

**“PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
APLIKASI *PENILAIAN KINERJA GURU BERBASIS WEB*  
*MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*  
(STUDI KASUS : SMP PLUS AL-GHIFARI)”**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan  
Program Starta 1, Program Studi Teknik Informatika,  
Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Muhammad Ash Shidiq Alief Al Fawwaz

NPM : 18.304.0177



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
JULI 2025**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah disetujui dan disahkan Laporan Tugas Akhir, dari:

Nama : Muhammad Ash Shidiq Alief Al Fawwaz  
Nrp : 18.304.0177

Dengan judul :

**“PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI *PENILAIAN KINERJA GURU BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING***  
**(STUDI KASUS : SMP PLUS AL-GHIFARI)”**

Bandung, 29 Juli 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama

(Dr. Ir. Leony Lidya, MT.)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

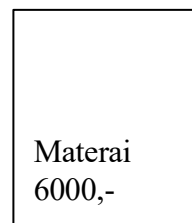
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya.

Bandung, 05 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



**( Muhammad Ash Shidiq Alief Al Fawaz )**

NPM. 18.304.0177

## ABSTRAK

Penilaian kinerja guru merupakan proses penting dalam mengevaluasi efektivitas serta profesionalisme tenaga pendidik di sekolah. Namun, proses penilaian yang ada di SMP Plus Al-Ghifari masih dilakukan secara manual sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti kurang efisien, adanya redundansi data, serta keterbatasan aksesibilitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi berbasis web yang mendukung proses penilaian kinerja guru dengan berfokus pada aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX).

Perancangan aplikasi ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Melalui pendekatan ini, desain aplikasi diarahkan untuk memahami kebutuhan pengguna, yaitu kepala sekolah sebagai penilai dan guru sebagai pihak yang dinilai, sehingga menghasilkan rancangan yang lebih mudah digunakan, efisien, dan memuaskan.

Hasil penelitian berupa prototipe aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web yang mampu meningkatkan efektivitas proses penilaian. Berdasarkan uji kegunaan (*usability testing*), aplikasi yang dirancang terbukti memberikan kejelasan dalam navigasi, meminimalisasi potensi kesalahan, serta mendukung proses penilaian yang lebih terstruktur.

Dengan demikian, perancangan aplikasi menggunakan metode Design Thinking ini tidak hanya meningkatkan efisiensi penilaian kinerja guru di SMP Plus Al-Ghifari, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa transparansi dan kepuasan pengguna.

## **ABSTRACT**

Teacher performance assessment is an essential process in evaluating the effectiveness and professionalism of educators in schools. However, the current assessment process at SMP Plus Al-Ghifari is still conducted manually, which leads to various challenges such as inefficiency, data redundancy, and limited accessibility. Therefore, this research aims to design a web-based application that supports the teacher performance assessment process with a focus on User Interface (UI) and User Experience (UX).

The application design adopts the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Through this approach, the design is directed to understand the needs of users, namely the principal as the assessor and teachers as the assessed, in order to produce a system that is easier to use, more efficient, and satisfactory.

The result of this study is a prototype of a web-based teacher performance assessment application that improves the effectiveness of the evaluation process. Based on usability testing, the proposed application provides clarity in navigation, minimizes potential errors, and supports a more structured assessment process.

Thus, the application design using the Design Thinking method not only enhances the efficiency of teacher performance assessment at SMP Plus Al-Ghifari but also adds value by ensuring transparency and user satisfaction.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Website Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode Design Thinking (Studi kasus : SMP Plus Al-Ghifari)”. Laporan ini disusun sebagai syarat pada program studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pasundan Bandung.

Dalam menjalani seluruh proses sehingga tersampainya laporan ini, penulis mendapatkan berbagai motivasi, saran, bimbingan, pengetahuan, dan arahan. Pada laporan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Ir. Leony Lidya, MT. selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
2. Bapak Rudi Hendarman dan bapak Juju Juhana yang telah memberi arahan dengan baik untuk kelancaran tugas akhir.
3. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
5. Kepada Sultan Jihad dan Ananda Violyta yang selalu support tanpa henti dan banyak membantu, baik secara teknis maupun semangat, selama perjalanan menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas dukungan dan kebersamaan yang luar biasa, well.
6. Serta kepada teman-teman Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 29 Juli 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1-1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-3
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-3
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-3
1.5 Metodologi Tugas Akhir .....	1-4
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	1-6
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU .....</b>	<b>2-1</b>
2.1 Human Interaction Computer .....	2-1
2.2 Perancangan.....	2-1
2.3 User Interface .....	2-2
2.4 User Experience.....	2-2
2.5 Design Thinking .....	2-3
2.6 Usability.....	2-6
2.7 Website .....	2-7
2.8 Pendidikan .....	2-7
2.9 Penilaian Kinerja Guru .....	2-8
2.10 Figma.....	2-8
2.11 Penelitian Terdahulu.....	2-9
<b>BAB 3 SKEMA PENELITIAN.....</b>	<b>3-1</b>
3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir .....	3-1
3.2 Perumusan Masalah.....	3-2
3.2.1 Analisis Sebab Akibat.....	3-3
3.2.2 Solusi Masalah .....	3-4
3.3 Gambaran Produk Tugas Akhir.....	3-4

3.4	Profil Penelitian .....	3-5
3.4.1	Profil Tempat Penelitian.....	3-5
3.4.2	Visi Misi.....	3-5
3.4.3	Objek Penelitian .....	3-6
3.4.4	Struktur Organisasi.....	3-7
<b>BAB 4</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>4-1</b>
4.1	Empathize .....	4-1
4.1.1	Wawancara .....	4-1
4.1.2	Observasi.....	4-1
4.2	Define .....	4-3
4.2.1	User Persona.....	4-3
4.2.2	<i>User Journey Map</i> .....	4-5
4.2.3	<i>Activity Diagram</i> .....	4-6
4.2.4	<i>Analysis Actor</i> .....	4-7
4.2.5	<i>Activity Analysis</i> .....	4-7
4.2.6	<i>Analisis Data dan Informasi</i> .....	4-7
4.3	Ideate.....	4-8
4.3.1	<i>Brainstorming</i> .....	4-8
4.3.2	<i>Functional Requirement</i> .....	4-8
4.3.3	<i>Use case</i> .....	4-9
4.3.4	<i>Deskripsi Aktor</i> .....	4-9
4.3.5	<i>Deskripsi Use Case</i> .....	4-9
4.3.6	<i>Userflow</i> .....	4-10
4.3.7	<i>Skenario Use case</i> .....	4-12
4.4	Sitemap .....	4-21
4.5	Prototype.....	4-23
4.5.1	Halaman Login.....	4-23
4.5.2	Halaman Beranda Guru.....	4-24
4.5.3	Halaman Beranda Penilai.....	4-25
4.5.4	Halaman Hasil (pada peran guru) .....	4-26
4.5.5	Halaman Data Guru .....	4-27
4.5.6	Halaman Detail Data Guru.....	4-28
4.5.7	Halaman Penilaian Guru .....	4-29
4.5.8	Halaman Form Kompetensi .....	4-30

4.5.9	Halaman Rekap Hasil .....	4-31
4.5.10	Halaman akun guru.....	4-32
4.5.11	Halaman hapus data guru .....	4-33
4.5.12	Halaman tambah akun guru.....	4-33
4.5.13	Halaman lihat dan edit akun guru.....	4-34
4.6	Testing.....	4-35
4.6.1	Usability Testing.....	4-35
4.6.2	Merancang alat ukur usability .....	4-36
4.6.3	Merancang observasi dengan kuesioner.....	4-37
4.6.4	Melakukan Pemilihan Fungsi.....	4-38
4.6.5	Hasil <i>Usability Testing</i> .....	4-39
<b>BAB 5</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>5-1</b>
	DAFTAR PUSTAKA .....	x
	LAMPIRAN.....	xi

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 penelitian terdahulu .....	2-9
Tabel 3. 1 Kerangka kerja.....	3-1
Tabel 4. 1 Pertanyaan .....	4-1
Tabel 4. 2 Analisis Actor .....	4-7
Tabel 4. 3 Activity Analysis .....	4-7
Tabel 4. 4 solusi permasalahan .....	4-8
Tabel 4. 5 functional requirements .....	4-8
Tabel 4. 6 Deskripsi Use case.....	4-9
Tabel 4. 7 use case UC – 01 .....	4-13
Tabel 4. 8 use case UC -02 .....	4-14
Tabel 4. 9 use case UC -05 .....	4-15
Tabel 4. 10 use case UC -04 .....	4-17
Tabel 4. 11 use case UC -05 .....	4-19
Tabel 4. 12 Deskripsi Sitemap.....	4-21
Tabel 4. 13 Sitemap Guru.....	4-22

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking.....	2-3
Gambar 2. 2 Empathy Maps .....	2-4
Gambar 2. 3 Figma .....	2-9
Gambar 3. 1 Diagram Fishbone .....	3-3
Gambar 3. 2 Digram Fishbone 2.....	3-4
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi SMP Plus Al-Ghifari .....	3-7
Gambar 4. 1 User persona Pak Nandang.....	4-4
Gambar 4. 2 User persona Bu Nita .....	4-4
Gambar 4. 3 User Journey Map .....	4-5
Gambar 4. 4 Diagram activity.....	4-6
Gambar 4. 5 Use case .....	4-9
Gambar 4. 6 Userflow Login .....	4-10
Gambar 4. 7 Userflow lihat hasil nilai .....	4-11
Gambar 4. 8 User flow penilaian kinerja guru .....	4-12
Gambar 4. 9 Skenario use case UC-01.....	4-13
Gambar 4. 10 Halaman login UC-01 .....	4-13
Gambar 4. 11 Halaman utama UC-01.....	4-14
Gambar 4. 12 Skenario use case UC-02.....	4-14
Gambar 4. 13 Halaman login UC-02 .....	4-14
Gambar 4. 14 Halaman data guru UC-02.....	4-15
Gambar 4. 15 Halaman detail data guru UC-02 .....	4-15
Gambar 4. 16 Skenario use case UC-03.....	4-15
Gambar 4. 17 Halaman login UC-03 .....	4-16
Gambar 4. 18 Halaman rekap hasil nilai guru.....	4-16
Gambar 4. 19 Skenario use case UC-04.....	4-17
Gambar 4. 20 Halaman login UC-04 .....	4-17
Gambar 4. 21 Halaman kompetensi 1 UC-04 .....	4-18
Gambar 4. 22 Halaman kompetensi 14 UC-04 .....	4-18
Gambar 4. 23 Skenario use case UC-05.....	4-19
Gambar 4. 24 Halaman login UC-05 .....	4-19
Gambar 4. 25 Halaman mengelola data guru UC-05 .....	4-20
Gambar 4. 26 Halaman tambah akun guru.....	4-20
Gambar 4. 27 Pop up notifikasi menghapus data guru.....	4-20
Gambar 4. 28 Sitemap Penilai.....	4-21
Gambar 4. 29 Sitemap Guru .....	4-22
Gambar 4. 30 Halaman Login.....	4-23

Gambar 4. 31 Halaman Beranda Guru.....	4-24
Gambar 4. 32 Halaman Beranda Penilai .....	4-25
Gambar 4. 33 Halaman Hasil (pada peran guru).....	4-26
Gambar 4. 34 Halaman Data Guru .....	4-27
Gambar 4. 35 Halaman Detail Data Guru .....	4-28
Gambar 4. 36 Halaman Penilaian Guru .....	4-29
Gambar 4. 37 Halaman Form Kompetensi .....	4-30
Gambar 4. 38 Halaman Rekap Hasil.....	4-31
Gambar 4. 39 Halaman akun guru .....	4-32
Gambar 4. 40 Halaman hapus data guru .....	4-33
Gambar 4. 41 Halaman tambah akun guru.....	4-33
Gambar 4. 42 Halaman lihat dan edit akun guru.....	4-34
Gambar 4. 43 Alat ukur Usability .....	4-36

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring berkembangnya teknologi, kita sebagai pengguna teknologi dituntut untuk bisa mempelajari dan menguasai ilmu pengetahuan tentang teknologi informasi. Teknologi informasi menjadi faktor pendukung efektif yang memungkinkan masyarakat menikmati berbagai kemudahan di era digital. Teknologi banyak digunakan untuk berbagai kepentingan, salah satunya dalam bidang pendidikan melalui pengembangan website. Website sangat berperan dalam menyampaikan informasi terkait pendidikan. Website mampu menyajikan informasi yang lebih efisien juga mudah diakses oleh pengguna dari berbagai daerah dengan menggunakan internet.

Pendidikan memerlukan sumber daya untuk menunjang pelaksanaannya agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.. Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas hasil pendidikan. Oleh karena itu, untuk mencapai kinerja yang tinggi, guru perlu meningkatkan kualitas kerjanya.

Kinerja adalah hasil kerja yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, tanggung jawab, dan minat, serta faktor eksternal seperti penilaian tugas, pengembangan, perhatian kepala sekolah, hubungan antar guru, pelatihan, diskusi kelompok, dan layanan perpustakaan. Kinerja guru mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kinerja guru sebagai pengajar, pendidik, dan fasilitator, yang berdampak langsung pada kualitas proses dan hasil pendidikan. [SSK23]

Untuk mencapai kinerja optimal, guru harus memenuhi beberapa kompetensi seperti penguasaan materi pelajaran, penguasaan pengajaran dan pelatihan yang profesional, penguasaan metode adaptasi, dan karakter dalam melaksanakan tugasnya. Selain itu, guru harus menjadi personel yang berkembang dan dinamis. Hal ini sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan harus: (1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan interaktif; (2) Berkomitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan dan (3) memberi contoh dan menjaga nama baik lembaga, profesi, atau jabatan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. [IND03]

Sistem Penilaian Kinerja Guru adalah sistem manajemen kinerja berbasis website yang dirancang untuk mengevaluasi tingkat kinerja individu guru untuk mencapai kinerja akademik secara maksimal yang berdampak pada peningkatan akademik siswa. Hal ini adalah bentuk evaluasi yang sangat penting untuk mengukur kinerja guru dalam melaksanakan pekerjaannya

sebagai bentuk tanggung jawab sekolah. Penilaian merupakan salah satu bentuk evaluasi pembelajaran. Hasil dari evaluasi pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran terkait kinerja seorang guru dalam proses belajar mengajar.

SMP Plus Alghifari berupaya untuk menghasilkan pendidik yang berkualitas melalui penilaian kinerja guru, yang akan dilakukan oleh kepala sekolah dengan menggunakan sejumlah kriteria untuk menilai masing-masing aspek kinerja guru. Namun, dalam praktiknya, proses penilaian kinerja guru di SMP Plus Alghifari masih dilakukan secara manual dengan mengisi formulir menggunakan Microsoft Word dan melakukan perhitungan menggunakan kalkulator, yang memungkinkannya terjadi kekeliruan dalam perhitungan penilaian kinerja guru. Tidak ada arsip yang menyimpan data penilaian kinerja, sehingga sulit bagi kepala sekolah untuk melacak kinerja guru dari setiap periode.[HAN24]

Melihat permasalahan yang ada, SMP Plus Alghifari memerlukan sistem penilaian kinerja guru berbasis web yang dapat membantu proses penilaian menjadi lebih cepat, akurat, dan terdokumentasi dengan baik. Sistem ini diharapkan dapat mengurangi risiko kesalahan perhitungan manual serta menyimpan data penilaian secara otomatis agar dapat diakses kembali saat dibutuhkan. Untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang efektif, metode *Design Thinking* digunakan karena menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna.

Metode ini memungkinkan perancang untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga nyaman digunakan, mudah dipahami, dan mampu menjawab tantangan nyata yang dihadapi dalam proses penilaian kinerja guru. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengajukan judul Tugas akhir “Perancangan Website Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode *Design Thinking* [Studi Kasus: SMP Plus Alghifari]”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah :

1. Proses penilaian kinerja guru di SMP Plus Al Ghifari masih dilakukan secara manual sehingga tidak efektif dan efisien
2. Sistem manual yang digunakan berisiko menimbulkan kesalahan pengguna (human error) saat pengisian dan perhitungan nilai.
3. Guru kesulitan mengakses hasil penilaian kinerja secara cepat karena belum tersedia media digital yang terintegrasi.
4. Belum adanya rancangan antarmuka (UI/UX) aplikasi berbasis web yang dapat membantu mempermudah proses penilaian kinerja guru.

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah :

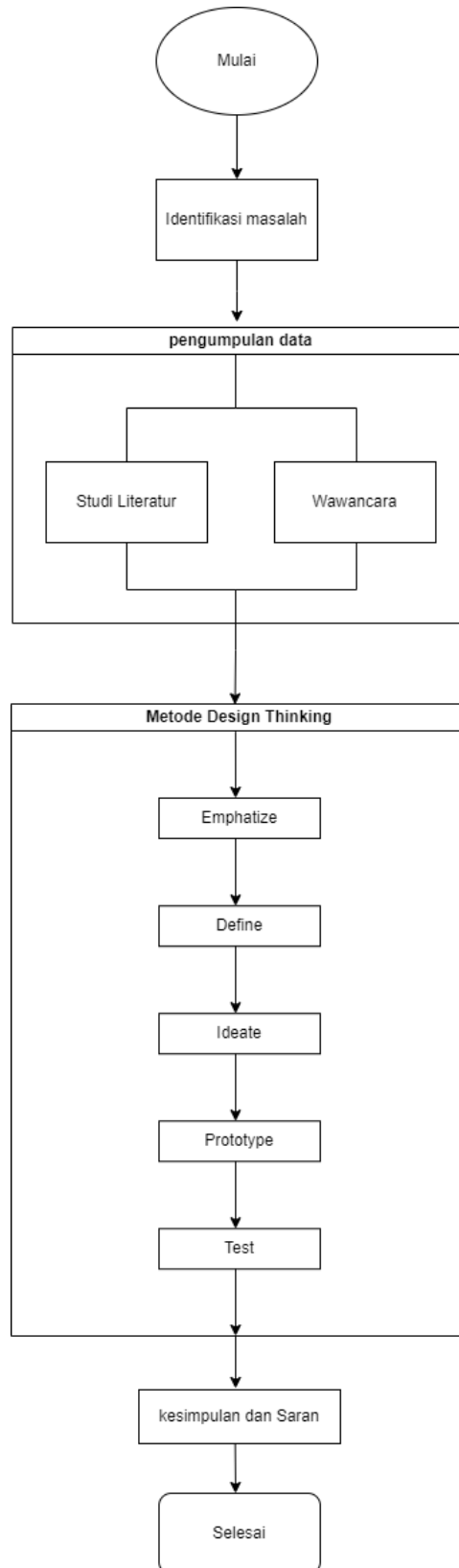
1. Merancang prototipe aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web menggunakan metode Design Thinking untuk mempermudah proses penilaian di SMP Plus Al Ghifari.
2. Menghasilkan rancangan antarmuka (UI/UX) yang dapat meminimalisir risiko kesalahan pengguna (human error) dan mendukung perhitungan nilai secara otomatis.
3. Mengetahui proses perhitungan penilaian kinerja guru yang diterapkan di SMP Plus Al-Ghifari..

## 1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX aplikasi berbasis web untuk penilaian kinerja guru di SMP Plus Al-Ghifari.
2. Penelitian ini tidak mencakup evaluasi kinerja siswa atau aspek-aspek non akademis lainnya.
3. Metode yang digunakan adalah *design thinking*
4. Penelitian ini terbatas pada tahap pembuatan *prototype*.

### 1.5 Metodologi Tugas Akhir



Gambar 1.1 Metodologi Penyelesaian Tugas Akhir

Berikut ini adalah rincian dari metodologi dari pengerjaan tugas akhir ini :

1. Identifikasi Masalah

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di SMP Plus Al-Ghifari, kemudian mengidentifikasi masalah-masalah utama yang dihadapi oleh pihak sekolah.

2. Pengumpulan Data

a. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada pihak sekolah SMP Plus Alghifari untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penyelesaian masalah Tugas Akhir.

b. Studi literatur

Mengumpulkan dan mempelajari materi terkait informasi yang berkaitan serta metode *Design Thinking* melalui buku, tulisan, atau penelitian sebelumnya.

3. Analisis kebutuhan sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan adalah *Design Thinking*, terdapat 5 tahapan, yaitu:

a) *Emphatize* : Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang didapat dari organisasi tempat penelitian beserta lingkungannya untuk menunjang tahap perancangan *website*

b) *Define* : Analisis Permasalahan dan Kebutuhan

Pada tahap analisis permasalahan dan kebutuhan dilakukan pengolahan data terutama dari hasil wawancara dan studi literatur pada tahapan sebelumnya yang menghasilkan *requirement*.

c) *Ideate* : Pengembangan Ide Solusi

Pada tahap ini dilakukan pengembangan ide dari analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya.

d) *Prototype* : Perancangan Antarmuka Pengguna

Pada tahap ini terjadinya proses pembuatan rancangan tampilan *website* yang akan dibangun dan pengimplementasian ide yang sudah dikembangkan yang akan menghasilkan *prototype* atau produk yang siap diuji.

e) *Test* : Pengujian Antarmuka Pengguna

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada *prototype* yang sudah dirancang menggunakan metode *usability testing*.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang sudah diidentifikasi, serta saran untuk membangun penelitian selanjutnya.

### 1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Laporan tugas akhir dibuat untuk mendokumentasikan pengerjaan tugas akhir. Maka dari itu, diusulkan sistematika penulisan yang menjelaskan mengenai bab-bab pada laporan tugas akhir beserta isinya secara rinci, serta keterkaitan antara bab sebelum dan sesudahnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

#### **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

#### **BAB 2. LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU**

Bab ini berisi definisi, teori-teori serta konsep yang diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir. Bab ini juga membahas mengenai jurnal-jurnal ilmiah terdahulu yang memiliki kemiripan dengan tugas akhir yang dikerjakan

#### **BAB 3. SKEMA PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan alur penyelesaian tugas akhir, analisis persoalan dan manfaat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, dan profil penelitian.

#### **BAB 4. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI WEB**

Bab ini berisi mengenai perancangan ui/ux aplikasi web mulai dari pengidentifikasian masalah hingga tampilan akhir berupa prototype.

#### **BAB 5. PENUTUP**

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta kesimpulan yang didapatkan berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diberikan oleh penulis untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU**

Bab ini berisi definisi, teori-teori serta konsep yang diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir. Bab ini juga membahas mengenai jurnal-jurnal ilmiah terdahulu yang memiliki kemiripan dengan tugas akhir yang dikerjakan.

#### **2.1 Human Interaction Computer**

Human-Computer Interaction (HCI) adalah suatu bidang multi-disiplin ilmu yang berfokus pada desain teknologi komputer dan secara spesifik membahas tentang interaksi antara manusia dan komputer. Bidang ini melibatkan psikologi, ilmu kognitif, ergonomi, sosiologi, ilmu komputer, teknik, bisnis, desain grafis, dan penulisan teknis. HCI menekankan pemahaman tentang interaksi manusia dengan teknologi, bukan hanya pembuatan perangkat atau perangkat lunak semata. Penelitian akademis dalam HCI memfokuskan pada cara orang berinteraksi dengan teknologi dan menciptakan pedoman serta standar yang spesifik untuk merancang sistem interaktif.

