

Perancangan UI/UX PPDB Studi Kasus TK Darussalam Plus Yogyakarta Metode Design Thinking

¹Baggas Fariel Agusta, ²Sri Mulyati

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia

e-mail: 19523192@students.uii.ac.id¹, mulya@uii.ac.id²

Jl. Kaliurang No.Km. 14,5, Krawitan, Umbulmartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55584

(Received: Mei 2024, Revised: Agustus 2024, Accepied: Oktober 2024)

Abstract-This research aims to design the UI/UX of the New Student Admissions system at Kindergarten Darussalam Plus Yogyakarta using the Design Thinking method. The main problem faced is that there are various inconveniences and inefficiencies in the current system, which leads to a poor user experience for parents and school administrators. This research will identify user needs and problems, develop concepts and prototypes, and conduct design testing and iteration based on user feedback to ensure a more intuitive and efficient system. Implementation of this new design is expected to increase user satisfaction and overall system performance. Based on the results of usability testing on 15 respondents using the System Usability Scale (SUS) calculation, the average score was 71, while the SUS score threshold was 73. Based on these calculations, the SUS score results were in Category C. so we can say that the design gets a minimum score SUS of satisfaction, goodness, and can be used but there are several things that can be improved.
Keywords: PPDB, System Usability Scale (SUS), Design Thinking, User Interface (UI), User Experience (UX).

Intisari-Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di TK Darussalam Plus Yogyakarta dengan menggunakan metode Design Thinking. Masalah utama yang dihadapi adalah adanya berbagai ketidaknyamanan dan ketidakefisienan dalam sistem saat ini, yang menyebabkan pengalaman pengguna yang buruk bagi orang tua dan administrator sekolah. Penelitian ini akan mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna, mengembangkan konsep dan prototipe, serta melakukan pengujian dan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna untuk memastikan sistem yang lebih intuitif dan efisien. Implementasi desain baru ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan kinerja sistem secara keseluruhan. Berdasarkan hasil pengujian usability kepada responden yang berjumlah 15 orang dengan menggunakan perhitungan System Usability Scale (SUS), diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 71, sedangkan ambang batas skor SUS sebesar 73. Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil skor SUS berada pada Katagori C (OK). jadi kita bisa bilang begitu desain tersebut mendapat nilai minimum kepuasan, kebaikan, dan bisa digunakan tapi ada beberapa hal yang diperbaiki.

Kata kunci: PPDB, System Usability Scale (SUS), Design Thinking, User Interface (UI), User Experience (UX).

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di dunia saat ini memaksa kami untuk terus berinovasi teknologi baru. Teknologi berkembang dari hari ke hari modernitas memungkinkan kita untuk hidup di samping teknologi itu sendiri. Setiap instansi pendidikan harus bisa memanfaatkan teknologi yang

melengkapi aktivitas bisnis internal Produksi informasi. PPDB adalah suatu kegiatan dilaksanakan di sekolah masing-masing. Karena jika tidak Saat merekrut siswa baru, pihak sekolah tidak akan melakukannya akan memperoleh dan memiliki siswa.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan sosial dan nasional. Salah satu tahap awal proses pendidikan adalah penerimaan peserta didik baru (PPDB). Untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas proses PPDB, penerapan teknologi informasi dengan merancang user interface/user experience (UI/UX) pada website dapat menjadi solusi yang efektif. Penelitian ini fokus pada perancangan UI/UX berbasis website pada PPDB TK Darussalam Plus Yogyakarta sebagai langkah inovatif untuk menunjang proses penerimaan peserta didik baru.

TK Darussalam Plus Yogyakarta masih menggunakan manual pendaftaran PPDB dan akan menggunakan Google Form pada tahun 2022. Hal ini dapat menimbulkan kendala apabila calon mahasiswa salah mengisi formulir atau tidak menyertakan dokumen yang dipersyaratkan. Selain itu, Google Form tidak memiliki fungsi yang cukup untuk mengelola data calon siswa dan memverifikasinya dengan baik. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk menyiapkan laporan seleksi penerimaan mahasiswa baru mengakibatkan penundaan yang lama dalam penyampaian informasi kepada calon mahasiswa baru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan sistem penerimaan siswa baru secara online. Pengembangan sistem ini akan mempermudah

proses pendaftaran, mengurangi kesulitan pengelolaan data, dan meningkatkan.

