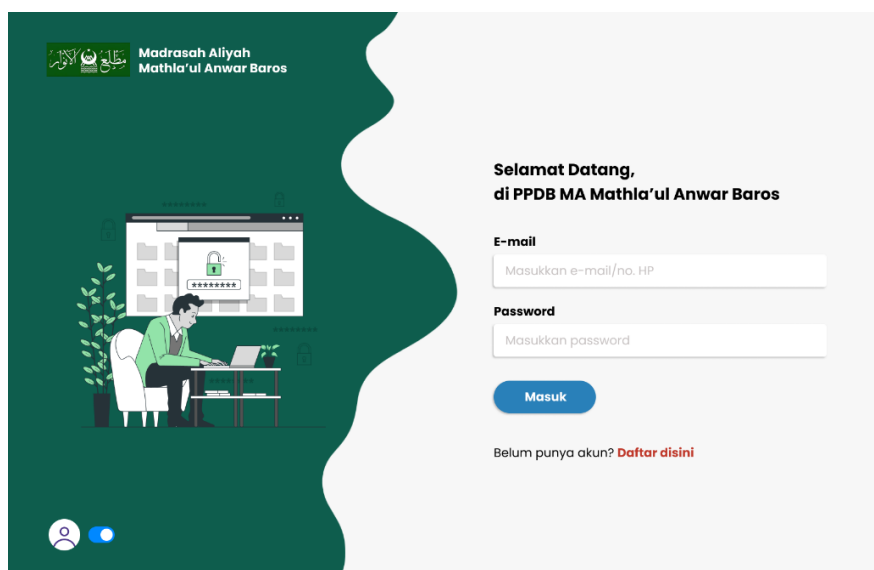
Gambar 4.14 Tampilan User Interface Beranda



Gambar 4.15 Tampilan User Interface Persyaratan



Gambar 4.16 Tampilan User Interface Registrasi



Gambar 4.17 Tampilan User Interface Login



Biodata Calon Siswa

Nama Lengkap: Masukkan nama lengkap

NISN: Masukkan Nomor Induk Siswa Nasional

Jenis Kelamin: Pilih jenis kelamin

Tempat Lahir: Masukkan tempat lahir

Tanggal Lahir: Masukkan tanggal lahir

Anak Ke: Pilih anak ke berapa

Jumlah Saudara: Pilih jumlah saudara

Provinsi: Pilih provinsi

Kabupaten/Kota: Pilih kabupaten/kota

Kecamatan: Pilih kecamatan

Desa: Pilih Desa

Kampung, RT/RW: Masukkan kampung dan RT/RW

Selanjutnya

Gambar 4.18 Tampilan User Interface Biodata Calon Siswa

Biodata Orangtua

Nama Ayah: Masukkan nama lengkap

Pekerjaan Ayah: Masukkan pekerjaan

Agama Ayah: Pilih agama

Nama Ibu: Masukkan nama lengkap

Pekerjaan Ibu: Masukkan pekerjaan

Agama Ibu: Pilih agama

Provinsi: Pilih provinsi

Kabupaten/Kota: Pilih kabupaten/kota

Kecamatan: Pilih kecamatan

Desa: Pilih Desa

Kampung, RT/RW: Masukkan kampung dan RT/RW

Kembali Selanjutnya

Diwakili oleh wali? Isi disini

Gambar 4.19 Tampilan User Interface Biodata Orangtua

Biodata Wali

Nama Wali: Masukkan nama lengkap

Hubungan Wali: Pilih jenis wali

Pekerjaan Wali: Masukkan pekerjaan wali

Agama Wali: Pilih agama

Provinsi: Pilih provinsi

Kabupaten/Kota: Pilih kabupaten/kota

Kecamatan: Pilih kecamatan

Desa: Pilih Desa

Kampung, RT/RW: Masukkan kampung dan RT/RW

Kembali Selanjutnya

Masih ada orangtua? Isi disini

Gambar 4.20 Tampilan User Interface Biodata Wali



Gambar 4. 21 Data Madrasah Sebelumnya

Gambar 4. 22 Data Penunjang

Gambar 4. 23 Posisikan Alamat



Apakah Anda penerima BSM/PKH/PKPS?

Ya

Tidak

Gambar 4. 24 Pertanyaan Penerima Bantuan

Penerima Bantuan

Jenis Bantuan

▼ Pilih jenis bantuan

Nomor

Masukkan asal madsrah

Kembali Selanjutnya

Gambar 4. 25 Jenis Bantuan

Apakah Anda memiliki Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM)?