Selain mempertimbangkan teori, Human-Computer Interaction (HCI) juga menekankan perlunya aksi dan kreativitas dalam merancang antarmuka secara menyeluruh. Perancang HCI harus memiliki pemahaman yang luas tentang interaksi antara manusia, perangkat lunak, dan lingkungan. Ini mendorong perhatian terhadap desain yang menyeluruh, dengan tujuan menciptakan pengalaman pengguna yang optimal saat berinteraksi dengan teknologi. Secara keseluruhan, HCI mencakup studi, pemahaman, dan perancangan antarmuka antara manusia dan teknologi, serta mendorong perancang untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan lintas disiplin untuk mencapai hasil terbaik.

Bidang yang kompleks dan beragam, melibatkan berbagai disiplin ilmu seperti psikologi, ilmu komputer, desain, dan lainnya. Dix mungkin menekankan pentingnya memahami pengalaman pengguna secara menyeluruh, bukan hanya aspek visual atau respons emosional terhadap antarmuka pengguna. Dia mungkin menyoroti perlunya integrasi metode penelitian yang beragam, seperti observasi, wawancara, dan kuesioner, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang interaksi manusia dengan teknologi. Selain itu, kesimpulan bisa menekankan pentingnya mengembangkan pedoman dan standar desain yang berfokus pada kenyamanan, kegunaan, dan keselamatan pengguna. Melalui pendekatan ini, HCI dapat terus berkembang untuk menciptakan teknologi yang lebih ramah pengguna dan memenuhi kebutuhan serta harapan penggunanya. [ALG17]

#### **2.2 Perancangan**

Perancangan adalah proses membuat rencana atau skema yang terperinci untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini, Perancangan atau desain dalam pengembangan perangkat lunak

mengacu pada membangun sistem yang membuat keputusan tentang spesifikasi persyaratan fungsional, memenuhi tujuan, memenuhi persyaratan implisit atau eksplisit untuk kinerja dan pemanfaatan sumber daya, juga memenuhi batasan sistem dalam hal biaya, waktu, perangkat, dan kualitas perangkat lunak biasanya ditentukan oleh kepuasan pengguna perangkat lunak terhadap perangkat lunak yang digunakan

Perancangan website sekolah harus mempertimbangkan beberapa aspek penting agar website dapat bermanfaat bagi pengguna. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan website antara lain;

- (1) Tujuan website: adanya tujuan website akan membantu menentukan fokus dan fitur utama yang perlu dimasukkan,
- (2) Konten yang relevan: website sekolah harus bisa menyediakan informasi yang relevan agar bermanfaat bagi pengguna. Konten tersebut harus dikelompokkan dengan baik agar mudah dimengerti,
- (3) Desain Responsif: Perancangan website sekolah harus dapat diakses dengan baik dari berbagai perangkat seperti ponsel, tablet dan komputer desktop agar pengalaman pengguna dapat konsisten di semua platform,
- (4) Interaksi dengan pengguna: Website sekolah dirancang sedemikian rupa agar memudahkan pengguna untuk berinteraksi.[SAC21]

### **2.3 User Interface**

User Interface (UI) atau Antarmuka Visual adalah bagian visual dari situs web/aplikasi/sistem operasi untuk interaksi dan komunikasi manusia-mesin. User Interface juga adalah suatu sistem informasi yang memerlukan interaksi pengguna untuk menghasilkan input dan output yang berinteraksi secara fisik, konseptual, dan persepsi. UI berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan fungsi sistem atau aplikasi. Desain UI yang baik memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memahami cara menggunakan sistem dan mencapai tujuan mereka dengan efisien. UI dapat berupa, icon, tulisan, warna dan bentuk yang telah dirancang dengan semenarik mungkin atau dapat dikatakan UI merupakan bagaimana sebuah tampak dari sebuah produk atau sistem pengguna lihat UI sering kali bekerja bersamaan dengan pengalaman pengguna (UX) untuk menciptakan produk yang tidak hanya terlihat bagus tetapi juga berfungsi dengan baik.[RSS23]

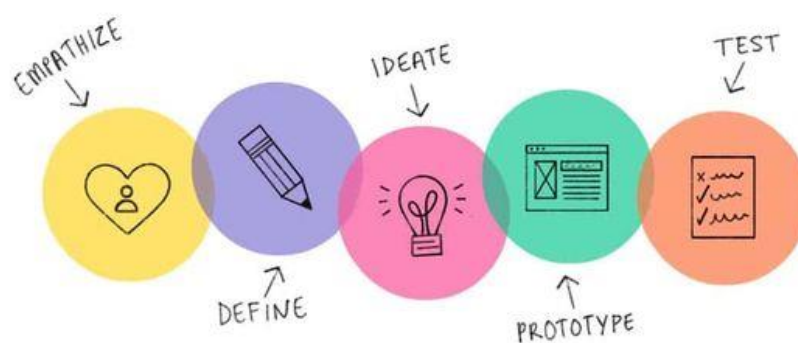
### **2.4 User Experience**

User experience (UX) atau pengalaman pengguna merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan, seperti situs web, aplikasi, atau sistem. UX mencakup berbagai aspek yang memengaruhi bagaimana pengguna merasa dan bagaimana mereka berinteraksi dengan produk tersebut. UX dirancang untuk memastikan bahwa interaksi pengguna dengan produk atau layanan tidak hanya efektif dan efisien tetapi juga

menyenangkan. Dengan fokus pada UX, desainer dan pengembang dapat menciptakan solusi yang lebih relevan dan memuaskan bagi pengguna.[KAS24]

## 2.5 Design Thinking

*Design Thinking* adalah tentang memahami keinginan pengguna, mendorong lahirnya berbagai asumsi, mendefinisikan ulang masalah, menciptakan solusi inovatif untuk mengembangkan *prototype*, serta menguji produk dan layanan untuk menemukan cara baru untuk memenuhi kebutuhan pengguna.[RSS23]



Gambar 2. 1 *Design Thinking*

Dalam *Design Thinking*, terdapat 5 tahapan yaitu:

### 1) *Empathize*

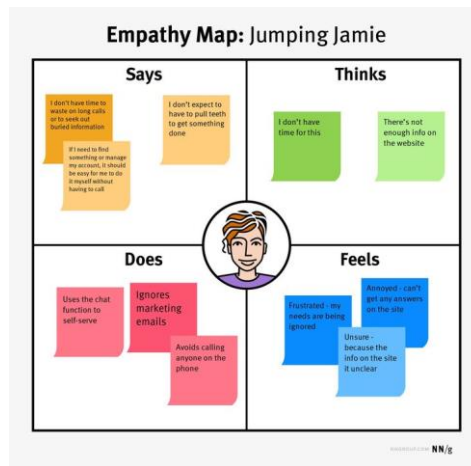
Tahap pertama akan fokus pada penelitian yang berpusat pada pengguna. Pada tahap ini, sangat penting untuk memahami masalah yang ingin dipecahkan. *Empathize* sangat penting dalam proses desain yang berpusat pada manusia seperti pemikiran desain karena empati memungkinkan kita mengesampingkan asumsi kita sendiri dan mendapatkan wawasan nyata tentang pengguna dan kebutuhan mereka. Salah satu cara untuk memahami permasalahan adalah melalui wawancara yang hasilnya dapat dipetakan dalam *Empathy Maps*.

#### a. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses interaksi antara dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi dari orang-orang yang dianggap ahli atau mempunyai pengalaman di bidang tertentu. [KRR19]. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan menggunakan wawancara tertulis (kuesioner).

#### b. *Empathy Maps*

*Empathy maps* adalah sebuah teknik untuk memvisualisasikan informasi tentang pengalaman, pemikiran, perasaan, dan kebutuhan pengguna dalam konteks tertentu.



Gambar 2. 2 Empathy Maps

Dalam desain berbasis pengguna, teknik ini sering digunakan untuk membantu perancang dan pengembang produk lebih memahami pengguna dan membuat produk yang lebih relevan dan bermanfaat bagi mereka.

## 2) Define

Tahap Define mengolah data yang dikumpulkan selama fase Empathize. Kemudian data ini dianalisis dan dirangkum untuk mengidentifikasi masalah utama. Teori ini dikenal sebagai "pernyataan masalah". Setelah data ditemukan pada fase empati, Anda dapat mengurutkan data sesuai dengan pertanyaan yang ditimbulkan oleh metode ini. Tahap Define membantu tim desain bertukar pikiran dan mengumpulkan ide kreatif untuk mendefinisikan fitur, fungsionalitas, dan komponen lainnya untuk memecahkan masalah.

### a. User Persona

*User persona* adalah representasi fiktif dari pengguna ideal untuk produk atau layanan tertentu. *User persona* digunakan sebagai alat untuk membantu tim desain dan pengembangan memahami siapa yang harus diperhatikan saat membuat keputusan desain.

### b. User Journey Maps

*User Journey Maps* adalah peta visual yang menggambarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan dari awal hingga akhir. Peta visual ini dapat membantu tim UX memahami pengalaman pengguna secara keseluruhan dan menemukan cara untuk meningkatkannya melalui desain yang lebih baik.

## 3) Ideate

Pada tahap *ideate*, mulai menghasilkan ide Latar belakang pengetahuan pada dua fase pertama memungkinkan untuk dapat mulai mencari perspektif alternatif terhadap masalah dan menemukan solusi inovatif terhadap masalah yang muncul

### a. brainstorming

*KPI* mewakili serangkaian ukuran yang berfokus pada aspek kinerja organisasi yang

paling penting bagi keberhasilan organisasi saat ini dan masa depan

b. *userflow*

*Card Sorting* adalah metode untuk mengumpulkan dan pengorganisasian informasi. Sebuah teknik yang meminta pengguna untuk mengelompokkan item terkait ke dalam kategori yang sama. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana pengguna mempersepsikan dan mengorganisir informasi, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk merancang struktur informasi yang lebih baik pada situs web atau aplikasi

c. *sitemap*

Arsitektur informasi adalah proses merancang struktur informasi yang efektif dan efisien, termasuk organisasi, label, dan tata letak informasi dalam konteks sistem informasi atau produk digital. Hal ini untuk membantu pengguna dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan dan memahami bagaimana informasi tersebut berhubungan satu sama lain.

4) *Prototype*

Setelah tahap *ideate* selesai, selanjutnya pengembangan produk mulai dirancang dalam tahap *prototype*. Tahap *prototyping* merupakan tahap percobaan yang sangat penting karena bertujuan untuk mengidentifikasi solusi terbaik terhadap permasalahan yang ditemui pada proses sebelumnya. Selain itu, tujuan *prototype* adalah sebagai media untuk menguji seberapa bagus dan efektifnya rancangan desain yang kita buat, termasuk perpindahan tampilan ataupun *flow* penggunaan yang dilakukan *user*.

a. *Low-Fidelity Prototype*

*Low-fidelity prototype* adalah prototipe versi awal atau kasar yang sengaja dirancang dengan sederhana dan tingkat detail yang rendah. Tujuannya adalah untuk menyampaikan ide desain dengan cepat dan hemat biaya, tanpa berfokus pada detail visual atau fungsionalitas yang kompleks.

b. *High-Fidelity Prototype*

*High-fidelity prototype* adalah prototipe yang menampilkan detail visual dan interaksi dengan ketelitian yang tinggi. *High-fidelity prototype* sering kali meniru fungsionalitas dari produk akhir, termasuk perilaku interaksi dan fungsionalitas. Prototipe jenis ini dapat digunakan untuk menguji interaksi produk dengan pengguna dan memvalidasi kecocokan antara antarmuka dan pengguna.

Prototipe jenis ini dapat digunakan untuk menguji interaksi pengguna dengan produk dan memverifikasi kesesuaian antara antarmuka dan pengguna.

5) *Test*

*Test* adalah proses verifikasi dan validasi terhadap komponen dan aturan desain yang telah dibuat, untuk memastikan bahwa desain sistem tersebut bekerja sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan

bahwa setiap komponen desain dapat berfungsi dengan baik dan dapat digunakan secara konsisten pada berbagai platform dan perangkat. Selain itu, pengujian juga dilakukan untuk memastikan kesesuaian desain sistem dengan prinsip-prinsip desain dan persyaratan bisnis yang telah ditetapkan.

a. *Remote Interview*

*Remote interview* adalah suatu bentuk wawancara yang dilakukan melalui teknologi telekomunikasi seperti telepon, *video conference*, atau platform virtual lainnya, yang memungkinkan interviewer dan kandidat yang diwawancarai untuk berkomunikasi secara jarak jauh dan tanpa tatap muka langsung.

b. *System Usability Scale (SUS)*

*System Usability Scale (SUS)* adalah salah satu alat ukur yang menilai *usability* suatu produk untuk melihat seberapa besar keberhasilan produk tersebut.

Tiap tahap dari *Design Thinking* mengarah ke tahap berikutnya dengan kesimpulan logis pada pengujian pengguna. Namun, dalam praktiknya proses ini dilakukan dengan cara yang lebih fleksibel dan tidak linier.[RSS23]

## 2.6 Usability

Merupakan interaksi yang terjadi antara user dengan interface dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, dapat dengan cepat dimengerti dan kepuasan user dalam menggunakan interface.[AMH10] Menurut Jacob Nielsen Usability baik mencakup hal-hal berikut:

a. Learnability

Seberapa mudah seorang user dapat mengoperasikan sebuah desain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

b. Efficiency

Efisien yang dimaksud disini adalah seberapa cepat seorang user dapat memahami desain yang telah diberikan.

c. Memorability

Memorability ini merupakan ukuran bagi user terhadap desain yang telah dioperasikan, apakah cara penggunaan dari desain tersebut dapat dengan baik diingat dalam rentang waktu tertentu.

d. Error

Error yang dimaksud adalah apabila terjadi kesalahan selama pengoperasian oleh user, user dapat mengerti dengan mudah memperbaiki.

e. Satisfaction

Satisfaction berbicara tentang seberapa tingkat kepuasan seorang user dengan desain yang telah dibuat. [AMH10]

## 2.7 Website

Website adalah sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan *URL (Uniform Resource Locator)*. Website dapat berfungsi sebagai platform informasi, komunikasi, atau transaksi dan dapat berupa berbagai jenis, mulai dari situs pribadi hingga portal berita, toko online, hingga aplikasi web. Website dapat memiliki berbagai tujuan, seperti memberikan informasi, menjual produk, menawarkan layanan, atau berfungsi sebagai platform komunitas seperti sekolah. Desain dan pengembangan website melibatkan pertimbangan dari aspek teknis, estetika, dan fungsionalitas untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif dan memuaskan.

Website sekolah merupakan situs yang menyediakan rincian daripada pelaksanaan sekolah dalam kurun waktu tahun-tahun dan berturut-turut membangun narasi kemajuan dan menyampaikan keberhasilan dalam kinerja sekolah baik pendidik maupun peserta didik. Pentingnya website bagi sekolah tidak hanya sekedar sebagai fasilitas untuk dunia pendidikan dan mendapatkan informasi terbaru terkait pendidikan terutama di negara Indonesia. Namun juga bisa memberi kesan baik dan juga profesionalisme untuk sekolah tersebut. Pemerintah telah mengharuskan setiap sekolah memiliki sebuah website sekalipun website non berbayar atau gratis. Memiliki website sekolah berarti telah mendukung terwujudnya Indonesia Global dalam hal pendidikan. [AHN21]

## 2.8 Pendidikan

Pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik secara aktif mewujudkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak yang tinggi, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsanya, dan orang lain menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1. Tugas pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan, membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bernilai, serta mencerdaskan kehidupan nasional. Tujuannya menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik (UU No.20 Tahun 2003). Oleh karena itu, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik. (disdikpora)

Pendidikan memerlukan sumber daya untuk menunjang pelaksanaannya agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Guru merupakan orang yang menduduki kedudukan penting dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas hasil pendidikan. Oleh karena itu, untuk mencapai kinerja yang tinggi, guru perlu meningkatkan kualitas kerjanya. [UNY23]

## 2.9 Penilaian Kinerja Guru

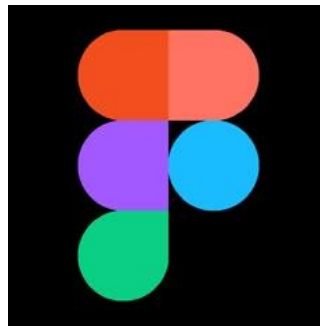
Kinerja adalah prestasi kerja, pelaksanaan kerja, pencapaian kerja, hasil kerja atau unjuk kerja. Kinerja dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor internal meliputi motivasi kerja, tanggung jawab kerja, dan minat bekerja. Faktor eksternal meliputi penilaian tugas, peluang pengembangan, perhatian dari kepala sekolah, hubungan interpersonal antar guru, pelatihan, fasilitasi kelompok diskusi, dan layanan perpustakaan. Kinerja guru mengacu pada aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan menilai serta mengevaluasi pembelajaran. Kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran merupakan faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan mengelola proses pembelajaran erat kaitannya dengan tugas dan tanggung jawab guru sebagai pengajar, pendidik, dan fasilitator belajar siswa. Oleh karena itu, kinerja guru berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. [HAN24]

Guru harus mempunyai penguasaan materi pelajaran, penguasaan pengajaran dan pelatihan yang profesional, penguasaan metode adaptasi, dan karakter dalam melaksanakan tugasnya. Selain itu, guru harus menjadi personel yang berkembang dan dinamis. Hal ini sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan harus: (1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan interaktif; (2) Berkomitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan dan (3) memberi contoh dan menjaga nama baik lembaga, profesi, atau jabatan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. [IND03]

Landasan atau dasar hukum penilaian kinerja guru pada Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa Guru adalah pendidik profesional, dan pasal 20 yaitu guru merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan meningkatkan kompetensi secara berkelanjutan. Aspek penilaian kinerja guru berdasarkan **Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007** tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, dijelaskan bahwa standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh ke dalam 4 (empat) kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional. Maka, penilaian kinerja guru adalah bagian dari tanggungjawab profesional sesuai undang undang. [NUR23]

## 2.10 Figma

Figma merupakan sebuah perangkat lunak desain berbasis cloud serta alat prototyping yang telah mengubah cara industri desain dan pengembangan perangkat lunak peroperasi. Umumnya, Figma dimanfaatkan oleh para ahli di bidang UI/UX, web design, dan bidang-bidang sejenis.



Gambar 2. 3 Figma

Dengan fitur yang ditawarkannya cukup lengkap, Hal ini memungkinkan para desainer untuk dengan cepat dan efisien menciptakan prototipe website atau aplikasi dengan cepat dan efisien. juga menghemat waktu melalui fitur kolaborasi yang memungkinkan berkolaborasi, memberikan komentar, serta melakukan pengeditan desain secara bersamaan. Penggunaan Figma sebagai platform berbasis web sangat mendukung dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Pengguna dapat merancang aplikasi, website, serta elemen antarmuka pengguna lainnya menggunakan Figma untuk melengkapi proyek yang sedang mereka kerjakan. Para desainer dapat memanfaatkan Figma untuk bekerja sama dengan desainer lainnya dan menghasilkan desain. [HAN24]

### 2.11 Penelitian Terdahulu

Disampaikan penelitian terdahulu yang menjadi inspirasi tugas akhir, atau penelitian yang mirip atau sama dengan tugas akhir.

Tabel 2. 1 penelitian terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode Yang Digunakan	Hasil Penelitian
1.	Izzatuna Hanifa, 2024	Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web pada TK Identik Islamic School untuk Meningkatkan Efektivitas Guru Menggunakan Metode Design Thinking	<i>Design Thinking</i>	Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi penilaian kinerja yang dirancang untuk diimplementasikan di bidang pendidikan.
2.	Naufal Zulfikar P, Satrio Hadi W & Hanifah Muslimah A. 2022	Perancangan Antarmuka Pengguna Website Responsif Mobile Byboot Menggunakan Metode Design Thinking	<i>Design Thinking</i>	Berdasarkan hasil penelitian, perancangan web berbasis mobile Byboot dengan menggunakan metode design thinking memberikan solusi untuk mempermudah dan memperluas jaringan pelanggan sesuai kebutuhan pengguna. Persamaan dengan penelitian ini proses perancangan desain menyesuaikan dengan pengguna dari mulai tahapan kebutuhan pengguna, idea, prototyping, dan pengujian.
3.	Amalina Nurhasana & Rini Suwartika K. 2024	Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dosen (SIM-DOS Piksi Ganesha) Menggunakan Metode Design Thinking	<i>Design Thinking</i>	Hasil penelitian ini menggunakan desain thinking pada rancangan aplikasi Sistem informasi manajemen dosen yang membantu para dosen dalam melakukan pengelolaan dokumen penelitian, pendidikan dan pengabdian masyarakat. Persamaan dari penelitian ini dengan menggunakan metode design thinking untuk merancang UI/UX sesuai dengan

No	Peneliti	Judul	Metode Yang Digunakan	Hasil Penelitian
				kebutuhan pengguna.
4.	Nur Ainun, Laila Lestari, Yulda Dina Septiana	Jurnal Al Karim : Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Studi Islam "Penilaian Kinerja Guru"	<i>Library Research</i>	Memberikan penjelasan mengenai aspek penilaian kinerja guru atau kompetensi utama pada penilaian kinerja guru
5.	Putra,Haryuda, Danang, Asfi, Marsani & Fahrudin, Rifqi, 2021 [PUT21]	Perancangan UI/UX Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Berbasis Web Pada Laportea Company	<i>Design Thinking</i>	Memberikan penjelasan mengenai perancangan <i>website</i> menggunakan metode <i>design thinking</i>

## BAB 3 SKEMA PENELITIAN

### 3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir

Alur penelitian merupakan kerangka pengerjaan tugas akhir yang menjelaskan mengenai tahapan dan langkah detail pengerjaan tugas akhir. Pada tugas akhir ini, alur penelitian dibagi menjadi tiga komponen, yaitu:

1. Tahap, adalah komponen yang berisi gambaran yang akan dikerjakan dalam tugas akhir.
2. Langkah, adalah komponen yang berisi hal-hal yang akan dikerjakan dalam tugas akhir yang disesuaikan dengan metode yang digunakan.
3. Literatur atau referensi, adalah komponen yang berisi sumber pengetahuan yang dijadikan landasan dalam mengerjakan tugas akhir.

#### 1) Alur penyelesaian masalah

Rangkaian langkah-langkah yang dijalankan untuk menyelesaikan tugas akhir merupakan esensi dari proses tersebut. Tabel 3.1 menampilkan secara rinci kerangka kerja yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir.