Penelitian sebelumnya berfokus pada berbagai aspek pengembangan sistem informasi untuk PPDB. Beberapa penelitian berfokus pada pengembangan aplikasi desktop atau mobile untuk memudahkan pendaftaran dan pengelolaan data calon mahasiswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Ramdhan & Wahyudi, 2019) mengembangkan webiste PPDB SMP yang memungkinkan siswa mendaftar melalui berbasis website. Penelitian ini menunjukkan peningkatan efisiensi pengumpulan data dan mengurangi kesalahan entri data.

Penelitian lebih lanjut oleh (Wijaya et al., 2019) fokus pada penerapan sistem informasi manajemen PPDB berbasis web di sekolah menengah. Hasilnya menunjukkan bahwa sistem berbasis web lebih mudah diakses oleh pengguna, dibandingkan aplikasi desktop yang memerlukan instalasi khusus.

Penelitian ini merupakan langkah awal pembuatan desain UI/UX berbasis web untuk PPDB di TK Darussalam Plus Yogyakarta. Memiliki desain UI/UX yang baik dapat mempermudah PPDB tanpa harus datang ke sekolah sehingga memudahkan pihak

Dari gambar ditunjukkan di Gambar 1 terdapat lima tahapan proses pengembangan dalam metode *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.

a. *Empathize*

Tahap awal dalam metode *design thinking* adalah *emphasize*. Dimana tujuannya adalah mendalami masalah pengguna dan konteks masalah yang sedang dihadapi. pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan melakukan kuesioner terhadap pengguna dan wawancara terhadap stakeholder. Dalam wawancara penelitian membuat pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian

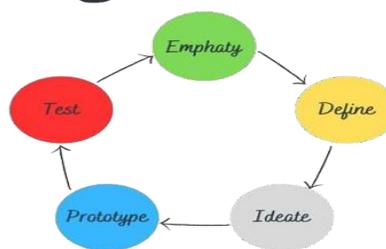
sekolah dalam mengelola data. Desain UI/UX yang menarik juga dapat meningkatkan minat siswa dan orang tua terhadap sekolah serta meningkatkan citra sosial sekolah. Desain yang jelas dan mudah dipahami dapat mengurangi kesalahan dan kekeliruan pada saat proses pendaftaran serta memudahkan pemeliharaan dan pembaruan desain di kemudian hari.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Design Thinking

Menurut (Susanti et al., 2019) *Design Thinking* merupakan sebuah proses atau pendekatan yang berpusat pada kebutuhan manusia dengan menggabungkan kebutuhan individu dan kelompok dalam menyelesaikan masalah sebuah permasalahan yang ada.

Design Thinking



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

b. *Define*

Tahapan kedua adalah *Define* (Penetapan) melakukan pengelompokan semua materi yang telah dikumpulkan dan melakukan pemantauan hingga ditemukan permasalahan sebagai titik fokus dalam penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi dan mengidentifikasi dan merumuskan masalah atau kebutuhan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi yang sedang diranang.

c. *Ideate*

Tahap *Ideate* menjadi krusial karena menghasilkan ide-ide baru yang dapat digunakan

untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Ini dilakukan setelah mempelajari masalah yang dihadapi pengguna dan menganalisis informasi yang telah dikumpulkan. Tujuan tahapan ini adalah menciptakan solusi dan inovasi baru yang dapat membantu memenuhi kebutuhan pengguna

d. Prototype

Langkah berikutnya adalah membuat prototype desain yang bertujuan untuk mewujudkan ide dalam bentuk model dengan skala yang lebih kecil, sehingga dapat diberikan tanggapan dan umpan balik yang akurat berdasarkan desain yang telah dibuat. *Prototype* merupakan tahap paling penting dalam penelitian ini dimana hasil dari tahap sebelumnya dan menghasilkan model atau prototype, peneliti memanfaatkan berbagai teknik seperti pembuatan *user flow*, *wireframe*, dan *mock-up*. Dengan menggunakan prototype, pengujian dapat dengan jelas memakai ide-ide sehingga bisa ke tahap implementasi yang lebih lanjut sebelum produk di luncurkan ke public. prototype akan dievaluasi ulang melalui observasi dan analisis untuk menentukan tingkat keberhasilan dan kegagalan dari media yang telah dibuat.