Ya

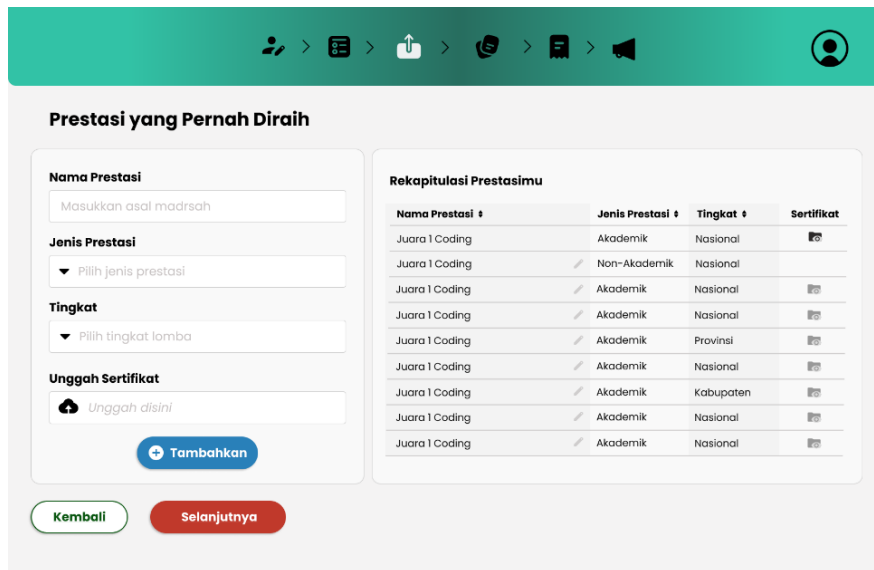
Tidak

Unggah berkas SKTM

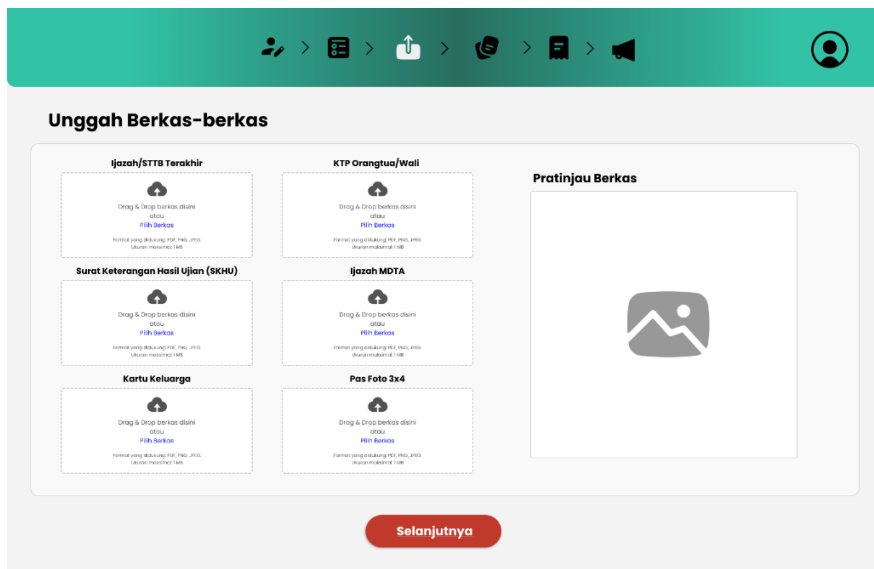
Unggah disini

Kembali Selanjutnya

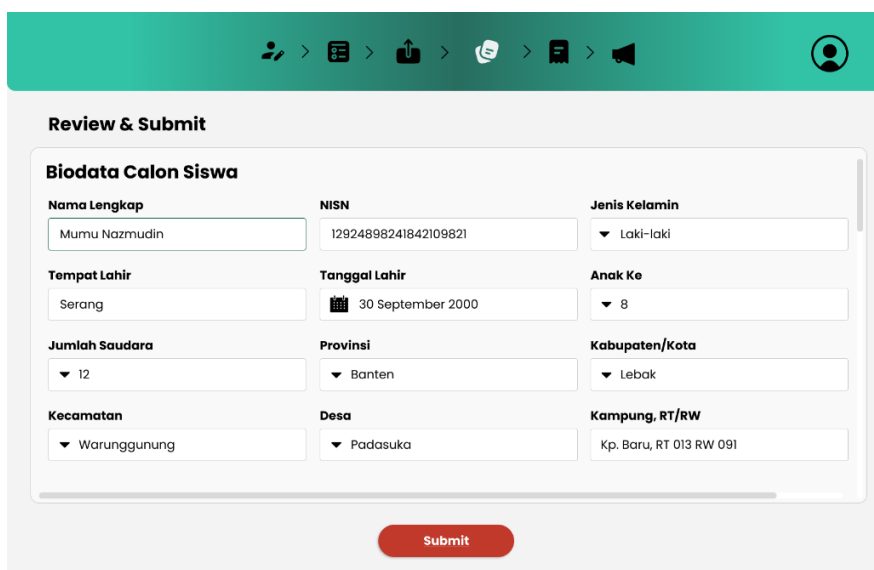