Tabel 3. 1 Kerangka kerja

Tahap dan hasil	Langkah penelitian	Literatur & referensi
<p>Tahap 1 : Menentukan topik tugas akhir dan mengidentifikasi masalah yang terdapat pada topik tugas akhir.(memahami masalah topik tugas akhir, tujuan tugas akhir, dan lingkup tugas akhir)</p> <p>Hasil: Dokumentasi masalah dan tujuan tugas akhir</p> <p>Kontribusi: Berguna sebagai acuan dalam menentukan teori dan teknologi dalam menyelesaikan masalah tugas akhir</p>	<pre> graph TD     A[Menentukan topik tugas akhir] &lt;--&gt; B[Membuat latar belakang terhadap topik yang dipilih]     B --&gt; C[Mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan berkaitan dengan tugas akhir]     C --&gt; D[Menentukan tujuan tugas akhir dan lingkup tugas akhir]     D --&gt; E{1}             </pre>	
<p>Tahap 2 : Pengumpulan data</p> <p>Hasil : Pola Pemikiran Teoritis</p> <p>Kontribusi : Berfungsi untuk memahami konsep-konsep yang akan digunakan dalam penelitian secara teoritis dan</p>	<pre> graph TD     A[Memahami konsep penelitian tugas akhir dengan cara mengumoualkan data-data yang berhubungan dengan penellitian tugas akhir dan mempelajari topik atau persoalan serupa dari penelitian terdahulu] --&gt; B[ ]             </pre>	<p>2.11.1 Design Thinking [RSS23]</p> <p>2.11.2 User Interface [RSS23]</p> <p>2.11.3 User Experience [KAS24]</p> <p>2.11.4 Pendidikan [UNY23]</p> <p>2.11.5 Penilaian Kinerja Guru [HAN24], [IND03]</p> <p>2.11.6 Penelitian Terdahulu [HAN24], [PRH22], [NUK24], [NUR23], [HAAF21]</p>

Tahap dan hasil	Langkah penelitian	Literatur & referensi
sebagai acuan penelitian.		
<p>Tahap 3: Analisis</p> <p>Hasil: Model proses sistem yang sesuai dengan topik tugas akhir</p> <p>Kontribusi: Berguna sebagai acuan dalam perancangan UI/UX aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web</p>	<pre> graph TD     A[Analisis model proses yang sesuai dengan topik tugas akhir] --&gt; B[Analisis sistem yang sesuai dengan topik]     B --&gt; C{2}           </pre>	
<p>Tahap 4 : perancangan</p> <p>Hasil : Rancangan antarmuka Aplikasi Penilaian Kinerja Guru</p> <p>Kontribusi : Berguna sebagai demonstrasi website dan mempermudah tahap pembangunan aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web</p>	<pre> graph TD     A[Emphetize] --&gt; B[Define]     B --&gt; C[Ideate]           </pre>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Design Thinking [RSS23]</li> <li>2. User Interface [RSS23]</li> <li>3. User Experience [KAS24]</li> <li>4. Penelitian Terdahulu [HAN24], [PRH22], [NUK24], [NUR23], [HAAF21]</li> </ol>
<p>Tahap 5 : Kesimpulan dan saran Penelitian Tugas Akhir</p> <p>Hasil : Kesimpulan dan saran hasil Tugas Akhir. Rekomendasi dan saran prospek Tugas Akhir.</p> <p>Kontribusi : -</p>	<pre> graph TD     A[Prototype] --&gt; B[Test]     B --&gt; C[Kesimpulan dan saran penelitian]           </pre>	

### 3.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah bertujuan untuk mengetahui kesesuaian solusi terhadap suatu permasalahan pada penelitian tugas akhir. Tahap analisis pada bagian ini menggunakan diagram sebab akibat atau biasa disebut dengan Fishbone Diagram. Fishbone diagram adalah alat untuk mengidentifikasi dan mengorganisir penyebab yang mungkin terjadi dari suatu masalah dalam format yang terstruktur.

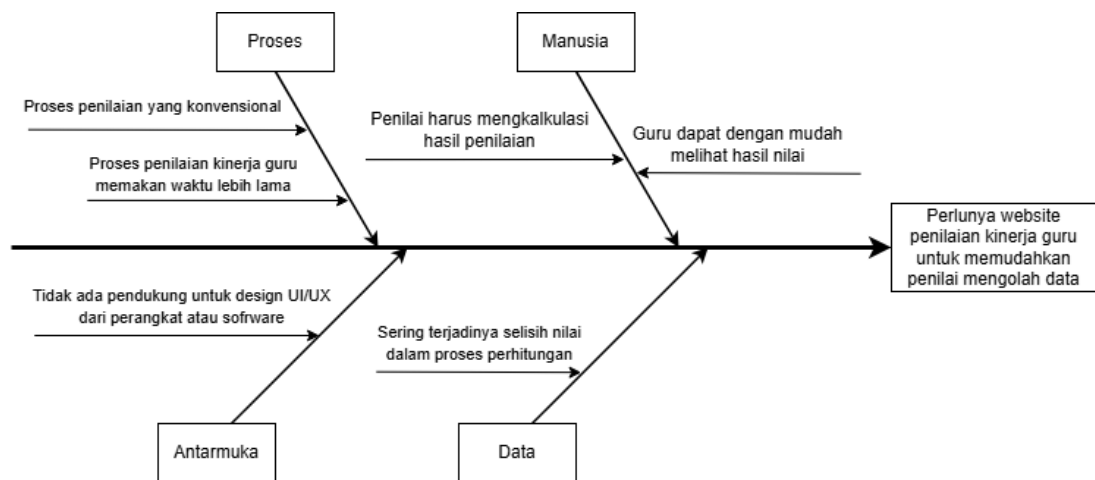
Perumusan masalah secara umum terbagi dalam 2 kelompok besar, yaitu:

- 1) Identifikasi efek atau akibat dan penyebab masalah.

- 2) Solusi yang dimungkinkan terkait dengan penyebab-penyebab yang sudah berhasil dipetakan pada bagian pertama

### 3.2.1 Analisis Sebab Akibat

Analisis sebab akibat ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan solusi terhadap permasalahan pada peneliti tugas akhir. Sehingga permasalahan yang disebutkan dapat diselesaikan dengan solusi yang tepat. Tahap analisis pada bagian ini menggunakan cause and effect diagram atau disebut juga dengan nama fishbone diagram. Berikut ini merupakan gambar fishbone diagram Perancangan UI/UX Aplikasi *Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking*.



Gambar 3. 1 Diagram *Fishbone*

Analisis sebab akibat ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan solusi terhadap permasalahan pada peneliti tugas akhir. Sehingga permasalahan yang disebutkan dapat diselesaikan dengan solusi yang tepat. Tahap analisis pada bagian ini menggunakan cause and effect diagram atau disebut juga dengan nama fishbone diagram. Berikut ini merupakan gambar fishbone diagram Perancangan UI/UX Aplikasi *Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking*.

#### 1. Sekolah Ketiadaan platform

Penyebab permasalahan dari sisi Sekolah yaitu ketiadaan platform yang dapat menampilkan hasil nilai kinerja guru, sehingga menyulitkan guru untuk memperoleh informasi tersebut

#### 2. Penilai

Pelaksanaan proses perhitungan penilaian

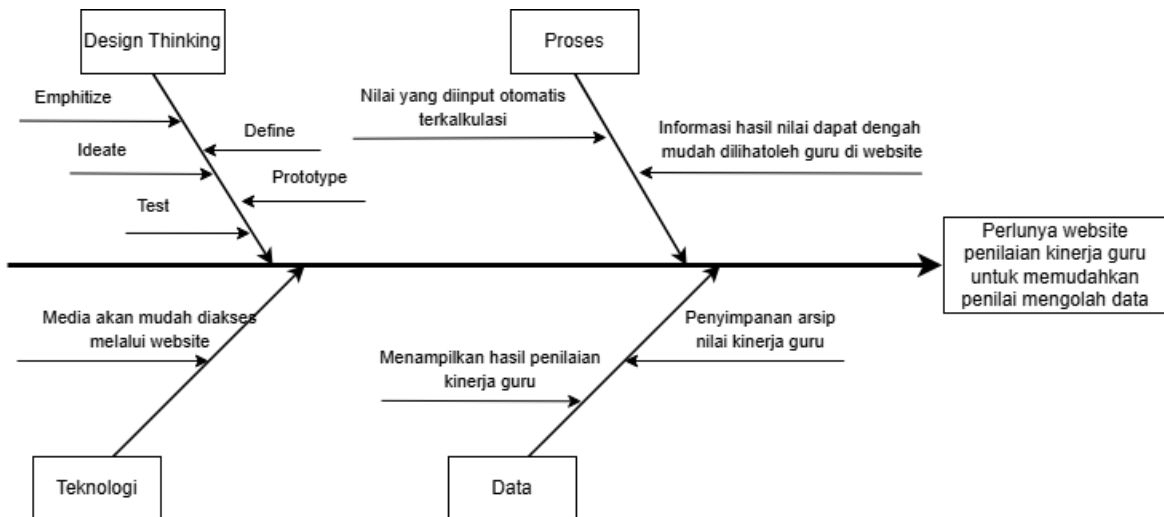
Karena metode yang digunakan masih bersifat manual dengan bantuan kalkulator, hal ini berpotensi menimbulkan kesalahan perhitungan yang dapat berdampak pada nilai akhir kinerja guru.

### 3. Guru

Informasi mengenai nilai guru sulit ditemukan

Ketika guru ingin mengetahui nilai akhir dari penilaian tersebut, guru perlu menanyakan secara pribadi kepada penilai. Oleh karena itu, diperlukan sebuah website penilaian kinerja agar guru dapat langsung mengakses dan mengetahui informasi nilai tersebut.

#### 3.2.2 Solusi Masalah



Gambar 3. 2 Digram *Fishbone 2*

Solusi masalah merupakan solusi yang diajukan terkait dengan permasalahan yang telah diuraikan pada subbab analisis sebab akibat

Berikut di bawah ini merupakan uraian dari solusi masalah :

#### 1. Sekolah

Solusi yang diajukan dari sisi Sekolah yaitu dibuatkan halaman dashboard untuk mengelola data nilai guru yang ada di SMP Plus Al-Ghifari.

#### 2. Penilai

Solusi yang diajukan dari sisi Penilai yaitu dibuatkannya website Penilaian Kinerja Guru untuk membantu mempermudah Penilai dalam mengkalkulasi nilai hasil dari penilaian kinerja

#### 3. Guru

Solusi yang diajukan dari sisi Guru yaitu dibuatkannya website Penilaian Kinerja Guru untuk membantu mempermudah guru dalam melihat nilai hasil dari kinerjanya

### 3.3 Gambaran Produk Tugas Akhir

Deksripsi produk tugas akhir merupakan penjelasan tentang kue basah yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan. Pada tugas akhir ini produk yang dihasilkan berupa prototipe desain antarmuka yang dibuat untuk website penilaian kinerja guru. Penilaian kinerja guru yang sebelumnya tidak menggunakan website sebagai media informasi yang ada di Smp Plus Al Ghifari.

### **3.4 Profil Penelitian**

Tempat penelitian penulis adalah sekolah SMP PLUS AL-GHIFARI BANDUNG, yang bertempat di Jl. Inspeksi Pengairan no.23 Rt.04 Rw.05 kel Cisaranten Kulon Arcamanik Kota Bandung, Jawa Barat. Telp (022)7806223

#### **3.4.1 Profil Tempat Penelitian**

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Plus Al-Ghifari yang merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Al-Ghifari. Mulai tahun ajaran baru 2021-2022 telah mempergunakan gedung baru 4 lantai sebagai sarana pembelajaran. Sebelumnya, SMP Plus Al-Ghifari yang didirikan tahun 1998 oleh Drs. H. Sali Iskandar (Ketua Pembina, Perintis dan Pendiri Yayasan Al-Ghifari), menempati kampus yang lama di Jalan Cisaranten Kulon No. 140, Arcamanik, Bandung. Kemudian, untuk memberikan layanan pendidikan yang lebih baik kepada masyarakat, mulai tahun 2021 SMP Plus Al-Ghifari pindah ke tempat yang baru tidak jauh dari kampus yang lama yaitu di Jalan Inspeksi Pengairan No. 23, Kelurahan Cisaranten Kulon, Kecamatan Arcamanik, Kota Bandung.

Gedung baru tersebut disediakan Yayasan Al-Ghifari sebagai sarana peningkatan layanan pendidikan khusus untuk SMP dan SMA Plus Al-Ghifari. Gedung baru 4 lantai tersebut terdiri dari 32 lokal ruang baru yang diperuntukan untuk ruang kelas, ruang kantor, ruang perpustakaan, ruang laboratorium dan fasilitas penunjang pendidikan lainnya, seperti lapangan upacara, lapangan olah raga indoor/outdoor, masjid/mushola, dan fasilitas penunjang pendidikan lainnya. Selain itu, kampus baru ini dijadikan pusat informasi sekaligus kesekretariatan penerimaan calon peserta didik baru (PPDB) SMP Plus Al-Ghifari.

#### **3.4.2 Visi Misi**

1. Visi SMP Plus Al-Ghifari :

“Mewujudkan sekolah islami yang unggul dan berbudaya lingkungan”

2. Misi Smp Plus Al-Ghifari :

- 1) Mencetak peserta didik Qur’ani. Mengembangkan standar nasional pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.
- 2) Mengembangkan minat bakat, dan kreatifitas siswa melalui inovasi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 3) Menciptakan budaya lingkungan sekolah yang bersih, tertib, indah dan asri.

- 4) Menerapkan budaya sekolah ramah, santun dan berakhlakul karimah.

### **3.4.3 Objek Penelitian**

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Plus Al-Ghifari yang merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Al-Ghifari. SMP Plus Al-Ghifari berkomitmen mencetak Generasi Qur'ani yang Unggul melalui program unggulan seperti Tahfizh Camp, Wisuda Tahfizh, dan Khatam Al-Qur'an. Dengan perpaduan pendidikan akademik dan nilai-nilai Qur'ani, kami membimbing siswa menjadi individu yang berakhlak, berilmu, dan berprestasi. Maka dari itu SMP Plus Alghifari membutuhkan guru yang berkompeten di bidang ini, dalam memantau kompetensi guru di SMP Plus Al-Ghifari perlu adanya penilaian dari pihak sekolah. SMP Plus Alghifari dalam penilaian kinerja guru masih menggunakan media catatan yang nantinya akan dicatat ulang di microsoft word yang memungkinkannya terjadi *human error* dalam prosesnya. Yang dimana penilaian ini menjadi objek penelitian, SMP Plus Al-Ghifaari akan bertanggungjawab mengelola Website Penilaian Kinerja Guru ini, yang nantinya akan digunakan sebagai media berbagi informasi, menerima informasi dan penilaian.

### 3.4.4 Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi SMP Plus Al Ghifari



Gambar 3. 3 Struktur Organisasi SMP Plus Al-Ghifari

Gambar 3.3 diatas menunjukkan Struktur Organisasi yang menggambarkan alur hubungan kerja dan wewenang di lingkungan SMP Plus Al-Ghifari. Garis lurus (*solid line*) merepresentasikan hubungan komando langsung antara atasan dan bawahan, di mana atasan memiliki wewenang penuh untuk memberi instruksi, mengawasi, dan mengevaluasi. Garis patah-patah (*dashed line*) menggambarkan hubungan koordinasi atau pengawasan tidak langsung yang bersifat konsultatif, di mana pihak terkait memberikan saran atau dukungan teknis tanpa wewenang komando penuh.

## BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi cara mengenai Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web yang dilakukan menggunakan metode DESIGN THINKING

### 4.1 Empathize

Empathize merupakan langkah awal dalam design thinking. Dilakukan beberapa task yang merupakan bagian dari empathize sebagai berikut:

#### 4.1.1 Wawancara

Tahapan pertama penulis mengumpulkan data dengan melakukan sesi wawancara dengan kepala sekolah dan guru di SMP Plus Al-Ghifari. Pertanyaan dan hasil dari wawancara didapat sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Pertanyaan

No	Pertanyaan Wawancara
1	Bisakah anda menceritakan sedikit tentang diri anda, atau peran anda?
2	Bagaimana pengalaman anda terkait dengan penilaian kinerja guru yang ada di SMP Plus Alghifari?
3	Bagaimana proses penilaian kinerja guru yang dilakukan di SMP Plus Alghifari saat ini?
4	Menurut anda, apakah penilaian kinerja yang ada saat ini sudah cukup objektif dan akurat?
5	Apa saja kendala yang anda hadapi dalam proses penilaian kinerja?
6	Jika ada aplikasi penilaian kinerja berbasis web apakah anda tertarik?
7	Seperti apa desain antarmuka pengguna (UI) yang ideal menurut anda, untuk aplikasi ini?
8	Apakah anda merasa nyaman jika menggunakan teknologi untuk keperluan penilaian kinerja?
9	Apa harapan anda mengenai website penilaian kinerja guru yang jika ada di SMP Plus Alghifari?
10	Terakhir, apakah anda memiliki saran atau ide untuk fitur yang bisa ditambahkan dalam aplikasi penilaian kinerja guru?

Pada tabel 4.1 terdapat pertanyaan wawancara dan dapat diambil kesimpulan dari hasil wawancara yaitu : Kepala sekolah dan para guru SMP Plus Al-Ghifari melakukan proses penilaian kinerja guru masih menggunakan teknik manual dengan *microsoft office*, namun ditemukannya penilaian yang kurang objektif dikarenakan hasil perhitungan yang dilakukan masih menggunakan kalkulator sehingga penilaian yang diberikan tidak akurat. Dengan adanya aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web dapat membantu serta memudahkan kepala sekolah dan guru dalam melakukan penilaian kinerja dan menginginkan *design UI yang user friendly* sehingga pengguna yaitu guru dapat lebih mudah mengakses dan berinteraksi dengan fitur yang ada tanpa mengalami kesulitan. Fitur yang diinginkan dari para guru berupa hasil rekapitulasi nilai kinerja dari setiap periodenya dan fitur pelatihan untuk guru.

#### 4.1.2 Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami bagaimana proses penilaian kinerja guru dilakukan secara manual oleh kepala sekolah dan guru di SMP Plus Al-Ghifari. Dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap proses penilaian selama beberapa periode, diperoleh temuan sebagai berikut:

1. Kepala sekolah melakukan penilaian dengan mengisi form penilaian kinerja menggunakan Microsoft Word dan melakukan rekapitulasi nilai secara manual menggunakan kalkulator.

Hal ini menyebabkan potensi terjadinya kesalahan perhitungan (*human error*) yang cukup tinggi.

2. Tidak adanya sistem penyimpanan digital menyebabkan data rekap penilaian sulit dilacak dari periode ke periode sebelumnya.
3. Guru tidak mendapatkan akses langsung terhadap rekap nilai kinerja secara real time.
4. Tampilan form penilaian kurang interaktif, sehingga kurang efisien dan menyita waktu ketika digunakan oleh kepala sekolah.

### 1) Empathy map

#### Empathy Map 1 Penilai / Kepala Sekolah

<p>Said (mengatakan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. saya menilai kinerja guru menggunakan Microsoft Word</li> <li>2. saya menghitung skor penilaian menggunakan kalkulator</li> <li>3. saya menyimpan hasil penilaian dalam bentuk arsip dokumen</li> <li>4. saya berharap ada sistem yang bisa menghitung otomatis</li> </ol>	<p>Empathy Map 1 Penilai / Kepala Sekolah</p>	<p>Did (melakukan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. mengisi form penilaian secara manual.</li> <li>2. menghitung skor secara manual.</li> <li>3. menyimpan hasil penilaian di map atau komputer lokal.</li> </ol>
<p>Thought (berfikir)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. saya pikir penilaian manual itu memakan waktu dan rentan salah hitung.</li> <li>2. saya pikir akan lebih baik jika semuanya dapat dihitung dan disimpan otomatis</li> <li>3. saya pikir sulit melacak riwayat penilaian jika hanya disimpan manual</li> </ol>		<p>Felt (merasa)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. saya merasa pekerjaan ini kurang efisien.</li> <li>2. saya merasa terbantu jika ada sistem yang otomatis menghitung skor guru.</li> </ol>

Kepala sekolah sebagai penilai merasakan bahwa proses penilaian kinerja guru secara manual (menggunakan Microsoft Word dan Kalkulator) tidak efisien, rawan kesalahan, dan sulit dilacak dalam jangka panjang. Penilai berharap dengan adanya website penilaian kinerja guru, proses bisa dilakukan langsung dalam sistem, skor terhitung otomatis, dan data terdokumentasi secara rapi untuk memudahkan akses dan pemantauan.

#### Empathy Map 1 Guru

<p>Said (mengatakan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Form penilaian nya banyak dan rinci, tapi saya jarang tahu hasil penilaiannya.</li> <li>2. saya ingin proses penilaiannya lebih cepat dan transparan</li> <li>3. kalau hasilnya bisa langsung diakses, saya bisa langsung refleksi diri</li> </ol>	<p>Empathy Map 1 Guru</p>	<p>Did (melakukan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengisi lembar kegiatan guru dan melaksanakan tugas mengajar.</li> <li>2. menandatangani form penilaian kinerja guru</li> <li>3. Menunggu hasil penilaian secara manual dari kepala sekolah.</li> <li>4. Meminta hasil penilaian kinerja guru kepada kepala sekolah secara manual</li> </ol>
<p>Thought (berfikir)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaiannya sudah lengkap, tapi prosesnya terlalu lama karena masih manual.</li> <li>2. Saya ingin memiliki akses langsung ke hasil penilaian saya sendiri.</li> <li>3. Kalau semua sudah direkap otomatis, hasilnya pasti lebih cepat dan akurat.</li> </ol>		<p>Felt (merasa)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya merasa penilaian kinerja guru kurang efisien.</li> <li>2. Merasa antusias jika hasil penilaian bisa diakses langsung dan lebih cepat.</li> </ol>

Guru di SMP Plus Al-Ghifari merasa proses penilaian kinerjanya sudah detail dari sisi form, namun kurang efisien karena dilakukan secara manual. Mereka ingin adanya sistem berbasis web yang mempermudah akses hasil penilaian secara langsung dan otomatis. Dengan begitu, mereka bisa melakukan refleksi kinerja dan peningkatan secara mandiri dan berkelanjutan.

Berikut ini merupakan hasil dari fase empathize yang didapatkan yaitu antara lain:

- a. Kepala sekolah merasa kesulitan dalam menghitung penilaian secara manual menggunakan kalkulator.
- b. Kepala sekolah merasa proses dokumentasi penilaian menjadi tidak efisien karena tidak adanya sistem arsip digital.
- c. Kepala sekolah berharap adanya sistem berbasis web agar penilaian langsung terhitung otomatis dan tersimpan dengan baik.
- d. Guru merasa kurang mengetahui hasil detail dari penilaian kinerja yang telah dilakukan.
- e. Guru berharap adanya akses langsung terhadap hasil penilaian agar bisa mengetahui kekurangan dan memperbaiki diri.
- f. Guru merasa termotivasi jika hasil penilaian dapat diakses langsung dan diperoleh secara lebih cepat.

## 4.2 Define

Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi masalah dari tahap sebelumnya.

### 4.2.1 User Persona

*User Persona* digunakan untuk menjelaskan masalah dan kebiasaan pengguna dalam menggunakan produk dan layanan. *User Persona* juga dapat berfungsi sebagai panduan *User Experience* agar hasil akhirnya sesuai dengan harapan pengguna. Berikut adalah *User Persona* kepala sekolah dan guru.

- a. *User Persona Nandang Sutiana, S.Pd.I.*

Bapak Nandang Sutiana, S.Pd.I. merupakan kepala sekolah di SMP Plus Alghifari yang berada di Bandung. Beliau mempunyai kemampuan manajemen pendidikan yang kuat sebelum menjadi kepala sekolah. Oleh karena itu, beliau sangat berpengalaman dalam memajemen proses belajar mengajar maupun peningkatan pendidikan serta peningkatan kualitas guru.