e. Testing

Tahap akhir adalah melakukan Testing (uji coba) produk untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dalam rangka mengoptimalkan kinerja produk. Pengujian tersebut bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang berharga terhadap *prototype* yang di buat guna mengetahui apakah kualitas produk yang telah selesai dibuat memenuhi harapan pengguna atau tidak. Salah satu metode yang efektif dalam mengukur usability suatu produk adalah dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

Metode ini diakui secara internasional dan sering digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengimplementasikan prototipe yang telah dibuat dan memberikan kuesioner SUS kepada pengguna yang telah mencobanya. Kuesioner SUS akan berisi serangkaian pernyataan yang berkaitan dengan usability prototype, seperti kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepercayaan diri dalam menggunakannya. Para pengguna akan diminta untuk memberikan tanggapan mereka terhadap setiap pernyataan dengan memberikan skor dari 1 hingga 5. Hasil pengukuran menggunakan SUS dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur kelayakan sebuah aplikasi yang dirancang dan memenuhi ekspektasi yang dibutuhkan. Hasil testing ini dapat menentukan gambaran seberapa mudah pengguna dapat menggunakan aplikasi. dengan demikian, perancang dapat mengevaluasi dan lebih mudah mengoptimalkan aplikasi.

User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan tampilan dan pengaturan yang digunakan untuk membuat antarmuka yang memungkinkan pengguna menavigasi sistem dengan mudah dan intuitif menggunakan latar belakang, ikon, navigasi antar lapisan, penggunaan warna, dll.

Antarmuka pengguna harus menyediakan desain visual yang sesuai untuk memungkinkan pengguna memanipulasi sekumpulan bentuk visual yang diubah menjadi formulir perintah.

Menurut (Railean,.2017) strategi desain antarmuka pengguna diukur dengan lima poin antara lain:

a. Time to learn

Lama waktu dibutuhkan mempelajari atau memahami user interface yang telah disediakan.

Berkemungkinan beberapa pengguna memiliki keterbatasan seperti bahasa dan cara menggunakan suatu perangkat.

b. *Speed Of Performance*

Saat merancang user interface, perancangan harus memikirkan cara bagaimana desain yang dibuat tidak membuat performa aplikasi turun dan interaksi pengguna terhadap user interface tidak membuang banyak waktu.

c. *Rate of Error by users*

Mencermati banyaknya dan jenis kesalahan saat pengguna menggunakan *user interface* yang telah dirancang. Karena desain *user interface* yang baik adalah tampilan yang mudah dipahami oleh pengguna

d. *Retention over time*

Melihat seberapa baik pengguna mengingat suatu user interface yang telah dirancang. Retensi berkaitan lama pengguna belajar dan memahami user interface sehingga sehingga frekuensi pengguna dapat berperan penting.

User Experience (UX)

Menurut Yuniar, user experience adalah persepsi dan tanggapan seseorang dari suatu produk dan sistem yang melibatkan pengguna. Sebuah prinsip dalam merancang UX adalah untuk mendapatkan nilai kenyamanan dan kepuasan pengguna. User experience merupakan cara meningkatkan interaksi pengguna kepada suatu aplikasi atau situs dengan memberikan kemudahan dan lebih terstruktur agar tidak membingungkan pengguna sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap suatu produk (Fadhil Tsalatsa et al., 2022)

Dengan penjelasan diatas, maka bisa disimpulkan user experience digunakan agar membuat suatu produk memberikan pengalaman yang berkesan dan relevan untuk pengguna. Hal ini mencakup seluruh proses mendesain agar memperoleh dan dan

mengintegrasikan produk, termasuk aspek branding, desain serta kegunaan dan fungsi suatu produk tersebut. Perancang bertugas untuk membuat peta alur produksi, Rangkat, desain dan prototyping dengan menggunakan ketelitian yang tinggi, tergantung pada produknya

III.METODOLOGI PENELITIAN

Design Thinking adalah metode dalam mendesain suatu produk, Metode ini berdasarkan inovasi yang bertumpu pada pencarian solusi dalam menyelesaikan permasalahan. Design thinking bukan hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, juga berfokus pada pengalaman pengguna.