Gambar 4. 26 Unggah SKTM



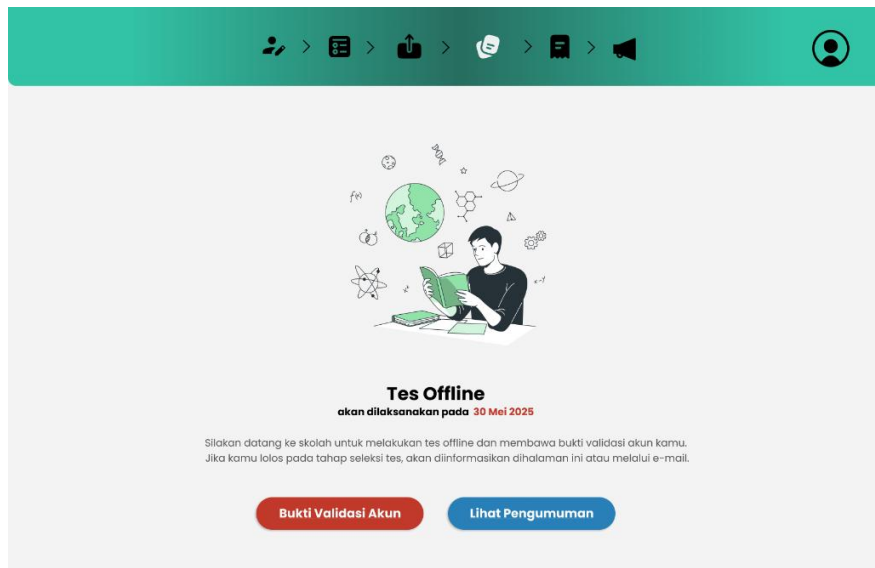
Gambar 4. 27 Prestasi yang Pernah Diraih



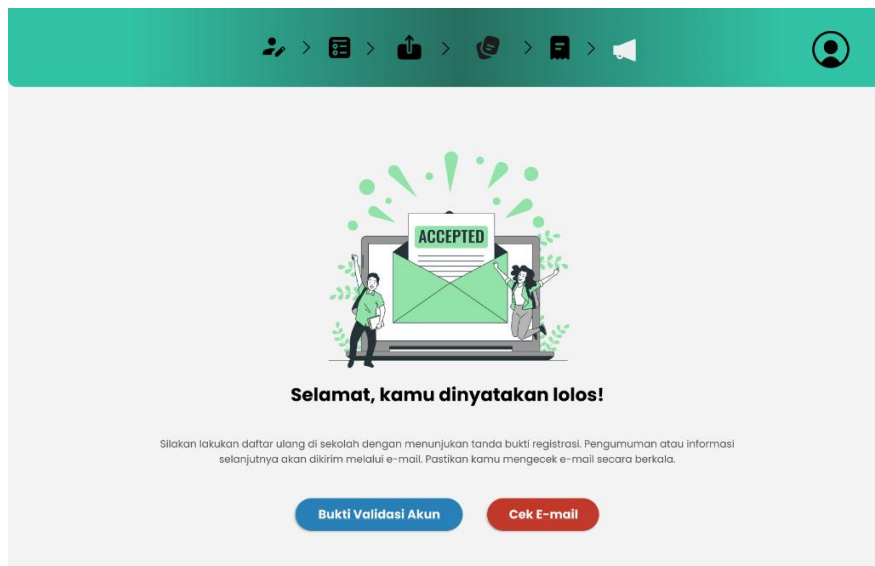
Gambar 4.28 Tampilan User Interface Unggah Berkas