Penjelasan tersebut di rangkum ke dalam Gambar 4.1 *user persona* Nandang Sutiana, S.Pd.I.:



Gambar 4. 1 User persona Pak Nandang

b. *User Persona Neng Nita Tresnawati, S.Sn.*

Ibu Neng Nita Tresnawati, S.Sn.. merupakan guru Seni Budaya dan Keterampilan di SMP Plus Al Ghifari Bandung. Beliau memiliki kreativitas tinggi dalam menyusun metode pembelajaran seni serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Ibu Nita juga aktif dalam mengembangkan minat dan bakat siswa di bidang seni, serta berusaha menghargai keberagaman ekspresi siswa dalam berkarya. Dengan pengalamannya, beliau selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran seni agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Penjelasan tersebut dirangkum ke dalam Gambar 4.2 User Persona Neng Nita Tresnawati, S.Sn.



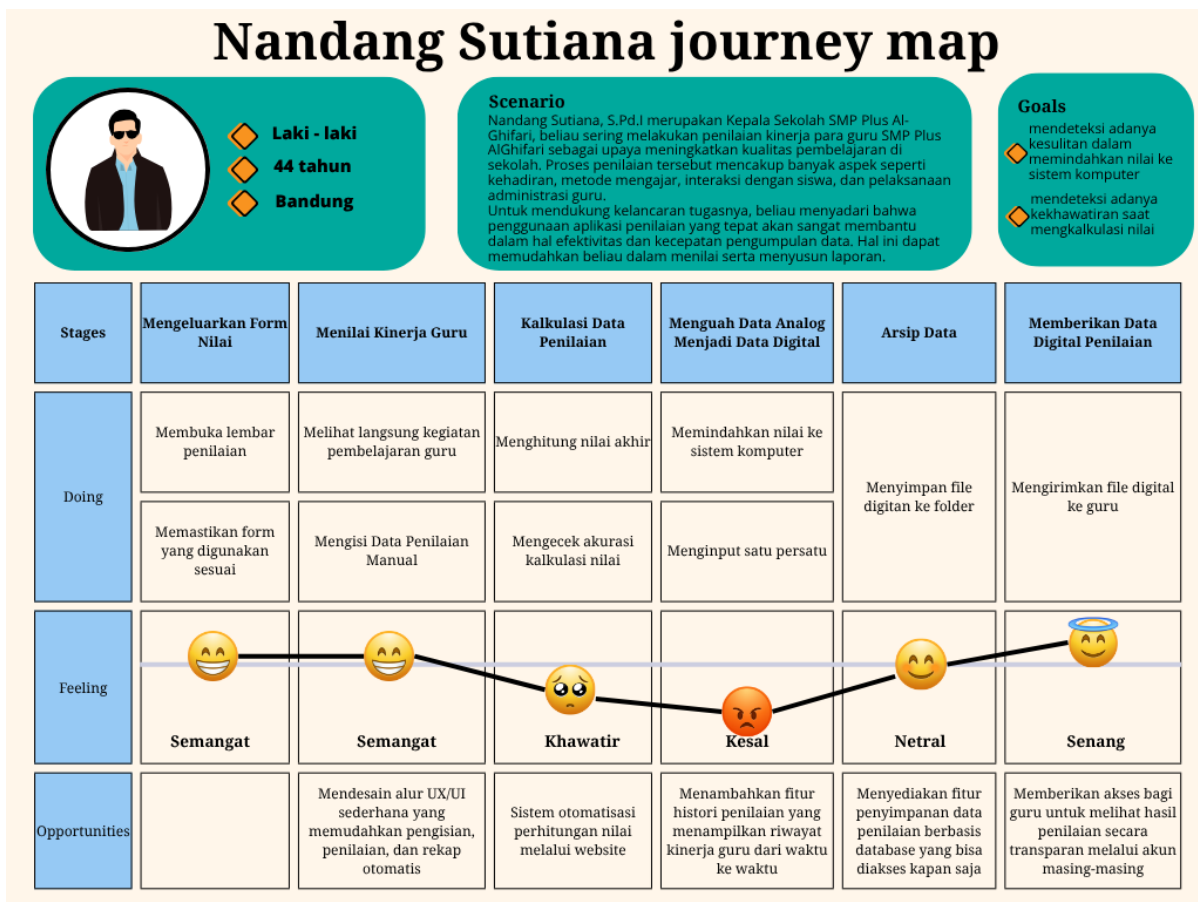
Gambar 4. 2 User persona Bu Nita

### 4.2.2 User Journey Map

User Journey Map digunakan untuk menggambarkan langkah- langkah atau pengalaman user pada saat berinteraksi dengan aplikasi berbasis web ini. Berikut adalah User Journey Map kepala sekolah dan guru.

User Journey Map untuk Kepala Sekolah mencakup enam tahapan utama. Kepala sekolah memulai dengan mendengar tentang aplikasi dari rekan kerja (*Awareness*) dan mencari informasi lebih lanjut tentang fitur aplikasi (*Consideration*). Setelah mendaftar (*Onboarding*) Kepala sekolah menggunakan aplikasi untuk menilai kinerja guru (*Usage*) dan memberikan umpan balik kepada pengembang (*Feedback*). Akhirnya, Kepala sekolah mengoptimalkan penggunaan aplikasi untuk meningkatkan kinerja guru (*Optimization*).

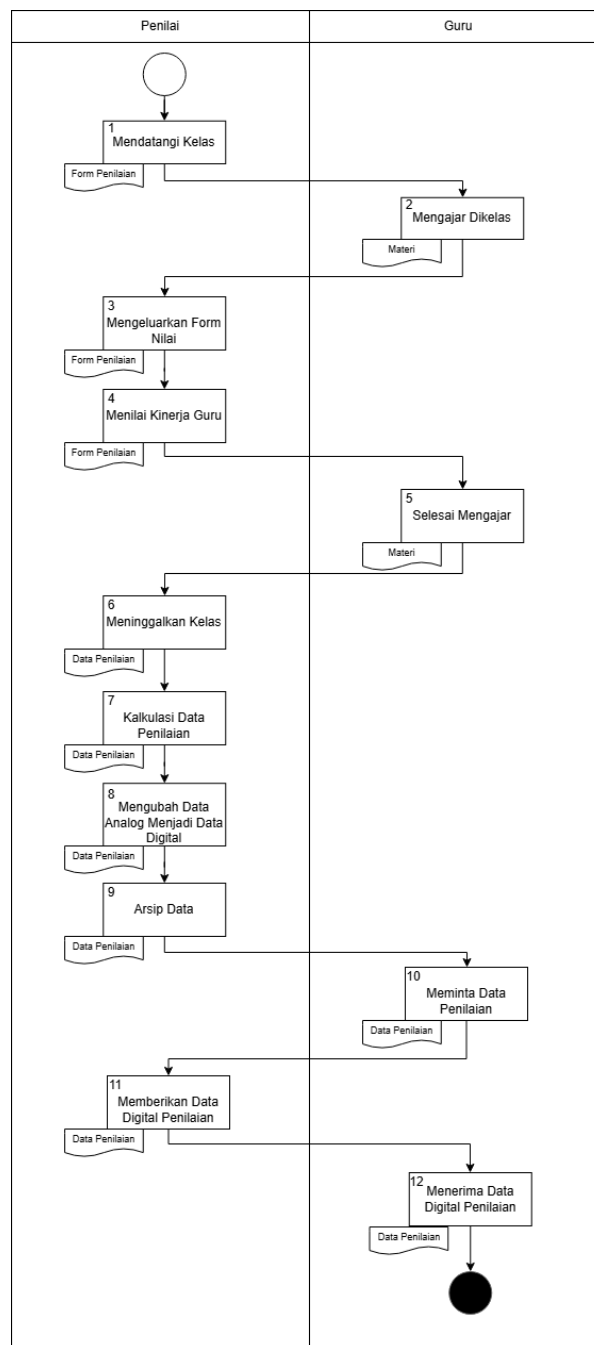
Berikut visualisasi dari User Journey Map kepala sekolah. Berikut penjelasan user journey map kepala sekolah pada Gambar 4.2 di bawah ini:



Gambar 4. 3 User Journey Map

### 4.2.3 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang akan menggambarkan alur aktivitas antara pihak-pihak yang terlibat dalam sistem. Diagram aktivitas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 4 Diagram *activity*

Berdasarkan diagram aktivitas di atas, proses penilaian kinerja guru dimulai dengan penilai (kepala sekolah atau wakil kepala sekolah) yang mendatangi kelas untuk melakukan observasi kegiatan pembelajaran. Dalam proses tersebut, guru menjalankan kegiatan mengajar di kelas sesuai dengan materi yang telah disiapkan. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, penilai mengeluarkan form penilaian sebagai instrumen untuk menilai kinerja guru selama mengajar. Penilaian dilakukan secara langsung berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.

Setelah proses pembelajaran selesai, guru menyelesaikan kegiatan mengajar, sedangkan penilai meninggalkan kelas dengan membawa data penilaian. Selanjutnya, penilai akan melakukan kalkulasi nilai dari hasil observasi tersebut dan mengonversi data analog (form fisik) menjadi data digital untuk keperluan penyimpanan dan pengolahan data lebih lanjut. Data digital penilaian tersebut kemudian diarsipkan ke dalam sistem. Jika guru membutuhkan hasil penilaian, guru dapat meminta salinan data penilaian digital kepada penilai. Penilai kemudian akan memberikan data tersebut, dan guru menerima serta dapat mengakses hasil penilaian kinerjanya secara digital.

#### 4.2.4 *Analysis Actor*

*Analisis Actor* adalah tahapan mengidentifikasi siapa saja yang terlibat dalam sistem. Berdasarkan *activity* diagram pada gambar sebelumnya, maka *actor* yang terlibat dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Analisis Actor

No.	Nama Aktor	Definisi
1	Penilai	Aktor yang melakukan penilaian terhadap guru yang sedang mengajar dikelas, aktor ini bisa jadi Kepala Sekolah atau Wakil Kepala Sekolah
2	Guru	Aktor yang melakukan kegiatan mengajar dikelas

#### 4.2.5 *Activity Analysis*

*Activity Analysis* adalah tahapan mengidentifikasi aktivitas yang terjadi pada sistem, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Activity Analysis

Aktor	Aktivitas	Data yang Digunakan	Informasi yang Dihasilkan
Penilai	Mendatangi kelas	-	-
Guru	Mengajar di kelas	Materi	Proses pembelajaran
Penilai	Mengeluarkan form penilaian	Form Penilaian	Dokumen evaluasi kinerja guru
Penilai	Menilai kinerja guru	Form Penilaian	Nilai kinerja guru
Guru	Selesai mengajar	Materi	-
Penilai	Meninggalkan kelas	Data Penilaian	-
Penilai	Mengalkulasi data penilaian	Data Penilaian	Hasil rekap penilaian
Penilai	Mengubah data analog menjadi data digital	Data Penilaian	Data penilaian digital
Penilai	Mengarsipkan data	Data Penilaian Digital	Arsip penilaian kinerja guru
Guru	Meminta data penilaian	-	Permintaan data
Penilai	Memberikan data penilaian digital	Data Penilaian Digital	File digital nilai kinerja guru
Guru	Menerima data penilaian digital	Data Penilaian Digital	Rekap nilai kinerja

#### 4.2.6 *Analisis Data dan Informasi*

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi data dan informasi penting yang dibutuhkan dalam proses penilaian kinerja guru, baik berupa input maupun output sistem.

No	Data	Informasi	Deskripsi
1	Form Penilaian	-	Dokumen evaluasi yang digunakan untuk menilai guru saat mengajar
2	Data Penilaian	-	Data hasil pengisian form penilaian kinerja guru
3	Data Penilaian	-	Data penilaian yang telah dikonversi dari bentuk analog ke bentuk digital

	Digital		
4	-	Nilai Kinerja Guru	Hasil akhir dari evaluasi terhadap performa guru saat mengajar
5	-	Arsip Penilaian	Kumpulan nilai penilaian kinerja guru yang disimpan secara digital

### 4.3 Ideate

Tahap ideate merupakan tahap untuk menghasilkan ide berdasarkan tahap empathize dan define, untuk mencari cara alternatif dan mengidentifikasi solusi inovatif pernyataan masalah dapat menggunakan brainstorming dan untuk memodelkan hasil dari ide dapat menggunakan userflow dan sitemap. Dari hasil tahapan empathize dan define maka didapatkan fokus kepada yaitu antara lain:

#### 4.3.1 Brainstorming

Brainstorming dilakukan dengan pengguna aplikasi yaitu pelaku Penilai / Kepala Sekolah, dan Guru. berikut ini merupakan hasil yang didapatkan dari brainstorming:

Tabel 4. 4 solusi permasalahan

No	Permasalahan	Solusi
1	Kepala sekolah kesulitan melakukan perhitungan penilaian secara manual menggunakan kalkulator	Sistem otomatisasi perhitungan nilai melalui website
2	Form penilaian masih diisi secara manual menggunakan Microsoft Word	Digitalisasi formulir penilaian agar langsung bisa diisi melalui website
3	Tidak ada arsip digital untuk menyimpan hasil penilaian	Menyediakan fitur penyimpanan data penilaian berbasis database yang bisa diakses kapan saja
4	Guru tidak dapat mengetahui hasil penilaian secara langsung	Memberikan akses bagi guru untuk melihat hasil penilaian secara transparan melalui akun masing-masing
5	Kepala sekolah ingin proses penilaian lebih cepat dan efisien	Mendesain alur UX/UI sederhana yang memudahkan pengisian, penilaian, dan rekap otomatis
6	Data penilaian dari berbagai periode tidak tersimpan rapi dan sulit dicari kembali	Menambahkan fitur histori penilaian yang menampilkan riwayat kinerja guru dari waktu ke waktu

#### 4.3.2 Functional Requirement

Functional Requirements merupakan kebutuhan fungsional yang mendeskripsikan layanan utama yang harus disediakan oleh sistem. Kebutuhan ini menjelaskan bagaimana sistem harus berperilaku terhadap masukan, bagaimana sistem merespons suatu kondisi, serta bagaimana sistem mendukung aktivitas pengguna dalam mencapai tujuannya.

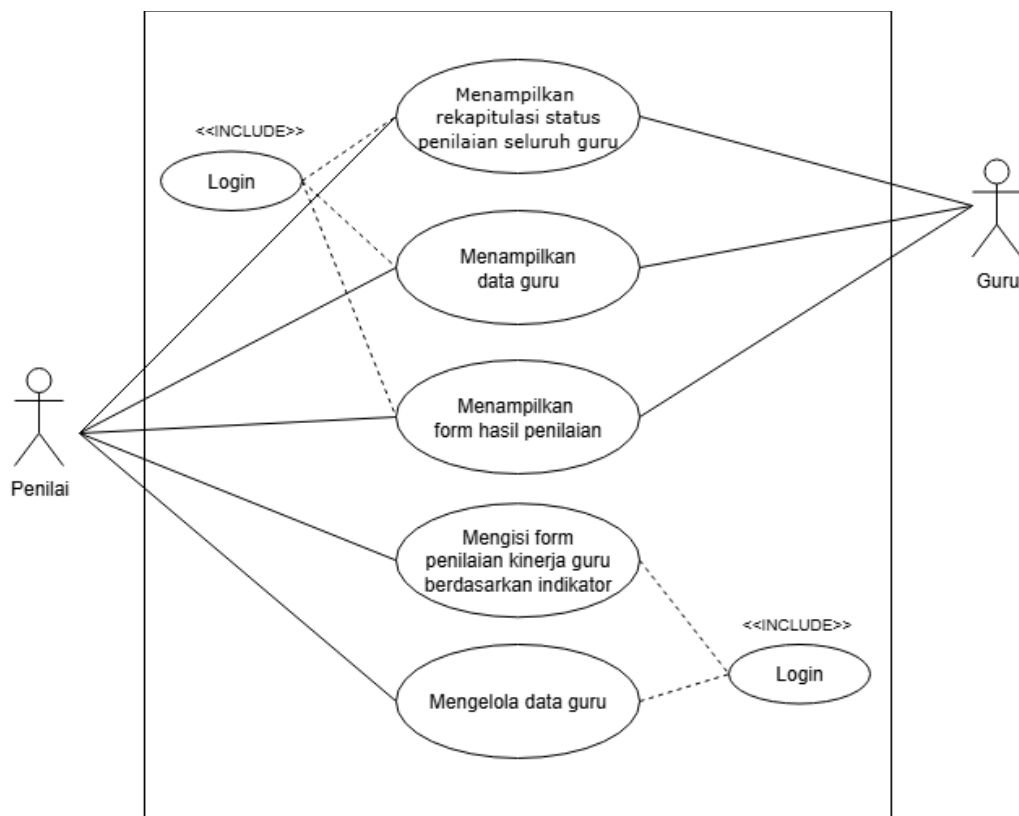
Pada aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web ini, functional requirements disusun berdasarkan peran pengguna utama yaitu kepala sekolah, guru dan admin serta disesuaikan dengan proses penilaian yang berlaku di lingkungan SMP Plus Al Ghifari.

Tabel 4. 5 functional requirements

Nomor Kode	Functional Requirements
FR - 01	Mampu registrasi data guru
FR - 02	Mampu menampilkan rekapitulasi status penilaian seluruh guru
FR - 03	Mampu menampilkan data guru.
FR - 04	Mampu mengisi form penilaian kinerja guru berdasarkan indikator.
FR - 05	Mampu menampilkan form hasil penilaian.
FR - 06	Mampu mengelola data guru

### 4.3.3 Use case

*Use case* adalah salah satu dari berbagai jenis UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use case* untuk penilai dan guru dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 5 Use case

### 4.3.4 Deskripsi Aktor

Deskripsi aktor akan menjabarkan peranan pihak-pihak yang terlibat dalam sistem, yang dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Nama Aktor	Definisi
1	Penilai	Aktor yang melakukan penilaian terhadap guru yang sedang mengajar dikelas, aktor ini bisa jadi Kepala Sekolah atau Wakil Kepala Sekolah
2	Guru	Aktor yang melakukan kegiatan mengajar dikelas

### 4.3.5 Deskripsi Use Case

Deskripsi *Use case* akan menjabarkan fungsi-fungsi dari setiap *use case* yang telah dirancang, berikut adalah tabel deskripsi *use case* :

Tabel 4. 6 Deskripsi Use case

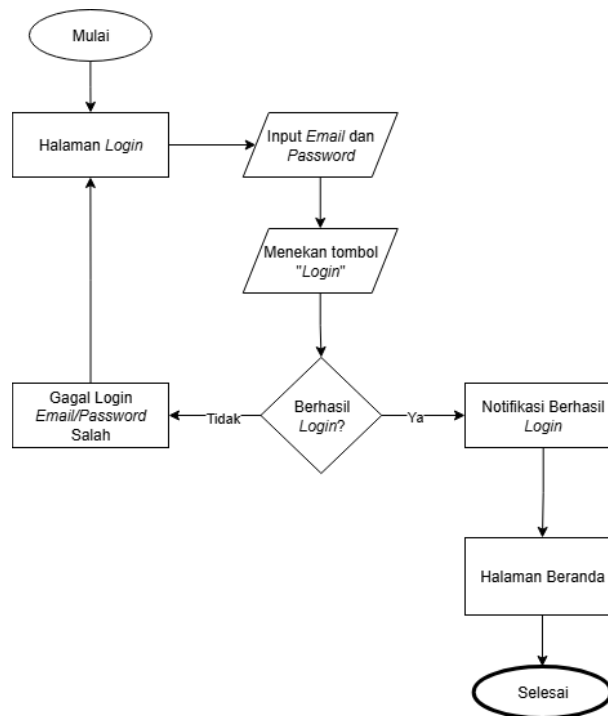
No Kode	Nama Use Case	Deskripsi
UC - 01	Menampilkan rekapitulasi status penilaian seluruh guru	Aplikasi harus mampu menampilkan status terkini dari penilaian kinerja seluruh guru, baik yang sudah dinilai maupun belum dinilai.
UC - 02	Menampilkan data guru.	Aplikasi harus mampu menampilkan daftar lengkap data guru beserta informasi yang relevan.
UC - 03	Menampilkan form hasil penilaian.	Aplikasi harus mampu menampilkan hasil akhir penilaian guru dalam

		bentuk rekap nilai dan status kelulusan.
UC - 04	Mengisi form penilaian kinerja guru berdasarkan indikator.	Aplikasi harus mampu menyediakan form penilaian yang berisi indikator-indikator kinerja, serta memungkinkan penilai untuk memberikan nilai.
UC - 05	Mengelola data guru	Aplikasi harus mampu mengelola data guru untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data guru sesuai kebutuhan sistem.

#### 4.3.6 Userflow

Userflow merupakan diagram yang akan membawa pengguna melalui serangkaian alur saat sedang melakukan aktivitas pada sebuah website. Terdapat 2 user pada website Penilaian Kinerja Guru yaitu Penilai/Kepala Sekolah dan, Guru.

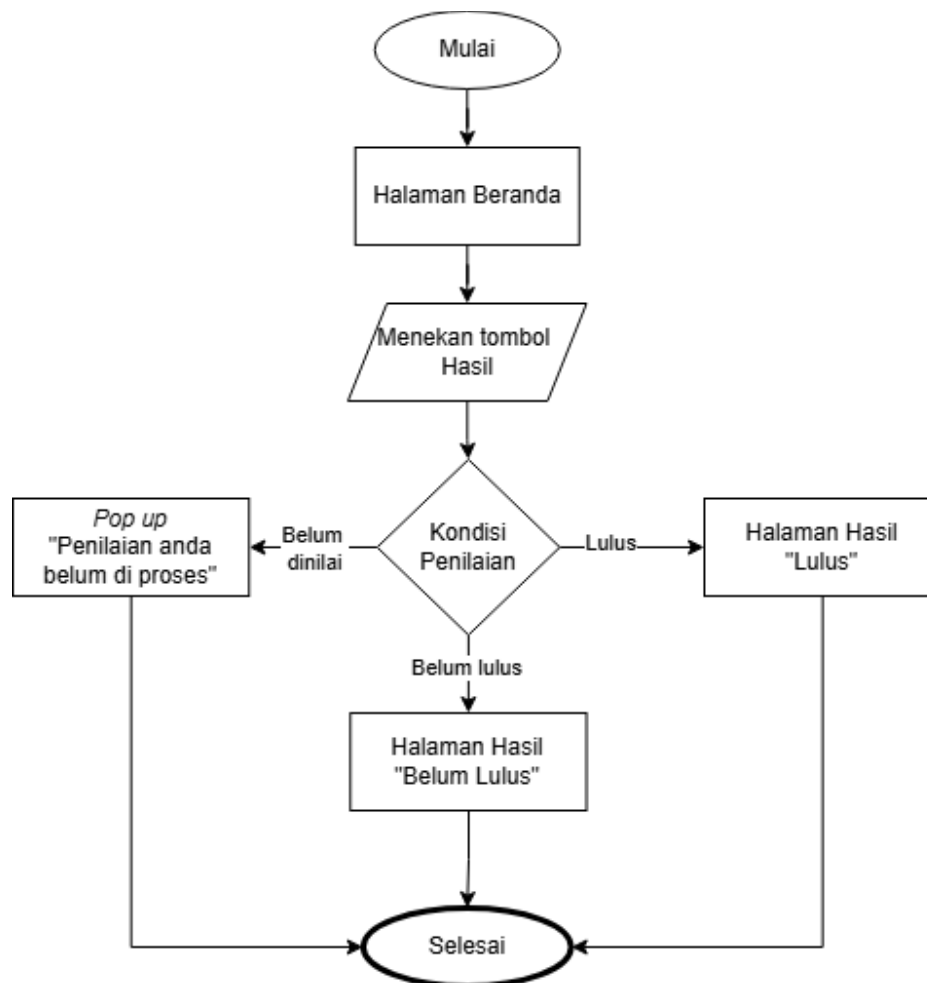
##### 1. Userflow pengguna masuk ke website Penilaian Kinerja Guru



Gambar 4. 6 Userflow Login

Proses userflow Login dimulai dari halaman login yang dapat diakses oleh semua pengguna tanpa perlu masuk ke akun terlebih dahulu. Setelah itu pengguna dihadapkan pada halaman login lalu diminta input email dan password, ketika sistem gagal membaca email atau password maka akan tetap berada di halaman login, namun jika sistem berhasil membaca email dan password yang sesuai maka akan muncul notifikasi berhasil login, lalu masuk ke halaman beranda.