1. *Empathize*

Tahapan ini merupakan tahapan pertama metode design thinking. Tahapan merupakan inti dari proses perancangan yang berpusat pada pengguna. Pada tahapan ini diperlukan menggali lebih dalam agar mengetahui seberapa jauh mana permasalahan yang dapat dipahami dan dirasakan (Sukoco & Fauzi, 2019)

Di tahapan ini dilakukannya pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi literatur. Pengumpulan data ini agar mencari permasalahan dan mengetahui kebutuhan pengguna serta juga, bisa memahami dan mengenal emosi pengguna.

Observasi dilakukan pada di TK Darussalam Plus Yogyakarta. Observasi yang dilakukan terkait dengan proses dan syarat pendaftaran siswa baru agar dapat mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam proses pendaftaran di TK Darussalam Plus Yogyakarta. Wawancara juga dilakukan selain observasi. Wawancara dilakukan pada pengguna yang berupa Ortu/wali dan Guru/Karyawan. Wawancara terkait tentang proses pendaftaran

seperti bagaimana proses pendaftaran dan apakah saja kesulitan dalam proses pendaftaran.

2. *Define*

Pada Tahapan ini, Hal yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah dan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di tahapan sebelumnya. Hasil tahapan ini menjadi hal yang akan digunakan sebagai acuan atau gambaran sebuah ide atau solusi yang dibuat dengan dibuat berupa daftar berisi analisis kebutuhan pengguna.

3. *Ideate*

Pada tahapan ideate, proses pengumpulan dan menggabungkan ide sebanyak-banyaknya sehingga dijadikan sebuah solusi dari permasalahan yang telah didefinisikan pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini untuk merumuskan ide-ide yang kreatif dan menarik, agar mempermudah tahapan ini diperlukannya metode *brainstorming*. Hasil dari *brainstorming* merupakan ide-ide yang akan dipakai dalam rancangan desain.

Dengan menganalisis kebutuhan pengguna dan menentukan fungsionalitas yang ada, gunakan hasil untuk membuat UI/UX yang disesuaikan dengan keinginan pengguna. Berikut sifat UI/UX yang diperlukan untuk membuat web PPDB TK Darussalam Plus Yogyakarta :

1. Tampilan Web yang harus jelas dan ringkas yang berarti fitur harus ditulis dengan jelas dan ringkas agar informasi yang disampaikan kepada pengguna juga jelas.
2. Tampilan desain harus *responsive* dapat menyesuaikan dengan ukuran layar yang akan digunakan oleh pengguna.
3. Tampilan UI web harus menarik sehingga pengguna dapat tertarik untuk menggunakan

Web. Berikut komponen yang membuat UI menarik :

a. *Layout*

Pengaturan *layout* adalah ukuran dan bentuk visual yang harus rapi dan tepat serta menyesuaikan dengan ukuran layar yang akan digunakan oleh pengguna.

b. *Warna*

Pemilihan warna saat mendesain tampilan antarmuka sangat berefek agar menarik perhatian pengguna. Dengan hal tersebut pemilihan serta kombinasi warna harus sesuai seperti warna yang lembut tidak boleh digabungkan dengan banyak warna, sehingga dapat menarik minat pengguna.

c. *Tipografi*

Tipografi ini berefek pada penyampai informasi kepada pengguna. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan harus jelas dan mudah dibaca serta nyaman untuk pengguna.