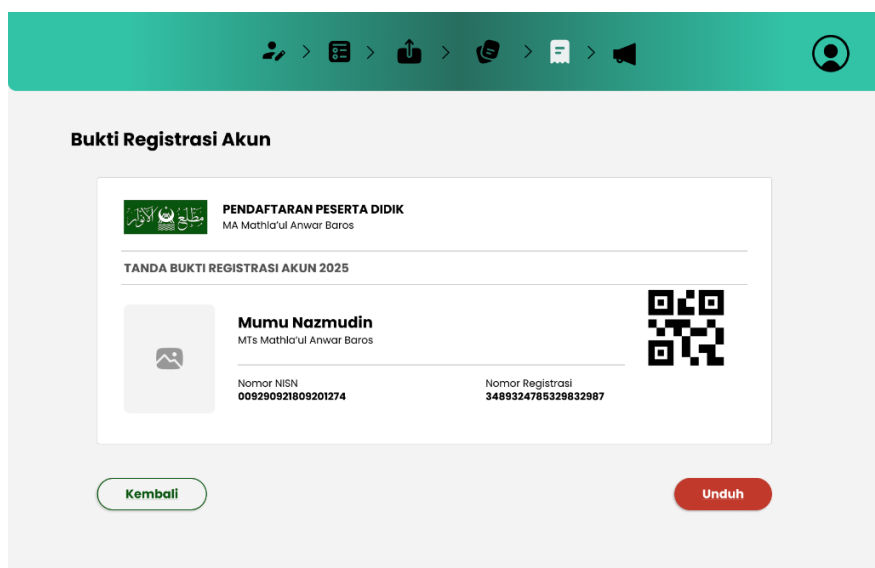
Gambar 4. 29 Tampilan User Interface Review & Submit



Gambar 4.30 Tampilan User Interface Pengumuman Jadwal Tes



Gambar 4.31 Tampilan User Interface Pengumuman



Gambar 4. 32 Bukti Registrasi



- Test

Tahap *Testing* ini dilakukan dengan mengujikan *Prototype* kepada 67 pengguna yang sama dengan pengguna pada pengujian tahap awal. Pengguna akan melakukan uji coba beberapa skenario terhadap *Prototype* aplikasi PPDB.

Setelah skenario uji coba dilakukan, instrumen tes SUS dan kuesioner evaluasi SUS diberikan kepada responden pengujian.

Tabel 4.5 Skenario Uji Coba

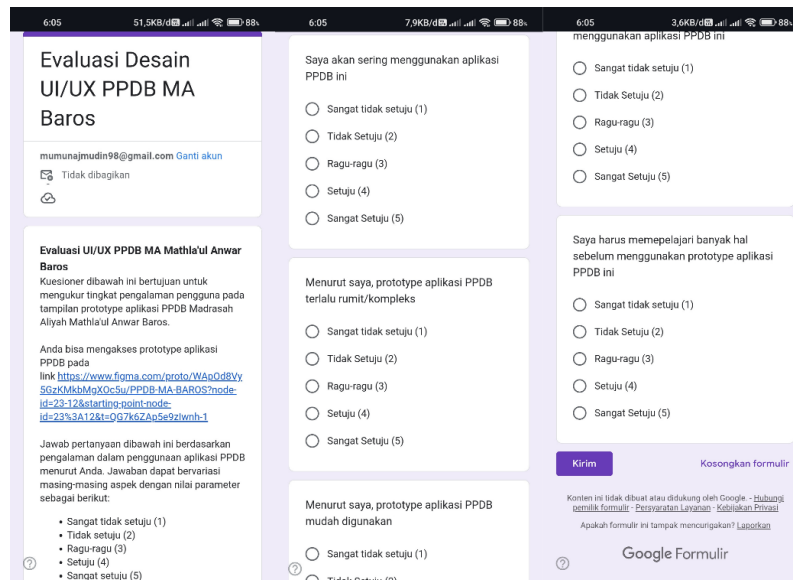
Skenario
Membuka Beranda & Persyaratan
Melakukan Login & Registrasi
Mengisi Form Data Diri
Upload Berkas
Review & Submit
Membuka Pengumuman Tes
Lihat & Download Bukti Registrasi
Melihat Pengumuman Hasil

Setelah proses uji coba selesai dilakukan, pengguna diminta untuk memberikan penilaian terhadap *prototype* yang telah dikembangkan dengan mengisi kuesioner evaluasi. Kuesioner ini terdiri dari dua bagian, di mana bagian pertama berisi pernyataan-pernyataan yang mengacu pada metode *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai tingkat kegunaan dari antarmuka sistem dengan pilihan pernyataan Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Ragu-ragu (3), Setuju (4) dan Sangat Setuju (5).