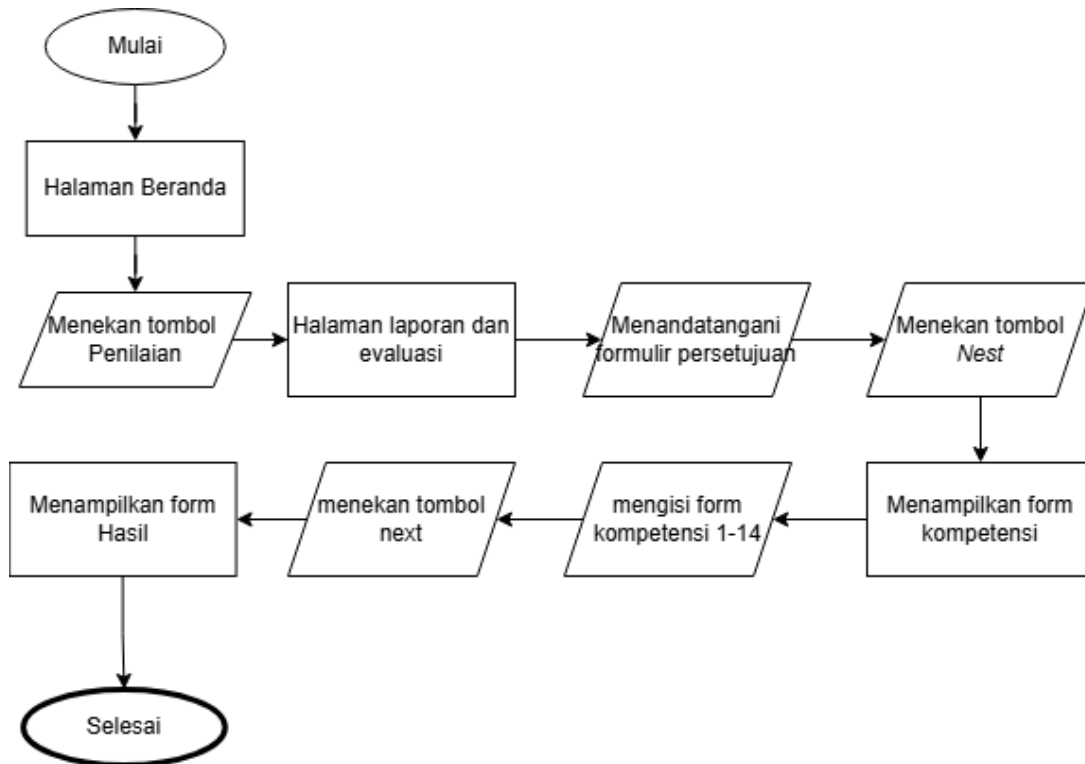
2. Userflow pengguna melihat hasil nilai sebagai Guru pada website Penilaian Kinerja Guru



Gambar 4. 7 Userflow lihat hasil nilai

User flow diatas menggambarkan alur interaksi seorang guru ketika ingin melihat hasil penilaian kinerjanya melalui website. Setelah berhasil login dan masuk ke halaman beranda, guru akan menekan tombol “Hasil” untuk melihat status penilaiannya. Sistem kemudian akan memeriksa kondisi data penilaian. Jika penilaian belum dilakukan oleh kepala sekolah, maka sistem akan menampilkan pop-up notifikasi bahwa penilaian belum diproses. Jika penilaian sudah dilakukan namun hasilnya belum memenuhi kriteria kelulusan, maka guru akan diarahkan ke halaman hasil “Belum Lulus”. Sebaliknya, jika hasil penilaian menunjukkan bahwa guru telah lulus, maka sistem akan menampilkan halaman hasil “Lulus”. Alur ini bertujuan agar guru mendapatkan informasi yang jelas dan sesuai dengan status penilaiannya secara langsung melalui sistem.

### 3. Userflow penilaian kinerja guru oleh penilai pada website Penilaian Kinerja Guru



Gambar 4. 8 User flow penilaian kinerja guru

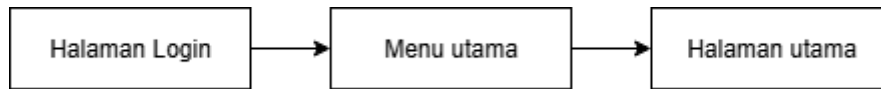
User flow diatas menjelaskan alur proses yang dilakukan oleh penilai (kepala sekolah) saat melakukan penilaian kinerja guru melalui website. Proses dimulai dari halaman beranda, lalu penilai menekan tombol “Penilaian” untuk mengakses halaman laporan dan evaluasi. Selanjutnya, penilai diminta menandatangani formulir persetujuan sebagai bagian dari proses awal validasi. Setelah itu, penilai menekan tombol “Next” untuk menampilkan form kompetensi. Pada halaman ini, penilai akan mengisi form penilaian berdasarkan 14 indikator kompetensi yang tersedia. Setelah form kompetensi diisi, penilai kembali menekan tombol “Next” untuk melanjutkan. Terakhir, sistem akan menampilkan form hasil penilaian secara keseluruhan sebagai rekap evaluasi. Proses ini kemudian berakhir setelah seluruh data penilaian tersimpan dengan baik dalam sistem.

#### 4.3.7 Skenario *Use case*

Skenario *Use case* merupakan penjelasan secara tekstual yang merupakan dari sekumpulan scenario interaksisi. Setiap skenario mendeskripsikan urutan aksi atau langkah yang dilakukan aktor ketika berinteraksi dengan sistem baik yang berhasil maupun gagal. Untuk dapat mengurutkan tampilan dari skenario *use case* dibuatlah diagram di bawah ini untuk menggambarkan urutan layout yang dapat tampil, berikut di bawah ini merupakan skenario *use*

#### 4.3.7.1 Skenario Use case UC – 01


Berikut adalah layout interaksi untuk *use case* UC – 01 yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :

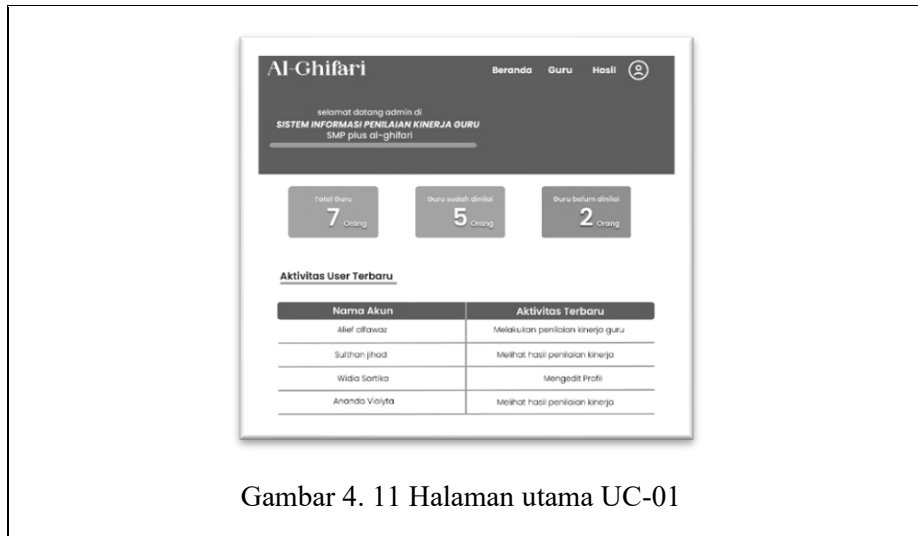


Gambar 4. 9 Skenario use case UC-01

Detail skenario dari use case UC -01 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 7 use case UC – 01

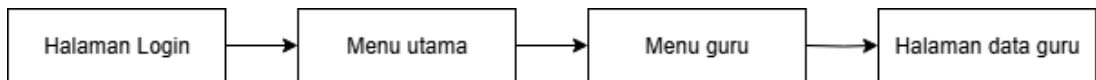
No use case	UC – 01
Nama use case	Menampilkan rekapitulasi status penilaian seluruh guru
Tujuan	Menampilkan status terkini dari penilaian kinerja seluruh guru, baik yang sudah dinilai maupun belum dinilai.
Aktor	Penilai dan Guru
Kodisi awal : Halaman Login	
	
Gambar 4. 10 Halaman login UC-01	
Aksi pengguna	Reaksi sistem
1. Melakukan login	
	2. Memvalidasi username dan password
	3. Menampilkan halaman utama
Kondisi akhir : Halaman Utama	



Gambar 4. 11 Halaman utama UC-01

4.3.7.2 Skenario Use case UC – 02

Berikut adalah layout interaksi untuk *use case* UC – 02 yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4. 12 Skenario use case UC-02

Detail skenario dari use case UC -02 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 8 use case UC -02

No use case	UC – 02
Nama use case	Menampilkan data guru.
Tujuan	Menampilkan daftar lengkap data guru beserta informasi yang relevan.
Aktor	Penilai dan Guru
Kodisi awal : Halaman Login	
Aksi pengguna	Reaksi sistem
1. Melakukan login	

Gambar 4. 13 Halaman login UC-02

	2. Memvalidasi username dan password
	3. Menampilkan halaman utama
4. Menekan tombol guru	
	5. Menampilkan halaman data guru
6. Menekan icon "mata"	
	7. Menampilkan halaman detail data guru

Kondisi akhir : Halaman data guru



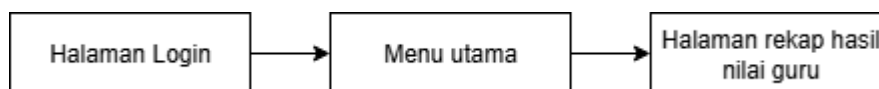
Gambar 4. 14 Halaman data guru UC-02



Gambar 4. 15 Halaman detail data guru UC-02

### 4.3.7.3 Skenario Uce sace UC – 03

Berikut adalah layout interaksi untuk *use case* UC – 03 yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :





Gambar 4. 16 Skenario use case UC-03

Detail skenario dari use case UC -05 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

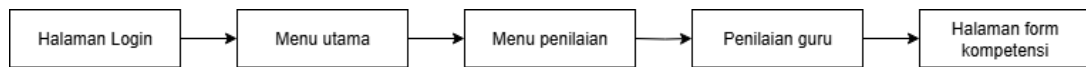
Tabel 4. 9 use case UC -05

No use case	UC – 03
-------------	---------

<p>Nama use case</p>	<p>Menampilkan form hasil penilaian.</p>
<p>Tujuan</p>	<p>Menampilkan hasil akhir penilaian guru dalam bentuk rekap nilai dan status kelulusan.</p>
<p>Aktor</p>	<p>Penilai dan Guru</p>
<p>Kodisi awal : Halaman Login</p>	
<div style="text-align: center;">  <p><b>Gambar 4. 17 Halaman login UC-03</b></p> </div>	
<p>Aksi pengguna</p>	<p>Reaksi sistem</p>
<p>1. Melakukan login</p>	
	<p>2. Memvalidasi username dan password</p>
	<p>3. Menampilkan halaman utama</p>
<p>4. Menekan tombol Hasil</p>	
	<p>5. Menampilkan halaman rekap hasil nilai guru</p>
<p>Kondisi akhir : Halaman rekap hasil nilai guru</p>	
<div style="text-align: center;">  <p><b>Gambar 4. 18 Halaman rekap hasil nilai guru</b></p> </div>	

#### 4.3.7.4 Skenario Uce sace UC – 04


Berikut adalah layout interaksi untuk *use case* UC – 04 yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4. 19 Skenario use case UC-04

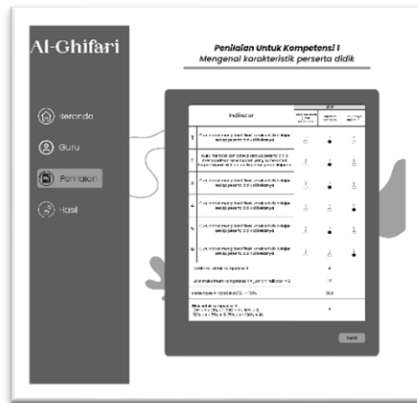
Detail skenario dari use case UC -04 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 10 use case UC -04

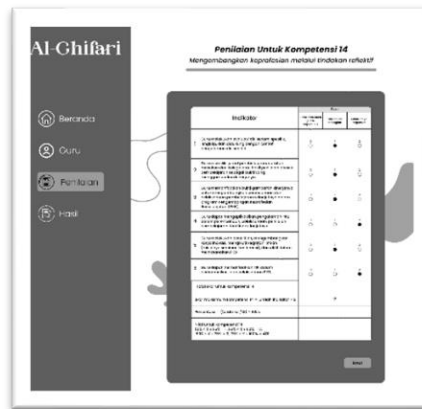
No use case	UC – 04
Nama use case	Mengisi form penilaian kinerja guru berdasarkan indikator.
Tujuan	Aplikasi harus mampu menyediakan form penilaian yang berisi indikator-indikator kinerja, serta memungkinkan penilai untuk memberikan nilai.
Aktor	Penilai
Kodisi awal : Halaman Login	
	
Gambar 4. 20 Halaman login UC-04	
Aksi pengguna	Reaksi sistem
1. Melakukan login	
	2. Memvalidasi username dan password
	3. Menampilkan halaman utama
4. Menekan tombol penilaian	
	5. Menampilkan form penilaian
6. Mengisi dan menandatangani form	
7. Menekan tombol next	
	8. Menampilkan Form kompetensi 1-14
9. Mengisi form kompetensi	

10. Menyimpan data penilaian

Kondisi akhir : Halaman form kompetensi



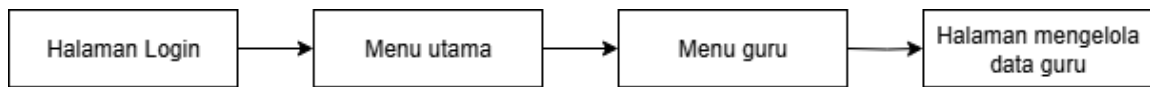
Gambar 4. 21 Halaman kompetensi 1 UC-04



Gambar 4. 22 Halaman kompetensi 14 UC-04

#### 4.3.7.5 Skenario Use case UC – 05


Berikut adalah layout interaksi untuk *use case* UC – 05 yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4. 23 Skenario use case UC-05

Detail skenario dari use case UC -05 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 11 use case UC -05

No use case	UC – 05
Nama use case	Mengelola data guru
Tujuan	Mengelola data guru untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data guru sesuai kebutuhan sistem.
Aktor	Penilai
Kondisi awal : Halaman Login	
	
Gambar 4. 24 Halaman login UC-05	
Aksi pengguna	Reaksi sistem
1. Melakukan login	
	2. Memvalidasi username dan password
	3. Menampilkan halaman utama
4. Menekan tombol guru	
	5. Menampilkan halaman data guru yang dapat ditambahkan, di edit dan dihapus
Kondisi akhir : Halaman mengelola data guru	



Gambar 4. 25 Halaman mengelola data guru UC-05



Gambar 4. 26 Halaman tambah akun guru



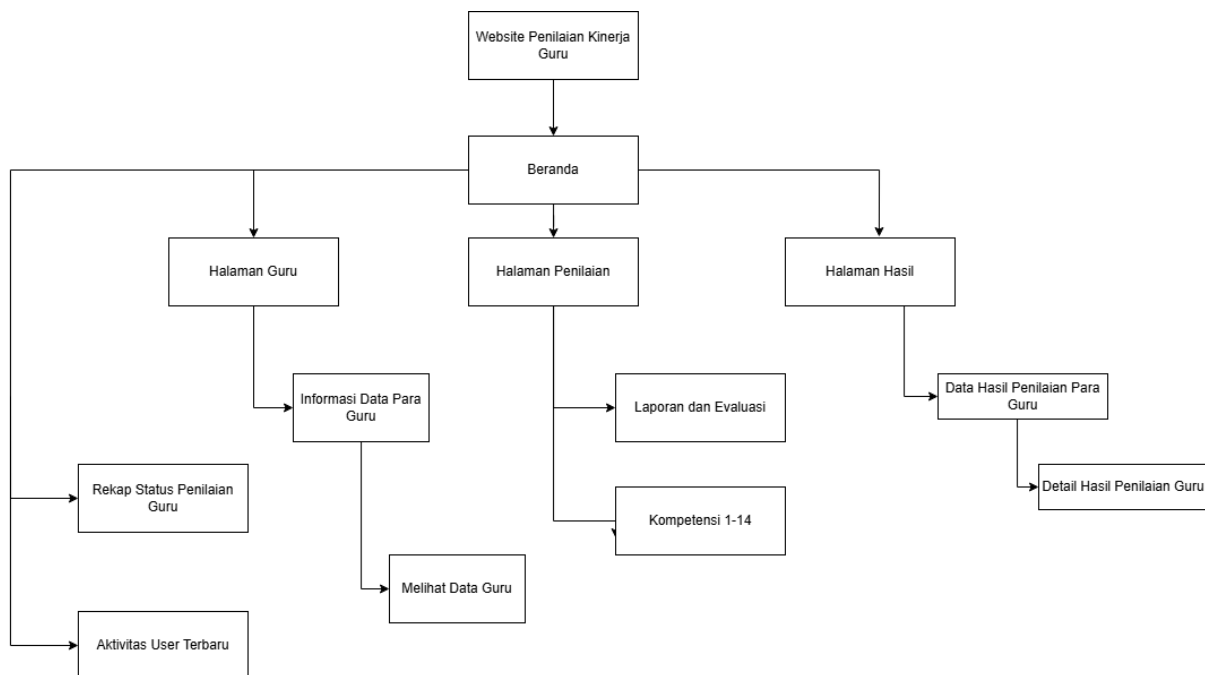
Gambar 4. 27 Pop up notifikasi menghapus data guru

#### 4.4 Sitemap

*Sitemap* diagram adalah representasi visual dari struktur situs web yang menunjukkan bagaimana halaman-halaman di situs tersebut saling terhubung. Diagram ini membantu dalam perencanaan dan pengelolaan situs web dengan memberikan gambaran yang jelas tentang hierarki dan hubungan antar halaman.

##### 1. Sitemap Penilai / Kepala Sekolah website Penilaian Kinerja Guru

Berikut merupakan *sitemap* untuk penilai pada website Penilaian Kinerja Guru.



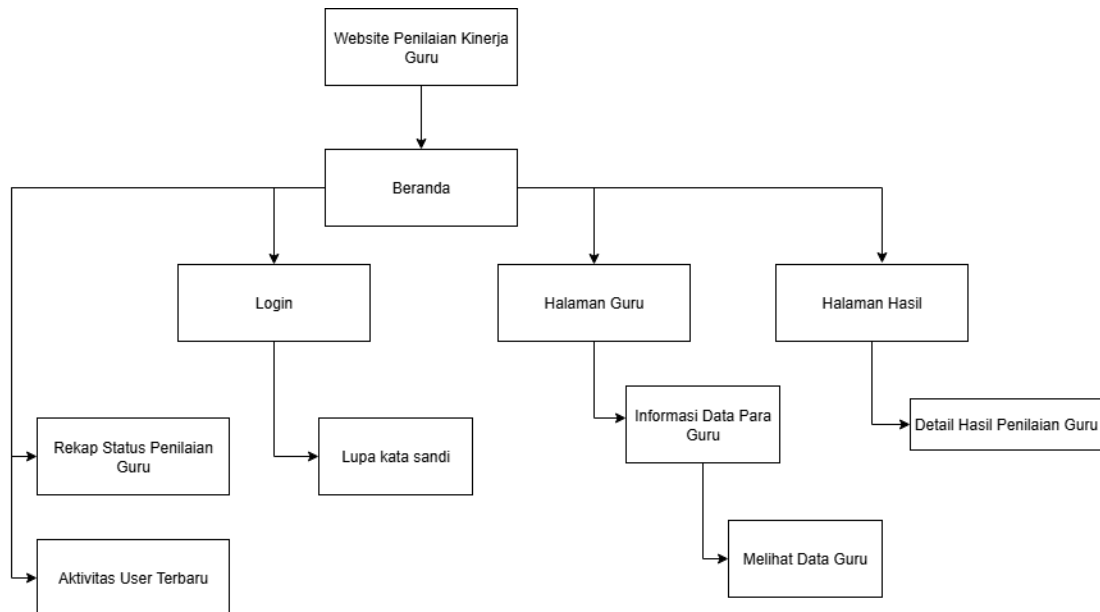
Gambar 4. 28 Sitemap Penilai

Tabel 4. 12 Deskripsi Sitemap

No	Nama Halaman	Fungsi Halaman
i.	Beranda	Halaman beranda merupakan halaman utama ketika pengguna menggunakan website Penilaian Kinerja Guru
ii.	Rekap status penilaian guru	Menampilkan jumlah guru yang sudah dinilai, belum dinilai, lulus, dan belum lulus berdasarkan hasil penilaian
iii.	Aktivitas user terbaru	Menampilkan daftar pengguna atau guru terakhir yang login atau menggunakan sistem
iv.	Halaman guru	Menyediakan daftar seluruh guru yang terdaftar di sistem
v.	Informasi data para guru	Menyediakan daftar seluruh guru yang terdaftar di sistem, lengkap dengan status penilaiannya.
vi.	Melihat data guru	Menampilkan detail informasi dari masing-masing guru yang dipilih, seperti identitas dan status penilaian.
vii.	Halaman penilaian	Halaman tempat kepala sekolah melakukan penilaian terhadap guru berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
viii.	Laporan dan evaluasi	Menyajikan laporan umum hasil penilaian serta evaluasi performa guru secara kolektif
ix.	Kompetensi 1-14	Formulir penilaian yang mencakup 14 aspek kompetensi guru yang harus diisi oleh penilai
x.	Halaman hasil	Halaman yang menampilkan rekap nilai akhir penilaian seorang guru berdasarkan seluruh kompetensi
xi.	Data hasil penilaian para guru	Menampilkan data rekap seluruh hasil penilaian dari semua guru dalam satu periode penilaian
xii.	Detail hasil penilaian guru	Menampilkan detail nilai setiap aspek penilaian dari seorang guru secara terperinci

## 2. Sitemap aktor yang dinilai (Guru) pada website Penilaian Kinerja Guru

Berikut merupakan *sitemap* untuk aktor yang dinilai (Guru) pada website Penilaian Kinerja Guru.