4. *Prototype*

Pada tahapan sebelumnya menghasilkan daftar fitur, komponen, dan konsep yang akan dipakai pada web, sehingga di tahapan ini dilakukan implementasi ide-ide yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya. pada tahap ini akan dimulai dengan perancangan desain solusi dalam bentuk user interface yang berupa ide dan solusi yang sebelumnya telah terbentuk. Berikut beberapa tahapan yang perlu dibuat sebelum prototype :

a. *Wireframe*

Wireframe adalah gambaran dasar dalam suatu desain tampilan, di tahapan ini desain masih berupa hitam dan putih

c. *Mock-up*

Mock-up adalah media visualisasi. *Mock-up* dibuat untuk memberikan gambar konsep desain kehidupan nyata seperti Warna menu utama, font, dan posisi dikonfigurasi telah ditentukan. pada tahapan ini juga membuat desain terhadap logo yang akan digunakan. Setelah membuat desain *mock-up*, maka dilakukan pembuatan *prototype* yang interaktif. *Prototype* dibuat menggunakan *software editing figma*. Hasil perancangan prototipe di Figma adalah sebuah aplikasi dan produk jadi yang dapat Anda jalankan dan uji.

5. Test

Pada tahap ini dilakukan uji produk yaitu, *prototype* yang berhasil dibuat. Pengguna menguji dan pengguna memberikan masukan tentang produk. Masukan ini akan dijadikan bahan evaluasi lebih lanjut. Hasil dari tahap ini berupa saran yang diberikan pengguna agar dapat dilakukan evaluasi. *Prototype* diuji kepada responden menggunakan metode usability test untuk mengetahui tingkat efektivitas dan peningkatan efisiensi, setelah itu diukur kepuasan dengan metode SUS.

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur kegunaan suatu sistem komputer dari sudut pandang subjektif penggunaannya. Pengujian ini akan melibatkan pengguna secara langsung yaitu dengan menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) (Sya’roni et al., 2018).

Tabel 1. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten.
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tahapan Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian dengan menggunakan usability test berupa *system usability scale* (SUS) yaitu pemberian kuesioner berupa 10 pertanyaan kepada responden dengan 5 skala tanggapan berikut:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

Dalam metode SUS terdapat beberapa aturan untuk perhitungan skor sebagai berikut :

1. Untuk pertanyaan bernomor ganjil, hasil skor nya dikurangi 1.
2. Untuk pertanyaan bernomor genap, hasil skor akhir didapat dari 5 dikurangi skor pertanyaan.
3. Jumlahkan seluruh skor setiap pertanyaan setiap responden dan kalikan hasilnya dengan 2,5.
4. Setelah mendapatkan hasil skor dari tiap responden, maka seluruh hasil skor setiap responden dikumpulkan dan dibagi dengan jumlah responden sehingga diperoleh hasil skor *System Usability Scale* (SUS).

Tabel 2. Hasil Skor SUS Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah Skor
Responden 1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
Responden 2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	1	30
Responden 3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
Responden 4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	34
Responden 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28
Responden 6	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	29
Responden 7	3	2	4	3	3	3	4	3	3	1	29
Responden 8	3	3	3	2	3	2	3	3	4	1	27

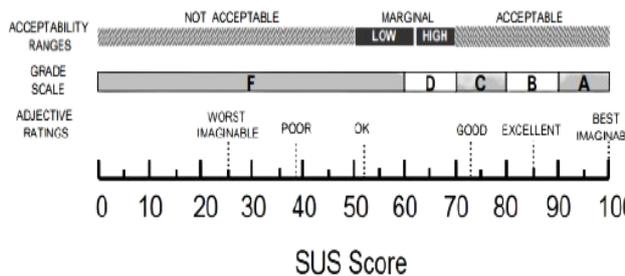
Responden 9	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	30
Responden 10	3	3	3	3	4	1	3	3	3	2	28
Responden 11	4	3	3	2	3	2	3	3	4	1	28
Responden 12	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	30
Responden 13	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	26
Responden 14	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	26
Responden 15	4	3	3	2	4	2	2	3	2	1	26