Tabel 4. 6 Kuesioner Evaluasi SUS

No	Penyataan
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi PPDB ini
2	Menurut saya, <i>prototype</i> aplikasi PPDB terlalu rumit/kompleks
3	Menurut saya, <i>prototype</i> aplikasi PPDB mudah digunakan
4	Saya perlu bantuan seseorang yang ahli/mengerti bagaimana menggunakan <i>prototype</i> aplikasi PPDB
5	Saya merasa fungsi/fitur yang disediakan pada <i>prototype</i> aplikasi PPDB ini dirancang dan disiapkan dengan baik
6	Menurut saya, fitur/menu yang ada pada <i>prototype</i> aplikasi PPDB tidak konsisten
7	Menurut saya, orang awam akan dengan cepat memahami dan mudah menggunakan <i>prototype</i> aplikasi PPDB ini
8	Menurut saya, <i>prototype</i> aplikasi PPDB ini terlalu sulit digunakan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi PPDB ini
10	Saya harus memepelajari banyak hal sebelum menggunakan <i>prototype</i> aplikasi PPDB ini

Pengumpulan data dilakukan secara online menggunakan *platform Google Form*, sehingga memudahkan responden dalam mengisi kuesioner kapan saja dan di mana saja. Tampilan *screenshot* kuesioner ini dapat dilihat pada gambar berikut.



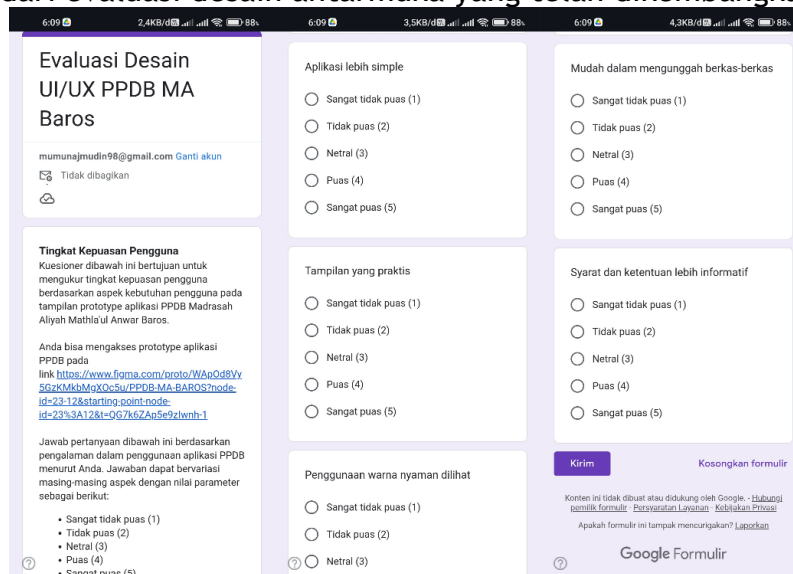
Gambar 4.33 Screenshot Kuesioner Evaluasi SUS

Kuesioner bagian kedua digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap tampilan prototype *UI/UX* aplikasi PPDB MA Mathla’ul Anwar Baros. Tujuannya adalah mengetahui seberapa baik desain memenuhi harapan atau kebutuhan pengguna. Pilihan pernyataan sesuai dengan skala *Likert*, mulai dari Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Ragu-ragu (3), Setuju (4) hingga Sangat Setuju (5).

Tabel 4. 7 Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna

No	Penyataan
1	Aplikasi lebih <i>simple</i>
2	Tampilan yang praktis
3	Penggunaan warna nyaman dilihat
4	Penggunaan gaya ikon konsisten
5	Jenis dan ukuran font mudah dibaca
6	Tampilan lebih menarik
7	Alur pendaftaran jelas dan sederhana
8	Mudah dimengerti saat mengisi formulir
9	Mudah dalam mengunggah berkas-berkas
10	Syarat dan ketentuan lebih informatif

Screenshot tampilan kuesioner *Google Form* ini dapat dilihat pada gambar berikut sebagai bagian dari evaluasi desain antarmuka yang telah dikembangkan.