Gambar 4. 29 Sitemap Guru

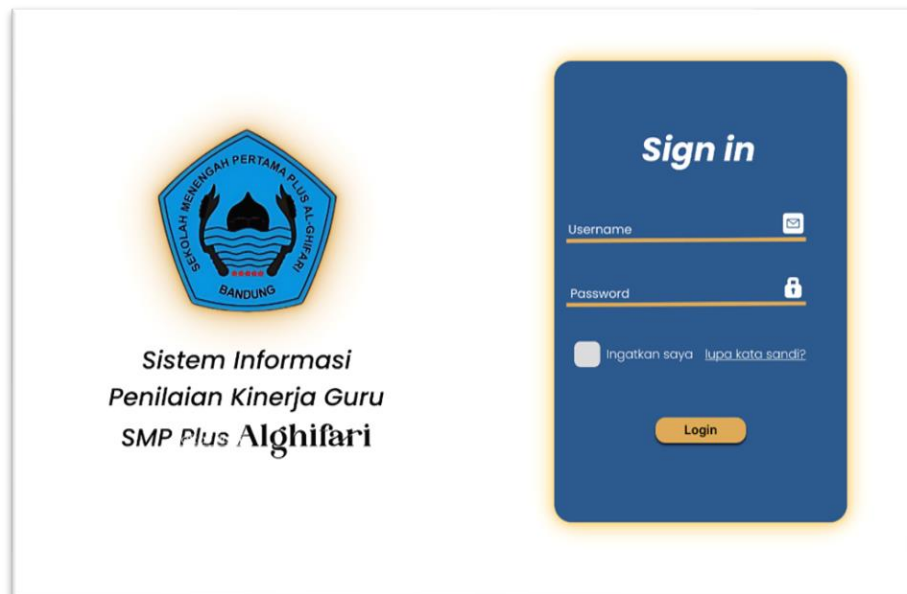
Tabel 4. 13 Sitemap Guru

No	Nama Halaman	Fungsi Halaman
1.	Beranda	Halaman beranda merupakan halaman utama ketika pengguna menggunakan website Penilaian Kinerja Guru
2.	Rekap status penilaian guru	Menampilkan jumlah guru yang sudah dinilai, belum dinilai, lulus, dan belum lulus berdasarkan hasil penilaian
3.	Aktivitas user terbaru	Menampilkan daftar pengguna atau guru terakhir yang login atau menggunakan sistem
4.	Form registrasi	Formulir pengisian data diri pengguna baru (nama, email, password, dll.) untuk membuat akun.
5.	Login	Halaman bagi pengguna untuk masuk ke dalam sistem menggunakan akun yang sudah terdaftar.
6.	Lupa kata sandi	Fitur pemulihan akun jika pengguna lupa kata sandi; akan dikirimkan tautan pemulihan melalui email.
7.	Halaman guru	Menyediakan daftar seluruh guru yang terdaftar di sistem
8.	Informasi data para guru	Menyediakan daftar seluruh guru yang terdaftar di sistem, lengkap dengan status penilaiannya.
9.	Melihat data guru	Menampilkan detail informasi dari masing-masing guru yang dipilih, seperti identitas dan status penilaian
10.	Halaman hasil	Menyajikan hasil akhir penilaian dari semua aspek terhadap guru yang telah dinilai.
11.	Detail hasil penilaian guru	Menampilkan rincian hasil penilaian dari masing-masing aspek penilaian guru secara menyeluruh

## 4.5 Prototype

Tahap *prototype* merupakan tahap untuk membuat rancangan antarmuka website penilaian kinerja guru di SMP Plus Al-Ghifari berdasarkan tahap ideate, dalam tahap ini peneliti menggunakan *low-fidelity* dan *high-fidelity*

### 4.5.1 Halaman Login



Gambar 4. 30 Halaman Login

Gambar diatas menampilkan tampilan antarmuka halaman Login pada *prototype High Fidelity* Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru SMP Plus Al-Ghifari. Halaman ini merupakan gerbang awal bagi pengguna (guru maupun kepala sekolah) untuk mengakses sistem penilaian kinerja. Sebelah kiri, menampilkan logo resmi sekolah dengan teks “Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru SMP Plus Al-Ghifari” yang memberikan identitas institusi serta memperkuat kesan profesional pada sistem

Sebelah kanan, Merupakan form login yang berisi beberapa elemen fungsional, antara lain :

- Form Username dan Password, yang dilengkapi dengan ikon email dan gembok untuk memperjelas input data.
- Checkbox “Ingatkan saya”, memungkinkan pengguna tetap login tanpa harus memasukkan ulang kredensial pada kunjungan berikutnya.
- Tautan “Lupa kata sandi?”, sebagai alternatif jika pengguna lupa kata sandinya.
- Tombol “Login” berwarna kuning yang menonjol, mengarahkan pengguna ke halaman utama sistem setelah kredensial terverifikasi.

Secara visual, desain menggunakan warna dominan biru tua untuk latar dan warna kuning sebagai aksen pada tombol dan garis input, menciptakan kontras yang baik dan menjaga keterbacaan. Tata letak difokuskan di tengah layar, agar pengguna langsung diarahkan pada aksi utama yaitu login ke

sistem

#### 4.5.2 Halaman Beranda Guru

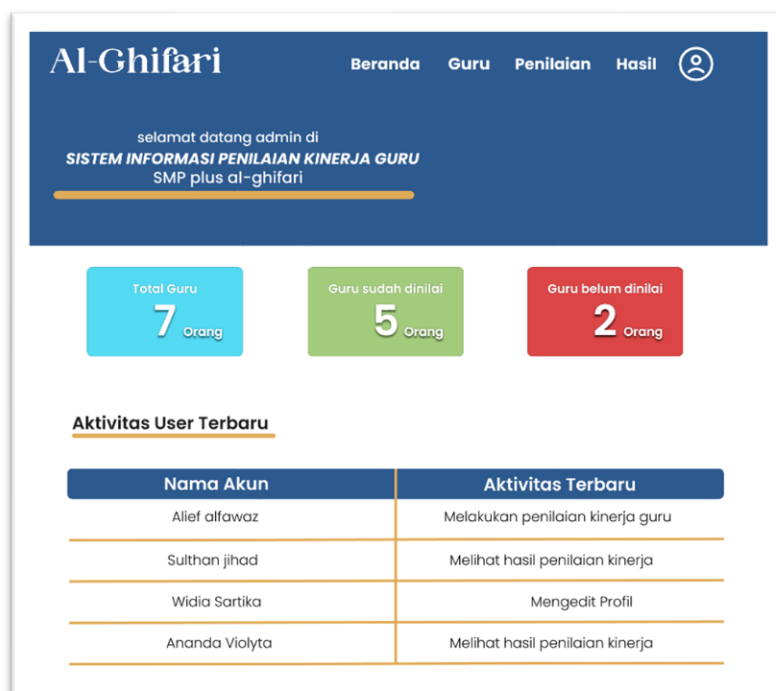


Gambar 4. 31 Halaman Beranda Guru

Tampilan beranda untuk guru hampir serupa secara visual dengan halaman penilai, termasuk elemen desain dan penyambutan. Namun, perbedaan paling mencolok terdapat pada menu navigasi yang lebih terbatas, guru hanya dapat mengakses Beranda, Guru, dan Hasil.

Fitur Penilaian tidak tersedia di halaman guru, karena peran guru dalam sistem hanya sebagai objek yang dinilai, bukan sebagai penilai. Data statistik yang ditampilkan masih serupa, mencakup total guru, jumlah yang sudah dinilai, dan yang belum, agar guru dapat mengetahui perkembangan umum dalam sistem. Aktivitas terbaru juga ditampilkan, mencerminkan riwayat penggunaan akun secara transparan.

### 4.5.3 Halaman Beranda Penilai



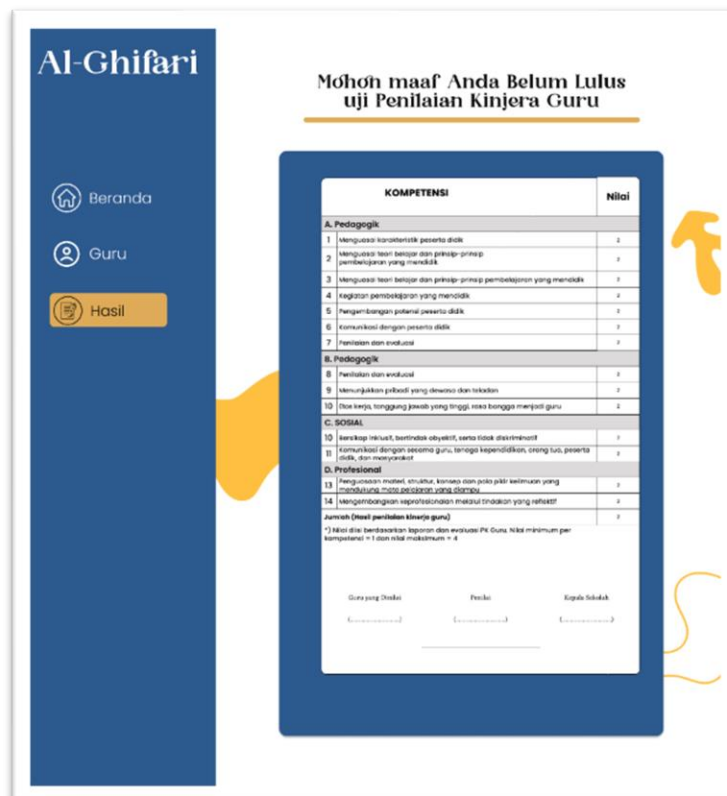
Gambar 4. 32 Halaman Beranda Penilai

Halaman ini merupakan tampilan awal setelah penilai berhasil masuk ke sistem. Di bagian atas terdapat menu navigasi yang memuat tautan ke halaman Beranda, Guru, Penilaian, dan Hasil, yang menandakan bahwa pengguna memiliki akses penuh terhadap semua fitur yang tersedia. Tepat di bawah menu, pengguna disambut dengan pesan selamat datang dan judul aplikasi, yaitu *Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru SMP Plus Al-Ghifari*.

Bagian utama menampilkan tiga informasi statistik penting dalam bentuk kotak berwarna yaitu : jumlah total guru, jumlah guru yang telah dinilai jumlah guru yang belum dinilai

Di bawahnya, terdapat tabel aktivitas terbaru yang menunjukkan interaksi pengguna dalam sistem, seperti siapa yang melakukan penilaian, melihat hasil, atau memperbarui profil.

4.5.4 Halaman Hasil (pada peran guru)



Gambar 4. 33 Halaman Hasil (pada peran guru)

Halaman ini dirancang khusus untuk pengguna dengan peran sebagai guru. Halaman ini menampilkan hasil evaluasi kinerja yang dilakukan oleh penilai dan kepala sekolah, berdasarkan

indikator kompetensi yang telah ditentukan.

Terdapat pesan utama di bagian atas halaman yang akan ditampilkan sesuai kondisi kelulusan penilaian, jika bertuliskan: “Mohon maaf Anda Belum Lulus uji Penilaian Kinerja Guru”, menandakan bahwa nilai yang diperoleh belum memenuhi batas kelulusan minimal. Dan jika bertuliskan : “Selamat Anda Sudah Lulus”, menandakan bahwa nilai yang diperoleh sudah memenuhi batas kelulusan minimal.

Di bagian tengah halaman, disajikan tabel kompetensi yang dibagi menjadi empat kategori utama, yaitu: Pedagogik, Kepribadian, Sosial dan Profesional. Masing-masing sub-kompetensi diberikan skor dalam rentang nilai 1 sampai 4.

Di bagian bawah terdapat kolom tanda tangan untuk tiga pihak, yaitu: Guru yang dinilai, Penilai dan Kepala Sekolah.

Antarmuka dirancang sederhana dan fokus pada penyampaian hasil penilaian secara transparan. Navigasi samping kiri memungkinkan guru untuk berpindah halaman ke Beranda, Guru, dan kembali ke halaman Hasil.

#### 4.5.5 Halaman Data Guru

Nama Akun	Email	Nomor telephone	Kata Sandi	
Nita Tresnawati S.Sn	Nita223@gmail.com	085184953117	Nita223	
Yuli Heriawati S.Pd.Bio	yul375@gmail.com	08596789521	yul375	
Yuli Istiastris, S.P, M.I	yul_088@gmail.com	08751592462	yul_088	
Hj. Fulis Widiasari, ST.	Fulis_widi@gmail.com	08548632582	Fulis_widi	
Yulia Handayani, S.Pd.	yulia_han@gmail.com	085476318491	yulia_han	

Gambar 4. 34 Halaman Data Guru

Halaman ini menampilkan daftar seluruh guru yang terdaftar dalam sistem penilaian kinerja di SMP Plus Al-Ghifari untuk tahun ajaran 2024/2025. Tabel utama menyajikan informasi penting terkait masing-masing guru, meliputi: Nama lengkap, Jenis kelamin, Posisi jabatan dan Tahun mulai mengajar. Setiap baris pada tabel juga dilengkapi dengan ikon berbentuk mata di sisi kanan, yang mengindikasikan opsi untuk melihat detail dari data guru yang bersangkutan.

Tampilan tabel dibuat ringkas dan rapi, sehingga memudahkan pengguna (khususnya kepala sekolah atau penilai) untuk melihat dan mengelola data guru secara efisien.

Di sisi kiri halaman terdapat panel navigasi vertikal yang memuat tombol untuk berpindah ke halaman Beranda, Guru, Penilaian, dan Hasil. Tombol "Guru" diberi penanda warna untuk menunjukkan bahwa halaman ini sedang aktif.

#### 4.5.6 Halaman Detail Data Guru

The screenshot displays the 'Data Guru' page for SMP plus Al Ghifari for the 2024/2025 school year. On the left is a dark blue sidebar with the school name 'Al-Ghifari' and a navigation menu with icons and labels for 'Beranda', 'Guru' (highlighted in orange), 'Penilaian', and 'Hasil'. The main content area has a white background with a blue header 'Data Guru SMP plus Al ghifari' and 'Tahun ajaran 2024/2025'. Below this is a blue-bordered form titled 'Data Guru' containing the following fields: a profile picture, 'Nama' (Zainal Arifin, S.Pd), 'Jenis Kelamin' (Laki-laki), 'Jabatan' (Guru Pendidikan Kewarganegaraan), 'Tempat, tanggal lahir' (Bandung, 12 Februari 1999), 'Tahun Ajaran' (2024/2025), 'No Telephone' (0856062988958), 'Email' (zainal23@gmail.com), 'Password', and 'Konfirmasi Password'. A red 'Kembali' button is at the bottom right of the form.

Gambar 4. 35 Halaman Detail Data Guru

Halaman ini memperlihatkan detail data guru seperti nama, jenis kelamin, jabatan, tempat dan tanggal lahir, serta tahun ajaran. Desain sudah dilengkapi dengan elemen UI interaktif seperti tombol “Kembali” dan navigasi samping (sidebar) yang menampilkan menu “Beranda”, “Guru”, “Penilaian”, dan “Hasil”. Desain ini tidak hanya menunjukkan bagaimana informasi ditampilkan, tetapi juga mencerminkan pengalaman pengguna yang dirancang agar intuitif dan estetik.

#### 4.5.7 Halaman Penilaian Guru

Gambar 4. 36 Halaman Penilaian Guru

Pada halaman ini, pengguna (dalam hal ini penilai) dapat mengisi berbagai informasi administratif terkait guru yang dinilai. Selain itu, terdapat kolom untuk mencatat tanggal mulai bekerja dan periode penilaian yang sedang berlangsung. Fitur penting lainnya adalah kolom persetujuan, yang mencantumkan pernyataan bahwa data yang diinput telah sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan. Terdapat pula tempat untuk tanda tangan guru dan penilai, sebagai bentuk validasi formal.

Visual yang digunakan mencerminkan nuansa profesional dan edukatif, dengan warna biru dominan serta aksen oranye yang memberikan kesan modern namun tetap ramah pengguna.

#### 4.5.8 Halaman Form Kompetensi

**Al-Ghifari**

**Penilaian Untuk Kompetensi 1**  
Mengenal karakteristik peserta didik

Beranda  
Guru  
**Penilaian**  
Hasil

Indikator	Skor		
	Tingkat pencapaian (0-2)	Tergantung keadilan	Setidaknya tercapai
1. Guru dapat mengidentifikasi karakteristik belajar setiap peserta didik di kelasnya	0 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/>	2 <input type="radio"/>
2. Guru memastikan bahwa semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.	0 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/>	2 <input type="radio"/>
3. Guru dapat mengidentifikasi karakteristik belajar setiap peserta didik di kelasnya	0 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/>	2 <input type="radio"/>
4. Guru dapat mengidentifikasi karakteristik belajar setiap peserta didik di kelasnya	0 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/>	2 <input checked="" type="radio"/>
5. Guru dapat mengidentifikasi karakteristik belajar setiap peserta didik di kelasnya	0 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/>	2 <input type="radio"/>
6. Guru dapat mengidentifikasi karakteristik belajar setiap peserta didik di kelasnya	0 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/>	2 <input checked="" type="radio"/>
<b>Total skor untuk kompetensi 1</b>	<b>8</b>		
<b>Skor maksimum kompetensi 1 = jumlah indikator * 2</b>	<b>12</b>		
<b>Persentase = (total skor / 12) * 100%</b>	<b>66.6</b>		
<b>Nilai untuk kompetensi 1</b> (0% * x + 25% * 1 + 25% * x + 50% * 2 + 50% * x + 75% * 2 + 75% * x + 100% * 4)	<b>3</b>		

Next

Gambar 4. 37 Halaman Form Kompetensi

Halaman ini menyajikan sejumlah indikator penilaian yang dijawab oleh penilai dengan memilih skor sesuai dengan tingkat pencapaian guru terhadap masing-masing indikator.

Tabel penilaian terdiri atas enam indikator yang masing-masing dapat diberi skor 0 hingga 2, tergantung apakah kompetensi belum tercapai, sebagian tercapai, atau tercapai seluruhnya. Di bagian bawah tabel terdapat total skor, perhitungan skor maksimum, konversi ke dalam persentase, dan panduan untuk menentukan nilai kompetensi berdasarkan skor yang diperoleh.

Desain ini dirancang agar penilai dapat mengisi dengan mudah, cepat, dan jelas, tanpa kehilangan unsur formalitas dan objektivitas. Warna biru dan aksent kuning tetap dipertahankan sebagai identitas visual konsisten dari aplikasi ini. Tombol “Next” berfungsi untuk berpindah ke halaman kompetensi berikutnya setelah pengisian selesai.

#### 4.5.9 Halaman Rekap Hasil

KOMPETENSI	Nilai
<b>A. Pedagogik</b>	
1. Menguasai karakteristik peserta didik	2
2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik	2
3. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik	2
4. Kegiatan pembelajaran yang mendidik	2
5. Pengembangan potensi peserta didik	2
6. Komunikasi dengan peserta didik	2
7. Penilaian dan evaluasi	2
<b>B. Pedagogik</b>	
8. Penilaian dan evaluasi	2
9. Menunjukkan pribadi yang dewasa dan teladan	2
10. Itikad kerja tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru	2
<b>C. SOSIAL</b>	
10. Berikap inklusif, bertindak obyektif, serta tidak diskriminatif	2
11. Komunikasi dengan sesama guru, tenaga kependidikan, orang tua, peserta didik, dan masyarakat	2
<b>D. Profesional</b>	
13. Penguasaan materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	2
14. Mengembangkan keprofesionalan melalui tindakan yang reflektif	2
<b>Jumlah (hasil penilaian kinerja guru)</b>	2

\*) Nilai di atas berdasarkan laporan dan wujud PK Guru. Nilai minimum per kompetensi : 1 (satu) dan maksimum : 4

Guru yang Dinilai: \_\_\_\_\_ Penilai: \_\_\_\_\_ Kepala Sekolah: \_\_\_\_\_

Gambar 4. 38 Halaman Rekap Hasil

Halaman rekap hasil penilaian menampilkan ringkasan skor kinerja guru berdasarkan empat aspek utama, yaitu pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Masing-masing aspek memiliki indikator dengan skor yang diberikan oleh penilai. Tabel disusun secara rapi untuk memudahkan pembacaan dan evaluasi secara menyeluruh terhadap kompetensi guru.

Di bagian bawah, terdapat kolom total nilai serta ruang tanda tangan dari pihak terkait seperti guru yang dinilai, penilai, dan kepala sekolah. Hal ini bertujuan untuk menjamin validitas dan transparansi dalam proses penilaian. Desain visual tetap konsisten dengan tampilan aplikasi lainnya, mengusung nuansa biru dan aksen kuning yang memberi kesan profesional dan dinamis.

#### 4.5.10 Halaman akun guru



Gambar 4. 39 Halaman akun guru

Halaman akun guru berfungsi untuk mengelola akun guru yang akan menggunakan sistem penilaian kinerja ini. Kepala sekolah dapat melihat, menambahkan, mengedit, maupun menghapus akun guru yang tercatat pada tahun ajaran berjalan. Setiap data akun menampilkan informasi penting seperti nama lengkap, email, nomor telepon, dan kata sandi yang digunakan untuk login ke sistem.

Desain tabel dibuat sederhana dan informatif dengan ikon aksi di setiap baris untuk memudahkan pengelolaan data. Penambahan akun baru juga dimungkinkan melalui tombol “Tambah” di bagian atas tabel. Fitur ini memastikan bahwa hanya pengguna yang terdaftar dan valid yang bisa mengakses fitur penilaian kinerja guru secara aman dan terstruktur.

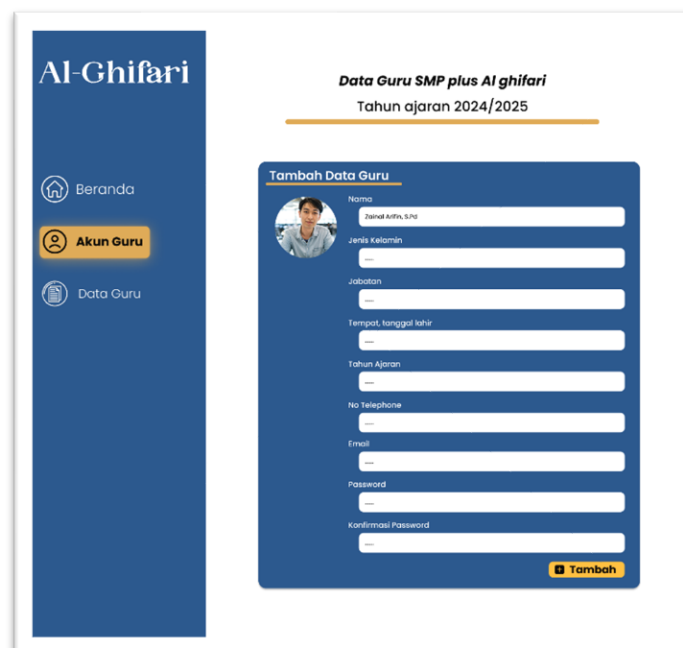
#### 4.5.11 Halaman hapus data guru



Gambar 4. 40 Halaman hapus data guru

Pada halaman hapus data guru, saat pengguna memilih untuk menghapus salah satu data akun, sistem akan menampilkan pop-up notifikasi konfirmasi sebagai bentuk validasi tindakan. Pop-up tersebut berisi pertanyaan “Yakin Data Akan Dihapus?” dengan ikon tempat sampah sebagai simbol visual yang memperkuat pesan. Tersedia dua tombol aksi yaitu “YA” untuk melanjutkan proses penghapusan dan “TIDAK” untuk membatalkannya. Fitur ini bertujuan mencegah penghapusan data secara tidak sengaja serta meningkatkan keamanan dan keakuratan pengelolaan data akun guru dalam sistem.