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat terlihat masing-masing hasil jumlah skor responden. Agar mendapatkan hasil akhir skor SUS, jumlah skor harus dikalikan 2,5. setelah mendapatkan skor SUS. Setelah diperoleh skor masing-masing responden, seluruh skor SUS masing-masing responden dijumlahkan dan dirata-rata untuk memperoleh skor SUS akhir

Tabel . Rata-rata Skor SUS

Responden	Jumlah Skor	Jumlah Skor x 2,5
Responden 1	28	70
Responden 2	30	75
Responden 3	28	70
Responden 4	34	85
Responden 5	28	70
Responden 6	29	73
Responden 7	29	73
Responden 8	27	68
Responden 9	30	75
Responden 10	28	70
Responden 11	28	70
Responden 12	30	75
Responden 13	26	65
Responden 14	26	65
Responden 15	26	65
Jumlah Rata-rata		71

Berdasarkan hasil rata-rata SUS yang diperoleh yaitu 71, maka desain tersebut masuk dalam persentase C dan masuk dalam kategori “OK” artinya desain tersebut mendapat nilai minimum kepuasan, kebaikan, dan sudah bisa digunakan.



Gambar 2. Skor SUS

Sumber : (Bangor et al., 2009)

V. PENUTUP

A. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengujian usability kepada responden yang berjumlah 15 orang dengan menggunakan perhitungan System Usability Scale (SUS), diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 71, sedangkan ambang batas skor SUS sebesar 73. Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil skor SUS berada pada kelas C (OK). jadi kita bisa bilang begitu desain tersebut mendapat nilai minimum kepuasan , kebaikan, dan bisa digunakan tapi ada beberapa hal yang diperbaiki.
2. Dengan melakukan pengujian kegunaan menggunakan perhitungan kegunaan sistem, diperoleh skor rata-rata akhir sebesar 71. Berdasarkan perhitungan tersebut, skor SUS yang dihasilkan adalah nilai C (OK). Hal-hal yang menyebabkan skor masuk di kategori C karena tampilan design masih memiliki kekurangan dan harus diperbaiki.
3. Web PPDB ini dirancang untuk memenuhi dibutuhkan pengguna untuk membuat suatu web yang dapat membantu PPDB sekolah TK Darussalam Plus yang efektif dan efisien. Web PPDB juga bisa digunakan sebagai media informasi tentang PPDB sekolah kepada pengguna.

B. Saran

Saran dari peneliti agar Web PPDB juga bisa digunakan sebagai media informasi tentang PPDB sekolah kepada pengguna yang perlu dilakukan Update kedepannya
 Perlunya juga pakar design yang berkaborasi untuk melalukan studi banding maupun seminar.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding

- an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- [2] Fadhil Tsalatsa, M., Kridalukmana, R., & Fauzi, A. (2022). Evaluasi User Experience pada Desain Interface Aplikasi MOTHER dengan Usability Testing User Experience Evaluation on “MOTHER” Application Interface Design with Usability Testing. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(1), 30–35. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i1.36276>
- [3] Railean, E. (n.d.). *User interface design of digital textbooks : how screens affect learning*. Ramdhan, N. A., & Wahyudi, D. (2019). 293445-Sistem-Informasi-Penerimaan-Peserta-Didi-
- [4] Edf62154. *Information Technology Journal (INTECH) of UMUS*, 1(1), 56–65.
- [5] Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2016*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2016.7872776>
- [6] Sukoco, I., & Fauzi, A. H. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar SmartnesiaEduca. *Organum: Jurnal Sainifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 37–45. <https://doi.org/10.35138/organu>
- [7] Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Simposium Nasional RAPI XVIII FT UMS*, 364–370.
- [8] Sya'roni, M. I., Kharisma, A. P., & Amalia, F. (2018). Perbandingan Hasil Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dengan Think Aloud pada Kasus Web FILKOM APPS untuk Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 674–678.
- [9] Widoseno, 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), 1401–1409. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6864>
- [10] Wijaya, G., Herlina, M., & Olivia, S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Yayasan Bina Anak Mandiri Bekasi. *Journal Speed- Sentra*