Gambar 4. 34 Screenshot Kuesioner Evaluasi Tingkat Kepuasan



b. Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)

Penilaian dilakukan menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang diisi oleh 67 responden. Kuesioner ini terdiri dari 10 item pertanyaan yang masing-masing dijawab menggunakan skala Likert lima poin, yaitu: Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Ragu-ragu (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Skala penilaian ini disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 4. 8 Skala Responden Kuesioner

R	Skala Responden										Jumlah
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	3	2	5	2	5	2	5	2	5	3	34
R2	1	2	5	2	5	3	4	2	4	1	29
R3	3	3	5	3	5	3	5	3	5	3	38
R4	4	1	4	1	4	3	4	2	4	3	30
R5	4	2	4	3	4	2	5	2	5	2	33
R6	5	4	4	3	5	3	5	1	4	3	37
R7	4	3	4	3	3	1	4	2	4	1	29
R8	4	2	5	3	5	2	5	1	5	3	35
R9	3	1	5	2	4	2	4	2	5	4	32
R10	2	2	4	5	4	1	5	2	4	1	30
R11	4	3	4	4	5	1	4	2	4	3	34
R12	3	1	5	3	3	3	5	2	5	4	34
R13	4	2	4	1	4	2	4	1	4	2	28
R14	4	2	3	2	4	2	4	1	5	1	28
R15	5	3	4	4	4	2	4	2	5	3	36
R16	4	1	5	4	3	1	5	3	3	1	30
R17	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2	31
R18	2	3	4	3	4	2	4	1	4	1	28
R19	5	3	4	3	5	2	4	2	5	2	35
R20	4	2	4	3	4	2	3	1	4	1	28
R21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	32
R22	3	2	4	1	4	2	3	2	4	2	27
R23	5	2	4	2	4	2	4	2	4	3	32
R24	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	29
R25	4	2	4	3	3	2	3	2	5	2	30
R26	4	2	4	2	4	1	3	2	4	3	29
R27	3	3	4	3	4	2	4	2	5	1	31
R28	4	3	4	3	3	2	5	3	4	3	34
R29	4	2	4	3	3	2	4	2	4	2	30
R30	4	2	4	3	3	2	4	1	5	3	31
R31	4	1	4	4	4	2	4	3	4	2	32
R32	5	1	4	3	3	3	4	2	4	4	33
R33	4	2	4	2	3	3	4	2	4	2	30
R34	4	2	5	2	4	3	4	2	5	2	33
R35	4	3	4	3	5	3	4	2	4	3	35
R36	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	34
R37	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	32
R38	3	2	5	3	4	2	4	2	4	3	32
R39	3	2	4	2	4	2	4	1	4	2	28
R40	4	3	4	2	3	2	3	2	3	1	27
R41	3	1	5	3	4	2	4	2	5	2	31



R42	4	1	4	2	5	2	4	2	4	2	30
R43	5	3	5	4	4	1	4	2	5	2	35
R44	4	2	3	3	4	2	4	2	5	1	30
R45	4	3	4	2	4	2	4	1	4	3	31
R46	5	2	4	2	5	2	4	2	5	2	33
R47	4	2	5	2	4	1	4	1	4	3	30
R48	3	5	2	3	5	1	4	1	5	2	31
R49	4	2	4	2	4	3	4	1	4	2	30
R50	5	2	4	1	4	5	1	1	5	3	31
R51	4	1	4	2	5	3	5	2	5	3	34
R52	4	1	5	4	3	3	4	1	5	3	33
R53	3	2	4	3	5	1	4	2	5	2	31
R54	4	1	5	2	4	2	4	2	3	3	30
R55	4	2	5	2	2	2	1	3	5	2	28
R56	4	1	5	3	5	3	4	2	4	5	36
R57	4	2	4	1	5	1	4	1	5	3	30
R58	5	1	4	2	5	3	2	3	5	2	32
R59	4	1	4	2	5	2	1	3	2	1	25
R60	4	2	4	3	3	3	4	2	4	3	32
R61	5	1	5	3	4	1	4	2	2	5	32
R62	5	1	5	3	5	2	3	1	4	2	31
R63	3	2	4	2	5	2	5	3	1	2	29
R64	2	3	5	2	4	1	2	3	5	2	29
R65	5	1	4	3	5	2	5	1	4	2	32
R66	3	1	5	3	4	1	2	3	5	1	28
R67	4	2	5	2	4	3	4	4	4	1	33
Total											2097