#### 4.5.12 Halaman tambah akun guru

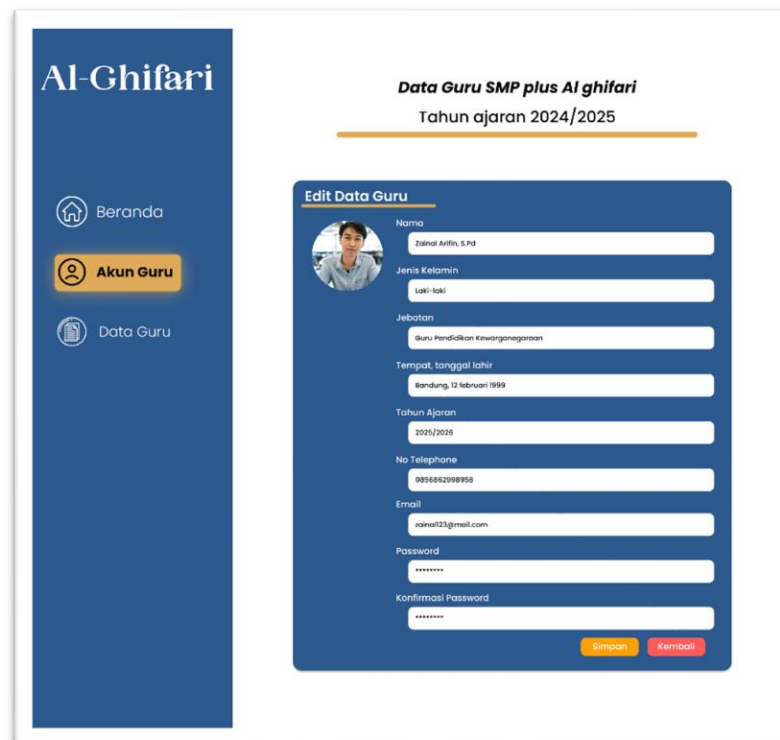


Gambar 4. 41 Halaman tambah akun guru

Halaman tambah akun guru memungkinkan admin untuk menambahkan data akun baru ke sistem.

Formulir input terdiri dari kolom isian seperti Nama Guru, Nomor Telepon, Email, dan Kata Sandi, serta dilengkapi dengan tampilan foto profil guru di sisi kiri sebagai identitas visual. Setelah semua data terisi dengan benar, admin dapat menekan tombol Tambah untuk menyimpan informasi tersebut ke dalam database. Desain yang sederhana dan user-friendly ini memudahkan proses input data secara cepat dan efisien.

#### 4.5.13 Halaman lihat dan edit akun guru



The screenshot shows the 'Edit Data Guru' interface. On the left is a dark blue sidebar with the logo 'AI-Ghifari' and three menu items: 'Beranda' (Home), 'Akun Guru' (Teacher Account - highlighted), and 'Data Guru' (Teacher Data). The main content area has a white background with the title 'Data Guru SMP plus AI ghifari' and 'Tahun ajaran 2024/2025'. Below the title is a form titled 'Edit Data Guru' with a profile picture of a man. The form contains the following fields: 'Nama' (Zainal Arifin, S.Pd), 'Jenis Kelamin' (laki-laki), 'Jabatan' (Guru Pendidikan Kewarganegaraan), 'Tempat, tanggal lahir' (Bandung, 12 februari 1999), 'Tahun Ajaran' (2023/2024), 'No Telephone' (0856862909958), 'Email' (zainal23@gmail.com), 'Password', and 'Konfirmasi Password'. At the bottom right of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Kembali' (Back).

Gambar 4. 42 Halaman lihat dan edit akun guru

Halaman lihat dan edit akun guru memungkinkan admin untuk mengedit data akun yang sudah ada di sistem. Formulir input terdiri dari kolom isian seperti Nama Guru, Nomor Telepon, Email, dan Kata Sandi, serta dilengkapi dengan tampilan foto profil guru di sisi kiri sebagai identitas visual. Setelah semua data terisi dengan benar, admin dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan perubahan, atau menekan tombol kembali untuk membatalkan. Desain yang sederhana dan user-friendly ini memudahkan proses input data secara cepat dan efisien.

## 4.6 Testing

Tahapan akhir dalam penelitian ini adalah pengujian. Pada tahap ini, *prototype* yang telah dibuat oleh penulis diuji untuk mengevaluasi kualitas rancangan antarmuka website Penilaian Kinerja Guru di SMP Plus Al-Ghifari. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *usability testing* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap *prototype* yang telah dikembangkan. Ruang lingkup pengujian mencakup evaluasi *prototype* dari perspektif dua jenis pengguna, yaitu Penilai, dan Guru. Aspek-aspek yang diuji meliputi layanan informasi nilai, alur penilaian, dan halaman monitoring dalam *prototype* tersebut. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh pengguna setelah mereka berinteraksi dengan *prototype* website Penilaian Kinerja Guru.

### 4.6.1 Usability Testing

Merupakan interaksi yang terjadi antara user dengan interface dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, dapat dengan cepat dimengerti dan kepuasan user dalam menggunakan interface.[AMH10] Menurut Jacob Nielsen Usability baik mencakup hal-hal berikut:

a. *Learnability*

Seberapa mudah seorang user dapat mengoperasikan sebuah desain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

b. *Efficiency*

Efisien yang dimaksud disini adalah seberapa cepat seorang user dapat memahami desain yang telah diberikan.

c. *Memorability*

Memorability ini merupakan ukuran bagi user terhadap desain yang telah dioperasikan ,apakah cara penggunaan dari desain tersebut dapat dengan baik diingat dalam rentang waktu tertentu.

d. *Error*

Error yang dimaksud adalah apabila terjadi kesalahan selama pengoperasian oleh user, user dapat mengerti dengan mudah memperbaiki.

e. *Satisfaction*

Satisfaction berbicara tentang seberapa tingkat kepuasan seorang user dengan desain yang telah dibuat. [AMH10]

#### 4.6.2 Merancang alat ukur usability

Alat ukur yang digunakan untuk melakukan pengujian *usability* adalah berupa kuesioner berisi serangkaian pertanyaan yang telah di kelompokkan dalam beberapa aspek *usability*. Metode kuesioner telah banyak digunakan untuk mengevaluasi *usability* dari sebuah sistem yang bersifat interaktif.

Kuesioner diisi oleh para responden setelah mereka mencoba menggunakan *prototype* aplikasi Penilaian Kinerja Guru. Untuk mengidentifikasi masalah *usability* pada sebuah aplikasi cukup melibatkan dua pengguna dalam pengujian. Responden yang terlibat terdiri dari satu orang Penilai (Kepala Sekolah) dua orang pihak yang dinilai (Guru). Dalam pengujian *usability*, hasil dari kuesioner dievaluasi dengan menggunakan teknik analisis data persentase relatif.

Metode ini menganalisis data dengan mengkomputasi persentase dari setiap respon yang diberikan oleh para responden. Agar memberikan makna pada persentase tersebut, kriteria yang digunakan didasarkan pada interval tertentu dan dihitung dengan rumus yang relevan.

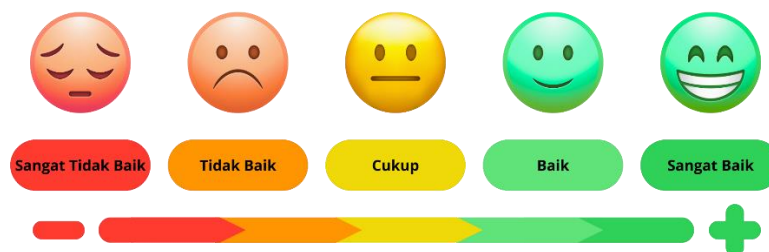
$$I = \frac{\text{bobot tertinggi} - \text{bobot terendah}}{\text{Jumlah bobot}}$$

Jumlah bobot

Sehingga perhitungan intervalnya adalah sebagai berikut :

$$I = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Dari perhitungan tersebut maka didapatkan jarak interval rentang skor persentase yang dapat dilihat pada tabel berikut :



Gambar 4. 43 Alat ukur Usability

Rentang	Penilaian
1.00 – 1.75	Sangat Tidak Baik
1.80 – 2.59	Tidak Baik
2.60 – 3.39	Cukup
3.40 – 4.19	Baik
4.20 – 5.00	Sangat Baik

Dari nilai – nilai di atas data kuesioner akan dianalisis untuk mengidentifikasi presentasi

tanggapan pada setiap pertanyaan yang terkait dengan indikator dan juga untuk menghitung rata-rata jawaban responden terhadap indikator tersebut, Untuk menghitung persentase, penulis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Dengan keterangan rumus adalah sebagai berikut :

P = Angka persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah Frekuensi

100 = Nilai Konstanta

Lalu untuk menghitung hasil dari pengisian kuesioner dilakukan perhitungan rata-rata untuk mendapatkan pemetaan dari setiap komponen usability testing, dengan rumus perhitungan adalah sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\text{Total jumlah hasil jawaban}}{\text{Total jumlah jawaban}}$$

Dengan keterangan rumus adalah sebagai berikut :

$$\bar{x} = \text{rata-rata penilaian}$$

Kemudian keterangan dari bobot jawaban adalah sebagai berikut :

No	Jawaban	Kode	Nilai
1.	Sangat Setuju	SS	5
2.	Setuju	S	4
3.	Cukup	C	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat tidak Setuju	STS	1

#### 4.6.3 Merancang observasi dengan kuesioner

Observasi dilakukan terhadap pengguna yang bisa mewakilinya, setelah observasi responden akan diberikan. Penyebaran kuesioner dilakukan kepada pihak Penilai (Kepala Sekolah), dan Guru. Pertanyaan berdasarkan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan *satisfaction*. Aspek *errors* tidak diajukan karena pengujian yang dilakukan terhadap *prototype* digital dengan menggunakan *tools* figma belum dapat menampilkan adanya kesalahan script atau algoritma. Berikut di bawah ini merupakan pertanyaan yang akan diujikan kepada responden :

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	C	TS	STS
<i>Learnability</i>						
1.	Seberapa mudah anda mempelajari cara menggunakan website penilaian kinerja					

	guru?					
2.	Apakah informasi mengenai navigasi dan penggunaan website sudah jelas dan mudah dipahami?					
3.	Apakah anda merasa desain dan tata letak website penilaian kinerja guru mempermudah proses penilaian pengguna?					
4.	Apakah Anda merasa aplikasi ini lebih memudahkan dibandingkan metode penilaian manual?					
No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	C	TS	STS
Memorability						
1.	Apakah anda mudah mengingat cara melakukan penilaian guru?					
2.	Apakah urutan langkah-langkah dalam mengisi form penilaian mudah diingat?					
3.	Apakah ikon-ikon atau elemen desain pada halaman beranda mudah dikenali dan diingat saat Anda kembali menggunakan situs ini?					
Efficiency						
1.	Apakah aplikasi memungkinkan Anda menilai guru dengan cepat tanpa banyak langkah yang berulang?					
2.	Apakah waktu yang dibutuhkan untuk mengisi form penilaian relatif singkat?					
3.	Apakah menu dan fitur tampilan antarmuka website ditemukan secara mudah?					
Satisfaction						
1.	Apakah anda merasa website Penilaian kinerja guru memenuhi harapan anda terkait desain dan fungsionalitas?					
2.	Apakah anda nyaman dengan tata letak dan warna yang dibuat?					
3.	Seberapa besar kemungkinan anda merekomendasikan website penilaian kinerja guru kepada orang lain?					
4.	Seberapa puas anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan website penilaian kinerja guru?					

#### 4.6.4 Melakukan Pemilihan Fungsi

Pemilihan fungsi secara umum berdasarkan metode *usability* yaitu mudah mempelajari efisiensi, mudah di ingat, perlindungan terhadap kesalahan, dan kepuasan. Dilakukan pembuatan tugas *usability test* agar pengujian yang dilakukan tidak melebihi batas waktu yaitu 30 menit. Tugas *Usability Testing* di bawah ini dimaksudkan untuk responden yang memiliki definisi sebagai orang yang menggunakan website Racana Pasundan :

##### 1. Kategori Kepala Sekolah

Kepala Sekolah adalah user utama yang mengelola website penilaian kinerja guru.

No.	Tugas
1.	Melihat tampilan informasi status guru di halaman beranda
2.	Melihat informasi data guru
3.	Mengelola akun data guru
4.	Melakukan penilaian kinerja guru
5.	Melihat hasil penilaian kinerja guru

Masing-masing tugas di atas dapat dijelaskan seperti dibawah ini :

Tugas 1 Melihat tampilan informasi status guru yang sudah dinilai atau belum dinilai halaman beranda.

Tugas 2 Melihat informasi data guru

Tugas 3 Mengelola akun guru seperti edit, tambah, dan hapus

Tugas 4 Melakukan penilaian kinerja guru dari kompetensi 1-14

Tugas 5 Melihat hasil penilaian kinerja guru

## 2. Kategori Guru

Guru adalah user yang dinilai oleh kepala sekolah dan melihat hasil nilai pada aplikasi

No.	Tugas
1.	Melihat tampilan informasi status guru di halaman beranda
2.	Melihat informasi data guru
3.	Melihat hasil penilaian kinerja guru

Masing-masing tugas di atas dapat dijelaskan seperti dibawah ini :

Tugas 1 Melihat tampilan informasi status guru yang sudah dinilai atau belum dinilai halaman beranda.

Tugas 2 Melihat informasi data guru

Tugas 3 Melihat hasil penilaian kinerja guru

### 4.6.5 Hasil Usability Testing

Hasil *Usability Testing* dari 3 responden pada indikator *Learnability* adalah sebagai berikut.

#### a. Indikator *Learnability*

Di bawah ini merupakan tabel dari jawaban indikator *learnability* :

Nomor Pertanyaan	SS	S	C	TS	STS
p1	2	5	1	0	0
p2	10	8	2	0	0
total	12	13	3	0	0

Dari tabel di atas didapatkan hasil jawaban dari indikator *learnability* adalah sebagai berikut.

1. Jumlah Responden yang memilih nilai 5 sebanyak 12 jawaban.
2. Jumlah Responden yang memilih nilai 4 sebanyak 13 jawaban.
3. Jumlah Responden yang memilih nilai 3 sebanyak 3 jawaban.
4. Jumlah Responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban.
5. Jumlah Responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban.

#### b. Indikator *Memorability*

Di bawah ini merupakan tabel dari jawaban indikator *Memorability* :

Nomor Pertanyaan	SS	S	C	TS	STS
p1	1	5	0	0	0
p2	6	7	2	0	0
total	7	12	2	0	0

Dari tabel di atas didapatkan hasil jawaban dari indikator *memorability* adalah sebagai berikut.

1. Jumlah Responden yang memilih nilai 5 sebanyak 7 jawaban.
2. Jumlah Responden yang memilih nilai 4 sebanyak 12 jawaban.

3. Jumlah Responden yang memilih nilai 3 sebanyak 2 jawaban.
4. Jumlah Responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban.
5. Jumlah Responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban.

c. Indikator *Efficiency*

Di bawah ini merupakan tabel dari jawaban indikator *efficiency* :

Nomor Pertanyaan	SS	S	C	TS	STS
p1	2	4	0	0	0
p2	8	6	1	0	0
total	10	10	1	0	0

Dari tabel di atas didapatkan hasil jawaban dari indikator *efficiency* adalah sebagai berikut.

1. Jumlah Responden yang memilih nilai 5 sebanyak 10 jawaban.
2. Jumlah Responden yang memilih nilai 4 sebanyak 10 jawaban.
3. Jumlah Responden yang memilih nilai 3 sebanyak 1 jawaban.
4. Jumlah Responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban.
5. Jumlah Responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban.

d. Indikator *Satisfaction*

Di bawah ini merupakan tabel dari jawaban indikator *satisfaction* :

Nomor Pertanyaan	SS	S	C	TS	STS
p1	4	4	0	0	0
p2	11	6	3	0	0
total	15	10	3	0	0

Dari tabel di atas didapatkan hasil jawaban dari indikator *satisfaction* adalah sebagai berikut.

1. Jumlah Responden yang memilih nilai 5 sebanyak 15 jawaban.
2. Jumlah Responden yang memilih nilai 4 sebanyak 10 jawaban.
3. Jumlah Responden yang memilih nilai 3 sebanyak 3 jawaban.
4. Jumlah Responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban.
5. Jumlah Responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban.

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari masing-masing pertanyaan pada kuesioner, kemudian akan dihitung persentase dari setiap penilaian dan rata-rata dari setiap indikator. Perhitungan tersebut seperti tabel dibawah ini :

a. Indikator *Learnability*

Dibawah ini merupakan tabel perhitungan rata-rata indikator *learnability* :

Jawaban	Jumlah Jawaban	Bobot	Jumlah Hasil Jawaban = Jumlah Jawaban x Bobot	Persentase	Rata-Rata
SS	12	5	60	50%	
S	13	4	52	43%	
C	3	3	9	0,074380165	
TS	0	2	0	0	
STS	0	1	0	0	
Total	28		121	100%	4,32

Dari tabel di atas didapatkan hasil pada indikator *learnability* dengan rata-rata sebesar 4,32 yang jika dihubungkan pada rentang interval nilai tersebut memiliki penilaian yang tergolong sangat baik

b. Indikator *Memorability*

Dibawah ini merupakan tabel perhitungan rata-rata indikator *memorability* :

Jawaban	Jumlah Jawaban	Bobot	Jumlah Hasil Jawaban = Jumlah Jawaban x Bobot	Persentase	Rata-Rata
SS	7	5	35	39%	
S	12	4	48	54%	
C	2	3	6	0,067416	
TS	0	2	0	0	
STS	0	1	0	0	
Total	21		89	100%	4,24

Dari tabel di atas didapatkan hasil pada indikator *memorability* dengan rata-rata sebesar 4,24 yang jika dihubungkan pada rentang interval nilai tersebut memiliki penilaian yang tergolong sangat baik

c. Indikator *Efficiency*

Dibawah ini merupakan tabel perhitungan rata-rata indikator *efficiency* :

Jawaban	Jumlah Jawaban	Bobot	Jumlah Hasil Jawaban = Jumlah Jawaban x Bobot	Persentase	Rata-Rata
SS	10	5	50	54%	
S	10	4	40	43%	
C	1	3	3	0,03226	
TS	0	2	0	0	
STS	0	1	0	0	
Total	21		93	100%	4,43

Dari tabel di atas didapatkan hasil pada indikator *efficiency* dengan rata-rata sebesar 4,43 yang jika dihubungkan pada rentang interval nilai tersebut memiliki penilaian yang tergolong sangat baik

d. Indikator *Satisfaction*

Dibawah ini merupakan tabel perhitungan rata-rata indikator *satisfaction* :

Jawaban	Jumlah Jawaban	Bobot	Jumlah Hasil Jawaban = Jumlah Jawaban x Bobot	Persentase	Rata-Rata
SS	15	5	75	60%	
S	10	4	40	32%	
C	3	3	9	0,072581	
TS	0	2	0	0	
STS	0	1	0	0	
Total	28		124	100%	4,43

Dari tabel di atas didapatkan hasil pada indikator *satisfaction* dengan rata-rata sebesar

4,43 yang jika dihubungkan pada rentang interval nilai tersebut memiliki penilaian yang tergolong sangat baik

berdasarkan hasil akhir pada design dari pengujian diperoleh:

- a. Jumlah rata-rata pada aspek *learnability* adalah 4,32. Maka dalam pengujian design nilai tersebut tergolong sangat baik dalam aspek *learnability*,
- b. Jumlah rata-rata pada aspek *memorability* adalah 4,24. Maka dalam pengujian design nilai tersebut tergolong baik dalam aspek *memorability*,
- c. Jumlah rata-rata pada aspek *efficiency* adalah 4,43. Maka dalam pengujian design nilai tersebut tergolong sangat baik dalam aspek *efficiency*,
- d. Jumlah rata-rata pada aspek *satisfaction* adalah 4,43. Maka dalam pengujian design nilai tersebut tergolong sangat baik dalam aspek *satisfaction*.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Pada bab 5 ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan, serta saran terkait penelitian selanjutnya.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

1. Penelitian Perancangan *User Interface & User Experience* Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web Studi Kasus SMP Plus Al Ghifari dengan metode *Design thinking* yang dilakukan kini dapat menghasilkan tampilan antarmuka website penilaian kinerja guru di SMP Plus Al Ghifari. Proses perancangan ini fokus pada kebutuhan pengguna dan solusi yang sesuai dengan konteks permasalahan yang dihadapi.
2. *Prototype* yang dikembangkan melalui satu kali perubahan design, berdasarkan metode *Design Thinking*, telah mempertimbangkan permasalahan pengguna, ide solusi rancangan, serta penambahan pemanfaatan teknologi di dalam metode pemilaian. Hasil ini telah menunjukkan bahwa rancangan tersebut berhasil memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang memenuhi empat aspek utama: *learnability*, *memorability*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Kepala Sekolah kini dapat menilai kinerja guru secara lebih efisien, sementara Guru dapat memperoleh kemudahan akses dan informasi hasil penilaian secara real-time, sehingga beban kerja berkurang dan pengalaman penilaian menjadi lebih baik.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberi saran untuk penelitian selanjutnya, saran yang didapat terdiri dari berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur-fitur yang lain untuk lebih memudahkan Kepala Sekolah dan Guru SMP Plus Alghifari
2. Untuk penelitian selanjutnya rancangan antarmuka yang telah dibuat dapat digunakan untuk membuat website Penilaian Kinerja Guru di SMP Plus Al Ghifari.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat mencakup pembuatan rancangan antarmuka versi aplikasi mobile.

## DAFTAR PUSTAKA

- [SSKP23] R. SURYADY, STEVEN, S. KUSUMA, G. R. H. PASARIBU, AND SUHENDRA, “PEMANTAPAN KINERJA DAN PROFESIONALISME DOSEN MELALUI PERSIAPAN SERTIFIKASI DOSEN SEKOLAH TINGGI TEOLOGI TABGHA BATAM,” *J. BEATITUDES*, VOL. 2, NO. 1, PP. 32–43, 2023, DOI: 10.61768/JB.v2i1.82.
- [INDO03] U.-U. R. INDONESIA, “SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL,” *EKOMBIS SAINS J. EKON. KEUANG. DAN BISNIS*, VOL. 2, NO. 1, PP. 39–45, 2003, DOI: 10.24967/EKOMBIS.v2i1.48.
- [HANI24] I. HANIFA, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENILAIAN KINERJA GURU BERBASIS WEB PADA TK IDENTIK ISLAMIC SCHOOL UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS GURU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *J. SCR.*, VOL. 15, NO. 1, PP. 37–48, 2024.
- [ALGR17] J. F. ALAN DIX AND R. B. GREGORY D. ABOWD, *HUMAN-COMPUTER INTERACTION*. 2017. DOI: 10.1201/9781420037043.
- [SACA21] A. W. SUBROTO, R. A. AGUSTINA, F. A. CHELSEA, AND D. A. ANGGORO, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA SDN TOSO 02,” *ABDI TEKNOYASA*, VOL. 2, NO. 2, PP. 63–66, 2021, DOI: 10.23917/ABDITEKNOYASA.v2i2.201.
- [RSSI23] A. RACHMAN, B. S. SALIM, A. SODIK, J. ISWANTO, A. R. VANCHAPO, AND M. A. MANUHUTU, “PEMODELAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING,” *J. PENDIDIK. TAMBUSAI FAK. ILMU PENDIDIK. UNIV. PAHLAWAN*, VOL. 7, NO. 2, PP. 9288–9288, 2023, [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://JPTAM.ORG/INDEX.PHP/JPTAM/ARTICLE/VIEW/7807](https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807) [HTTPS://WWW.JPTAM.ORG/INDEX.PHP/JPTAM/ARTICLE/VIEW/7807](https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807)
- [AMHA10] G. AMBROSE AND P. HARRIS, *BASICS DESIGN 08: DESIGN THINKING*. 2010. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://BOOKS.GOOGLE.COM/BOOKS?ID=9KLPFfZDNWGC&PGIS=1](https://books.google.com/books?id=9KLPFfZDNWGC&pgis=1)
- [KAS24] M. KARIMAH, S. SUPRIYATNA, AND ..., “PENGUNAAN FIGMA DALAM MENGGALI KREATIVITAS DESAIN UI/UX WEB PADA SMK IT BINA ADZKIA,” *JIPM J. INOV. ...*, VOL. 2, PP. 6–10, 2024, [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://JURNAL.ASTINAMANDIRI.COM/INDEX.PHP/JIPM/ARTICLE/VIEW/139](https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/jipm/article/view/139) [HTTPS://JURNAL.ASTINAMANDIRI.COM/INDEX.PHP/JIPM/ARTICLE/DOWNLOAD/139/99](https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/jipm/article/download/139/99)
- [AHNS21] R. ANWAR, A. HUSNA, A. NURJANAH, N. SETYARSI, M. WINGGASARI, AND D. RAHMASIWI, “PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI TERPERCAYA SD MUHAMMADIYAH 1 PADAS,” *J. PENDIDIK. TAMBUSAI*, VOL. 5, NO. 2, PP. 7–12, 2021, [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://JPTAM.ORG/INDEX.PHP/JPTAM/ARTICLE/VIEW/1501/1365](https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1501/1365)
- [UNYS23] S. UJUD, T. D. NUR, Y. YUSUF, N. SAIBI, AND M. R. RAMLI,

“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 10 KOTA TERNATE KELAS X PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN,” *J. BIOEDUKASI*, VOL. 6, NO. 2, PP. 337–347, 2023, DOI: 10.33387/BIOEDU.V6I2.7305.

[NURA23] Y. D. S. NUR AINUN, LAILA LESTARI, “PENILAIAN KINERJA GURU,” *J. AL KARIM J. PENDIDIKAN, PSIKOL. DAN STUD. ISLAM*, VOL. 8, NO. 2, PP. 82–91, 2023.

[PRHM22] N. Z. PRIAMBODO, S. HADI WIJOYO, AND H. MUSLIMAH AZ-ZAHRAH, “PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE RESPONSIF MOBILE BYBOOT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *J. PENGEMB. TEKNOLOGI. INF. DAN ILMU KOMPUT.*, VOL. 6, NO. 11, PP. 5206–5217, 2022, [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTP://J-PTIIK.UB.AC.ID](http://j-ptiik.ub.ac.id)

[NUKU24] A. NURHASANAH AND R. S. KUSUMADIARTI, “PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI DOSEN (SIM-DOS PIKSI GANESHA) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *DECOD. J. PENDIDIK. TEKNOLOGI. INF.*, VOL. 4, NO. 1, PP. 179–190, 2024, DOI: 10.51454/DECODE.V4I1.333.

[HAAF21] D. HARYUDA, M. ASFI, AND R. FAHRUDIN, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” *J. ILM. TEKNOLOGI. INFOMASI TERAP.*, VOL. 8, NO. 1, PP. 111–117, 2021, DOI: 10.33197/JITTER.VOL8.ISS1.2021.730.

## LAMPIRAN



# UNIVERSITAS PASUNDAN

## Fakultas Teknik

Teknik Industri  022 - 2019335  
Teknologi Pangan  022 - 2019339  
Teknik Mesin  022 - 2019352  
Teknik Informatika  022 - 2019371  
Teknik Lingkungan  022 - 2009574  
Perencanaan Wilayah dan Kota  022 - 2006466

Bandung 14 Agustus 2024

No : 197/Unpas.FT.IF/Q/ VIII /2024  
Hal : Penelitian Tugas Akhir  
Lamp : -

**Kepada Yth.**  
**Bapak/Ibu Kepala**  
**SMP PLUS AI – GHIFARI BANDUNG**  
**Jl. Inspeksi Pengairan No. 23 RT.04 RW.05 Kel. Cisaranten Kulon Arcamanik Kota**  
**Bandung**

Dengan hormat,  
Bersama ini kami perkenalkan 1 ( satu ) orang mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pasundan.

Nama : **M. Ash Shidiq Aliet A.**  
Nrp : **183040177**  
Program Studi : **Teknik Informatika.**

Untuk menyelesaikan studinya, mahasiswa tersebut di atas bermaksud untuk penelitian Tugas Akhir, untuk mengumpulkan data di Instansi/Perusahaan yang Bapak / Ibu Pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon dengan hormat agar mahasiswa tersebut di atas di beri izin mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian tersebut.

Atas perhatian, bantuan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Pasundan.

Ketua..



(**Anggoro Ari N., S.T., M. Kom**)  
NIDN : 0428018502

Tembusan  
1. Arsip

Berita Acara Wawancara Pak Nandang (kepala sekolah SMP Pus Al-ghifari)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG

Jln. Dr. Setiabudhi no 193, Bandung 40153

BERITA ACARA

No : 01  
Hari/Tanggal : Senin, 28 Juli 2025  
Waktu : 12.00 WIB s.d 13.00 WIB  
Tempat : Jl. Inspeksi Pengairan no.23 Rt.04 Rw.05 kel Cisaranten Kulon Arcamanik  
Kota Bandung, Jawa Barat.  
Narasumber : Penilai (Kepala Sekolah)  
Agenda : Wawancara mengenai Penilaian Kinerja Guru yang ada di SMP Plus Al Ghifari

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bisakah anda menceritakan sedikit tentang diri anda, atau peran anda?	Saya menjabat sebagai Kepala Sekolah di SMP Plus Al-Ghifari. Tugas utama saya adalah memimpin seluruh kegiatan akademik dan non-akademik, termasuk memastikan kualitas pembelajaran dan kinerja guru berjalan sesuai dengan visi dan misi sekolah.
2	Bagaimana pengalaman anda terkait dengan penilaian kinerja guru yang ada di SMP Plus Alghifari?	Penilaian kinerja guru menjadi tanggung jawab penting yang saya lakukan secara rutin. Pengalaman saya selama ini melibatkan observasi langsung serta pengisian instrumen penilaian berbasis dokumen yang dilakukan secara manual.
3	Bagaimana proses penilaian kinerja guru yang dilakukan di SMP Plus Alghifari saat ini?	Saat ini, penilaian kinerja guru dilakukan dengan observasi langsung ke dalam kelas, dilanjutkan dengan pengisian form dalam format Microsoft Word. Setiap guru dinilai berdasarkan indikator tertentu, kemudian hasilnya didokumentasikan secara manual.
4	Menurut anda, apakah penilaian kinerja yang ada saat	Saya menilai bahwa proses yang kami



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG

Jln. Dr. Setiabudi no 193, Bandung 40153

	ini sudah cukup objektif dan akurat?	lakukan sudah cukup objektif karena mengacu pada indikator yang jelas. Namun, terdapat keterbatasan karena dilakukan secara manual maka dari itu saya harus lebih berhati-hati dalam proses rekapitulasi nilainya.
5.	Apa saja kendala yang anda hadapi dalam proses penilaian kinerja?	Kendala utama adalah dari segi waktu dan teknis rekap data. Karena format penilaian masih manual, maka pengumpulan dan pengolahan data membutuhkan waktu lebih lama dan rawan terjadi kesalahan input.
6	Jika ada aplikasi penilaian kinerja berbasis web apakah anda tertarik?	Tentu, saya sangat tertarik. Aplikasi berbasis web bisa sangat membantu kami dalam mempercepat, menyederhanakan, dan mengefisienkan proses penilaian kinerja guru.
7	Seperti apa desain antarmuka pengguna (UI) yang ideal menurut anda, untuk aplikasi ini?	Menurut saya, tampilan sebaiknya sederhana, tidak terlalu banyak warna dan mudah dipahami oleh semua pengguna, terutama penilai agar dapat menggunakannya tanpa pelatihan yang rumit
8	Apakah anda merasa nyaman jika menggunakan teknologi untuk keperluan penilaian kinerja?	Saya merasa nyaman, apalagi jika aplikasinya intuitif dan bisa membantu meringankan beban administrasi yang biasanya memakan waktu.
9	Apa harapan anda mengenai website penilaian kinerja guru yang jika ada di SMP Plus Alghifari?	Harapan saya aplikasi ini bisa meningkatkan akurasi, transparansi, serta efisiensi dalam proses penilaian kinerja guru. Selain itu, diharapkan bisa menjadi alat monitoring perkembangan guru secara berkelanjutan.
10	Terakhir, apakah anda memiliki saran atau ide untuk fitur yang bisa ditambahkan dalam aplikasi penilaian	Saran saya, selain fitur penilaian, aplikasi juga sebaiknya memiliki fitur untuk



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG

Jln. Dr. Setiabudi no 193, Bandung 40153

kinerja guru?	menampilkan grafik perkembangan kinerja guru, notifikasi pengingat penilaian, dan fitur export hasil penilaian
---------------	--

Yang menghadiri :

No	Nama	Posisi
1.	Nandang Sutiana, S.Pd.I	Kepala Sekolah

Mengetahui,

Pewawancara

Muhammad Ash Shidio Alief Al Fawwaz  
NRP.183040177



Penyumber

Nandang Sutiana, S.Pd.I

Berita acara wawancara Bu Yusi (wakil kepala sekolah SMP Plus Al-Ghifari)



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG**

Jln. Dr. Setiabudhi no 193, Bandung 40153

**BERITA ACARA**

**No** : 02  
**Hari/Tanggal** : Senin, 28 Juli 2025  
**Waktu** : 12.00 WIB s.d 13.00 WIB  
**Tempat** : Jl. Inspeksi Pengairan no.23 Rt.04 Rw.05 kel Cisaranten Kulon Arcamanik Kota Bandung, Jawa Barat.  
**Narasumber** : Penilai (Wakil Kepala Sekolah)  
**Agenda** : Wawancara mengenai Penilaian Kinerja Guru yang ada di SMP Plus Al Ghifari

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bisakah anda menceritakan sedikit tentang diri anda, atau peran anda?	Saya bekerja sebagai guru pengajar Mapel IPA dan Wakasek Kesiswaan
2	Bagaimana pengalaman anda terkait dengan penilaian kinerja guru yang ada di SMP Plus Alghifari?	Penilaian kinerja guru di SMP Plus Al-Ghifari dilakukan pada setiap guru.
3	Bagaimana proses penilaian kinerja guru yang dilakukan di SMP Plus Alghifari saat ini?	Saat ini, proses penilaian kinerja guru dengan melakukan pengamatan langsung saat mengajar di kelas, kepala sekolah melakukan penilaian kinerja guru yang bersangkutan dengan mengisi form dalam bentuk microsoft word.
4	Menurut anda, apakah penilaian kinerja yang ada saat ini sudah cukup objektif dan akurat?	Menurut saya, penilaian kinerja yang ada saat ini sudah cukup objektif, Namun perlu diperhatikan saat melakukan perhitungan penilaian karena masih menggunakan cara manual dengan kalkulator jadi berpengaruh dengan



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG**

Jln. Dr. Setiabudhi no 193, Bandung 40153

		penilaian kinerja guru.
5.	Apakah ada kendala yang anda hadapi dalam proses penilaian kinerja?	Salah satu kendala yang dihadapi adalah waktu dan tenaga untuk melakukan evaluasi secara menyeluruh dan berkala
6.	Jika ada aplikasi penilaian kinerja berbasis web apakah anda tertarik?	Tentu tertarik, dengan aplikasi ini dapat membantu saya dalam proses penilaian kinerja guru.
7.	Seperti apa desain antarmuka pengguna (UI) yang ideal menurut anda, untuk aplikasi ini?	Design dengan tampilan tidak mencolok, mudah dipahami oleh guru-guru sehingga mudah untuk digunakan
8.	Apakah anda merasa nyaman jika menggunakan teknologi untuk keperluan penilaian kinerja?	Tentu nyaman, karena memudahkan saya untuk melakukan penilaian kinerja guru menjadi lebih baik lagi kedepannya.
9.	Apakah harapan anda mengenai website penilaian kinerja guru yang jika ada di SMP Plus Alghifari?	Saya berharap aplikasi ini dapat membantu meningkatkan efektivitas, objektivitas, dan efisiensi dalam melakukan proses penilaian kinerja guru
10.	Terakhir, apakah anda memiliki saran atau ide untuk fitur yang bisa ditambahkan dalam aplikasi penilaian kinerja guru?	Cukup dengan adanya fitur penilaian kinerja, terintegrasi dengan perhitungan yang otomatis akurat dan feedback perkembangan kinerja guru saja



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG**

Jln. Dr. Setiabudhi no 193, Bandung 40153

Yang menghadiri :

No	Nama	Posisi
1.	Yusi Istiastri, S.P., M.I.L	Wakil Kepala Sekolah

Mengetahui,

**Pewawancara**

Muhammad Ash Shidiq Alief Al Fawwaz  
NRP.183040177

**Narasumber**

Yusi Istiastri, S.P., M.I.L



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG**

Jln. Dr. Setiabudhi no 193, Bandung 40153

**BERITA ACARA**

No : 03  
Hari/Tanggal : Senin, 28 Juli 2025  
Waktu : 12.00 WIB s.d 13.00 WIB  
Tempat : Jl. Inspeksi Pengairan no.23 Rt.04 Rw.05 kel Cisaranten Kulon Arcamanik  
Kota Bandung, Jawa Barat.  
Narasumber : Yang Dinilai (Guru)  
Agenda : Wawancara mengenai Penilaian Kinerja Guru yang ada di SMP Plus Al Ghifari

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bisakah anda menceritakan sedikit tentang diri anda, atau peran anda?	Saya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Plus Al-Ghifari.
2	Bagaimana pengalaman anda terkait dengan penilaian kinerja guru yang ada di SMP Plus Alghifari?	Selama ini penilaian kinerja dilakukan langsung oleh kepala sekolah. Saya merasa prosesnya cukup rutin, walaupun kadang belum sepenuhnya detail dalam menilai keseluruhan aktivitas guru.
3	Bagaimana proses penilaian kinerja guru yang dilakukan di SMP Plus Alghifari saat ini?	Prosesnya biasanya kepala sekolah mengamati saat saya mengajar di kelas, kemudian beliau mencatat hasilnya dan mengisi form penilaian di Microsoft Word.
4	Menurut anda, apakah penilaian kinerja yang ada saat ini sudah cukup objektif dan akurat?	Saya rasa penilaian yang sekarang cukup objektif, hanya saja terkadang hasil penilaiannya belum sepenuhnya menggambarkan perkembangan kinerja guru sehari-hari karena hanya dinilai dari



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG**

Jln. Dr. Setiabudhi no 193, Bandung 40153

		momen tertentu saat mengajar.
5.	Apa saja kendala yang anda hadapi dalam proses penilaian kinerja?	Kendalanya lebih ke transparansi hasil. Kadang saya tidak langsung tahu detail nilai atau aspek apa yang harus ditingkatkan, jadi feedback masih kurang jelas.
6.	Jika ada aplikasi penilaian kinerja berbasis web apakah anda tertarik?	Ya, saya tertarik. Dengan aplikasi, hasil penilaian bisa lebih transparan dan cepat diketahui oleh guru yang dinilai.
7.	Seperti apa desain antarmuka pengguna (UI) yang ideal menurut anda, untuk aplikasi ini?	Desain yang sederhana, mudah dipahami, tidak terlalu rumit, dan bisa diakses lewat laptop maupun HP.
8.	Apakah anda merasa nyaman jika menggunakan teknologi untuk keperluan penilaian kinerja?	Saya cukup nyaman, karena saat ini hampir semua pekerjaan sekolah juga sudah menggunakan teknologi.
9.	Apa harapan anda mengenai website penilaian kinerja guru yang jika ada di SMP Plus Alghifari?	Harapannya aplikasi bisa membantu guru mengetahui perkembangan diri, memberikan feedback yang jelas, dan membuat proses penilaian lebih adil.
10.	Terakhir, apakah anda memiliki saran atau ide untuk fitur yang bisa ditambahkan dalam aplikasi penilaian kinerja guru?	Menurut saya, akan lebih baik jika ada fitur grafik perkembangan kinerja dari waktu ke waktu, jadi guru bisa melihat peningkatan atau penurunan secara jelas.



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG**

Jln. Dr. Setiabudhi no 193, Bandung 40153

Yang menghadiri :

No	Nama	Posisi
1.	Neng NiKa Tresnawati S.Sn	Guru

Mengetahui,

Pewawancara

Muhammad Ash Shidiq Alief Al Fawwaz  
NRP.183040177

Narasumber

Neng NiKa Tresnawati S.Sn

## Hasil Usability testing

Nama Lengkap	Jenis Kelam	Tempat, Tanggal Lahir	Jabatan di SMP Plus Al-Ghifa	Sel	Ap:	Ap:	Ap:	Ap:	Ap:	Ap:	Ap:	Ap:	Ap:	Ap:	Sel	Se
Nandang Sutiana, S.Pd.I	Laki - Laki	Bandung, 12 Desember 1	Kepala Sekolah	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4
Yusi Istiastr, S.P., M.I.L	Perempuan	Garut, 6 September 1975	Wakasek Kesiswaan	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5
Neng nita tresnawati	Perempuan	Bandung, 03 Mei 1986	Guru Mata Pelajaran	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
mundiati, s.pd	Perempuan	Bandung, 18-05-1975	Guru Bhs.Ingggris	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4
hj. eulis widiasari, S.T.	Perempuan	bandung 19 juli 1980	Guru Teknologi Informasi Kor	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5
yulia hendayani, S.Pd.	Perempuan	bandung 19 april 1978	Guru Bahasa Indonesia	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5
CUCU HERLINA,S.PD	Perempuan	BANDUNG, 3 JANUARI 1	GURU BAHASA SUNDA	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5

learnability					
nomor pertanyaan	ss	st	c	ts	sts
p1	2	5		1	0
p2	10	8		2	0
total	12	13		3	0

jawaban	jumlah	bobot	jumlah jawaban x bobot	persentase	Rata-Rata keseluruhan
ss	12	5	60	98%	
st	13	4	52	85%	
c	3	3	9	0,147540984	
ts	0	2	0	0	
sts	0	1	0	0	
total	16		61	100%	3,81

Memorability					
nomor pertanyaan	ss	st	c	ts	sts
p1	1	5		0	0
p2	6	7		2	0
total	7	12		2	0

jawaban	jumlah	bobot	jumlah jawaban x bobot	persentase	Rata-Rata keseluruhan
ss	7	5	35	65%	
st	12	4	48	89%	
c	2	3	6	0,111111111	
ts	0	2	0	0	
sts	0	1	0	0	
total	14		54	100%	3,86

Efficiency					
nomor pertanyaan	ss	st	c	ts	sts
p1	2	4		0	0
p2	8	6		1	0
total	10	10		1	0

jawaban	jumlah	bobot	jumlah jawaban x bobot	persentase	Rata -Rata keseluruhan
ss	10	5	50	116%	
st	10	4	40	93%	
c	1	3	3	0,069767442	
ts	0	2	0	0	
sts	0	1	0	0	
total	11		43	100%	3,91

Satisfaction					
nomor pertanyaan	ss	st	c	ts	sts
p1	4	4		0	0
p2	11	6		3	0
total	15	10		3	0

jawaban	jumlah	bobot	jumlah jawaban x bobot	persentase	Rata -Rata keseluruhan
ss	15	5	75	153%	
st	10	4	40	82%	
c	3	3	9	0,183673469	
ts	0	2	0	0	
sts	0	1	0	0	
total	13		49	100%	3,77

Dokumentasi wawancara kepala sekolah



Dokumentasi wawancara wakil kepala sekolah



Berikut ini merupakan dokumentasi yang dilakukan ketika kegiatan Testing pada rancangan website Penilaian Kinerja Guru

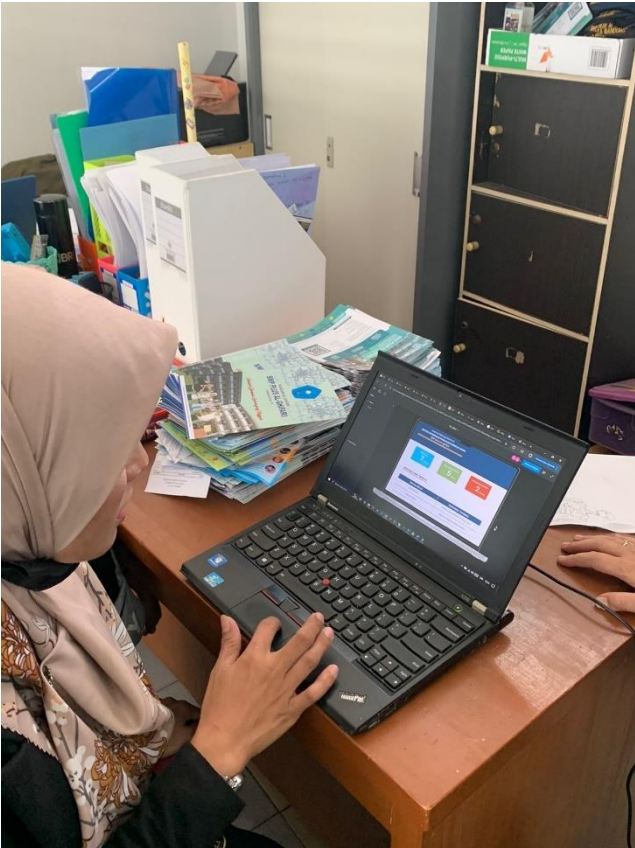
Pengujian Website Penilaian Kinerja Guru terhadap Penilai (Kepala Sekolah)



Pengujian Website Penilaian Kinerja Guru terhadap Penilai (Wakil Kepala Sekolah)



Pengujian Website Penilaian Kinerja Guru terhadap Guru



# Dokumentasi Figma