Berdasarkan skala penilaian tersebut, perhitungan skor SUS dilakukan dengan rumus sebagai berikut: untuk item bernomor ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9), skor kontribusi dihitung dengan mengurangkan nilai jawaban dengan 1 ($K_i = Q_i - 1$). Sedangkan untuk item bernomor genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10), skor kontribusi dihitung dengan mengurangkan nilai jawaban dari 5 ($K_i = 5 - Q_j$).

Masing-masing item menghasilkan skor kontribusi antara 0 hingga 4. Seluruh skor kontribusi dijumlahkan, kemudian hasilnya dibagi jumlah responden dan dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh skor akhir SUS. Dari hasil perhitungan terhadap 67 responden, diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 73,02. Rincian perhitungan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi SUS

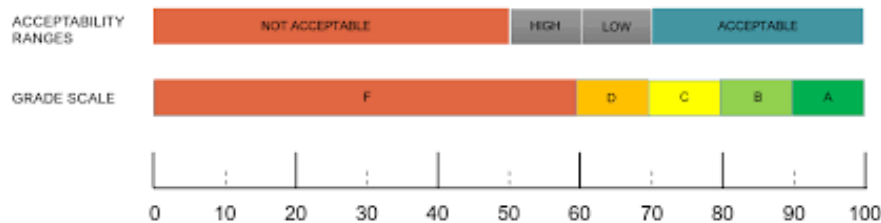
R	Skor Kontribusi										Skor
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	
R1	2	3	4	3	4	3	4	3	4	2	32
R2	0	3	4	3	4	2	3	3	3	4	29
R3	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	28
R4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	2	30
R5	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	31
R6	4	1	3	2	4	2	4	4	3	2	29
R7	3	2	3	2	2	4	3	3	3	4	29
R8	3	3	4	2	4	3	4	4	4	2	33
R9	2	4	4	3	3	3	3	3	4	1	30
R10	1	3	3	0	3	4	4	3	3	4	28
R11	3	2	3	1	4	4	3	3	3	2	28



R	Skor Kontribusi										Skor
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	
R12	2	4	4	2	2	2	4	3	4	1	28
R13	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32
R14	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	32
R15	4	2	3	1	3	3	3	3	4	2	28
R16	3	4	4	1	2	4	4	2	2	4	30
R17	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31
R18	1	2	3	2	3	3	3	4	3	4	28
R19	4	2	3	2	4	3	3	3	4	3	31
R20	3	3	3	2	3	3	2	4	3	4	30
R21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28
R22	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	29
R23	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	30
R24	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	21
R25	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	28
R26	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	29
R27	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	29
R28	3	2	3	2	2	3	4	2	3	2	26
R29	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
R30	3	3	3	2	2	3	3	4	4	2	29
R31	3	4	3	1	3	3	3	2	3	3	28
R32	4	4	3	2	2	2	3	3	3	1	27
R33	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
R34	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	31
R35	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	27
R36	3	3	3	1	3	2	3	4	3	1	26
R37	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28
R38	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	28
R39	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	30
R40	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	27
R41	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	31
R42	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32
R43	4	2	4	1	3	4	3	3	4	3	31
R44	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	30
R45	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	29
R46	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	33
R47	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	32
R48	2	0	1	2	4	4	3	4	4	3	27
R49	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	30
R50	4	3	3	4	3	0	0	4	4	2	27
R51	3	4	3	3	4	2	4	3	4	2	32
R52	3	4	4	1	2	2	3	4	4	2	29
R53	2	3	3	2	4	4	3	3	4	3	31
R54	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	30
R55	3	3	4	3	1	3	0	2	4	3	26
R56	3	4	4	2	4	2	3	3	3	0	28
R57	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	34
R58	4	4	3	3	4	2	1	2	4	3	30
R59	3	4	3	3	4	3	0	2	1	4	27
R60	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	26

R	Skor Kontribusi										Skor
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	
R61	4	4	4	2	3	4	3	3	1	0	28
R62	4	4	4	2	4	3	2	4	3	3	33
R63	2	3	3	3	4	3	4	2	0	3	27
R64	1	2	4	3	3	4	1	2	4	3	27
R65	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	34
R66	2	4	4	2	3	4	1	2	4	4	30
R67	3	3	4	3	3	2	3	1	3	4	29
Total Skor											1957
Skor SUS (Total Skor/ Jumlah RespondenX2,5)											73,02

Skor akhir SUS yang didapatkan masuk ke kategori “acceptable” pada acceptability range yang dapat dilihat pada berikut.



Gambar 4. 35 Acceptability Range

Prototype yang dibuat sudah dapat diterima oleh pengguna. Perbaikan prototype tidak dilakukan lagi pada penelitian ini karena nilai menunjukkan user sudah dapat menerima rancangan prototype.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang dan membuat prototype aplikasi Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Madrasah Aliyah Mathla’ul Anwar Baros menggunakan metode *Design Thinking* dengan bantuan tools Figma. Rancangan yang dihasilkan terbukti memudahkan calon pengguna dalam memahami alur pendaftaran, sehingga dapat meningkatkan efisiensi proses PPDB. Hasil pengujian *usability* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan 67 responden (60 siswa, 5 guru, dan 2 panitia PPDB) memperoleh skor 73,02, termasuk dalam kategori *acceptable*. Hal ini menunjukkan bahwa desain sistem memenuhi aspek kenyamanan serta kemudahan penggunaan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih sebatas prototype sehingga pengembangan lebih lanjut diperlukan. Sistem perlu dikembangkan menjadi aplikasi yang berfungsi penuh dengan integrasi ke database sekolah agar dapat diimplementasikan langsung. Penambahan fitur seperti notifikasi otomatis melalui WhatsApp atau e-mail, pelacakan status pendaftaran secara *real-time*, serta sistem manajemen data yang terintegrasi akan semakin meningkatkan efektivitasnya. Selain itu, pengujian lanjutan dengan metode lain seperti *Heuristic Evaluation* atau *Cognitive Walkthrough* dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait kualitas desain. Dari sisi antarmuka, pengembangan selanjutnya juga perlu memperhatikan aspek inklusivitas, misalnya penggunaan warna ramah difabel, opsi mode gelap, serta desain responsif untuk perangkat mobile.

DAFTAR PUSTAKA

Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Drajatno Widi Utomo, R. (2021). KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE RUANGGURU APPLICATION. In *Jurnal Seni & Reka Rancang* (Vol. 4, Issue 1).



- Budi, N., Wibowo, S., Purwati, Y., & Putranto, B. D. (2025). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web*. <https://doi.org/10.33364/algorithm/v.22-1.1253>
- Chairunnisa, A. A., Widodo, S., Wachid, N., Majid, A., & Kunci, K. (2024). PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 6, Issue 1).
- Fikriliani, C., Panjaitan, F., Andretti Abdillah, L., Putra, M. S., & Baihaqi, W. M. (2025). Perancangan UI/UX pada Website Inventaris Barang Menggunakan Metode Design Thinking. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.57152/malcom.v5i1.1537>
- Julianti, A., Kaniawulan, I., & Sulistio, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SD PLUS AL-MUHAJIRIN BERBASIS WEB DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(5).
- Nadillah, M. F., Voutama, A., Informasi, S., Karawang, S., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., Karawang, J., & Barat, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE WEBSITE PADA PET SHOP AZRIA DI KABUPATEN LAMONGAN. *Jurnal Barik*, 2(3), 202-216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Pradana, A. R., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (n.d.). *Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Rozikin Herawan, A., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). *Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi* (Vol. 7, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sia, R., & Satriyawan, H. (2024). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan UI/UX Website Penerimaan Peserta Didik Baru Di SDK Yos Sudarso Kepanjen. *SENASIF 2024*.
- Suryo Prayogo, J., Kriswibowo, R., Widha Febriana, R., Ariatna Alia, P., Budi Setyawan, A., & Anwar Medika, U. (2025). PERANCANGAN DESAIN UI/UX KURSUS ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB)* (Vol. 2, Issue 2).
- Tri Widiatmoko, D., Setya Utami, B., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Teknologi Informasi, F. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 19(Februari), 120-136.
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56-62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (n.d.). *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking*. 7(1), 1-10.
- Widoseno Ardras, D., Voutama, A., & Ridwan, T. (2023). PERANCANGAN UI/UX BERBASIS WEBSITE PADA PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SMK TARUNA KARYA 1 KARAWANG. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2).