

**PERANCANGAN UI/UX BERBASIS *WEBSITE* UNTUK
PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS : SDN SINDANG RERET)**

TUGAS AKHIR

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

Disusun oleh:

Agung Purnama Rahmat

NRP : 21.304.0084



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JULI 2026**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, Pada hari dan tanggal sidang sesuai berita cara sidang, tugas akhir dari:

Nama: Agung Purnama Rahmat

Nrp: 21.304.0084

Dengan Judul:

**“Perancangan UI/UX Berbasis *Website*
Untuk Pendaftaran Peserta Didik Baru Menggunakan Metode *Design Thinking*
(Studi Kasus: SDN SINDANG RERET)”**

Mengetahui,
Bandung, Juli 2026
Pembimbing Utama


(Erik, S.T., M.Kom)

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 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.
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 sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sanda sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya.

Bandung, Juli 2026
Yang membuat pernyataan,

Agung Purnama Rahmat
NRP. 21.304.0084

ABSTRAK

Di zaman serba digital sekarang, layanan pendaftaran sekolah yang mudah dibuka lewat internet sangat penting bagi sekolah dasar. SDN Sindang Reret saat ini masih menghadapi masalah karena pendaftaran siswa baru masih dilakukan secara manual. Hal ini membuat proses pendaftaran menjadi kurang efektif, menyulitkan orang tua siswa, dan menghambat pihak sekolah dalam mengelola data pendaftar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan ui/ux berbasis website pendaftaran siswa/i baru untuk SDN Sindang Reret yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Tahap *Empathize* dimulai dengan melakukan tanya jawab dan pengamatan untuk memahami kesulitan yang dialami orang tua siswa saat mendaftar. Hasilnya dianalisis pada tahap *Define* untuk menentukan masalah utama. Setelah itu, pada tahap *Ideate*, berbagai ide fitur pendaftaran dibuat dan dikembangkan menjadi model rancangan (*prototype*) pada tahap *Prototype*.

Rancangan tersebut kemudian diuji kepada calon pengguna pada tahap *Test* untuk melihat apakah tampilan website sudah mudah digunakan atau belum. Hasil dari penelitian ini berupa desain tampilan website pendaftaran yang mudah dipahami, bisa dibuka dengan baik lewat perangkat apa pun, dan memberikan solusi bagi masalah pendaftaran di SDN Sindang Reret. Desain ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk membuat website pendaftaran di masa depan, sehingga proses masuk sekolah menjadi lebih mudah dan cepat bagi masyarakat.

Kata Kunci: Perancangan UI/UX, Website Sekolah, *Design Thinking*, SDN Sindang Reret.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar belakang Tugas Akhir	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-1
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-2
1.5.1 Identifikasi Masalah.....	1-3
1.5.2 Pengumpulan Data.....	1-4
1.5.3 <i>Design Thinking</i>	1-4
1.5.4 Kesimpulan dan Saran	1-5
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-5
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERHADULU	2-1
2.1 Teori Pendukung	2-1
2.1.1 Design Thinking	2-1
2.1.2 <i>Prototype</i>	2-5
2.1.3 Wireframe	2-6
2.1.4 Lo-Fi	2-6
2.1.5 Hi-Fi.....	2-7
2.1.6 Website	2-7
2.1.7 Sekolah Dasar	2-8

2.1.8	<i>User Interface</i>	2-9
2.1.9	<i>User Experience</i>	2-9
2.2	Kakas Yang Digunakan	2-10
2.2.1	Figma	2-10
2.3	Penelitian Terdahulu	2-11
BAB 3	SKEMA PENELITIAN.....	3-1
3.1	Alur Penyelesaian Tugas Akhir	3-1
3.2	Perumusan Masalah.....	3-5
3.2.1	Analisis Sebab Akibat.....	3-5
3.2.2	Solusi Masalah.....	3-6
3.3	Kerangka Pemikiran Teoritis	3-7
3.3.1	Gambaran Produk Tugas Akhir	3-7
3.4	Profile Sekolah	3-7
3.4.1	Struktur Organisasi	3-8
BAB 4	ANALISIS DAN PERANCANGAN	4-1
4.1	Analisis Alur Aktivitas	4-1
4.1.1	Daftar Pelaku	4-1
4.1.2	Penjelasan Alur Aktivitas	4-1
4.2	Perancangan UI/UX.....	4-2
4.2.1	Empathize	4-3
4.2.2	Define	4-8
4.2.3	Ideate	4-10
4.2.4	Prototype.....	4-17
4.2.5	Testing	4-40
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	5-1
5.1	Kesimpulan.....	5-1
5.2	Saran.....	5-1
DAFTAR PUSTAKA.....		i
LAMPIRAN		5-A
A.	Berita Acara.....	5-A

a.	Berita Acara Wawancara Kepala Sekolah.....	5-A
b.	Berita Acara Wawancara Orang tua Siswa/i	5-B
c.	Berita Acara Wawancara Orang tua calon siswa/i	5-C
d.	Berita Acara Wawancara Guru/Staff.....	5-D
e.	Berita Acara Testing Kepala Sekolah.....	5-E
f.	Berita Acara Testing Guru/Staff.....	5-F
g.	Berita Acara Testing Orang Tua Siswa/i.....	5-G
h.	Berita Acara Testing Orang Tua Calon Siswa/i	5-H
i.	Berita Acara Testing Orang Tua Calon Siswa/i	5-I
j.	Berita Acara Testing Orang Tua Calon Siswa/i	5-J

ABSTRACT

In today's digital era, having a school registration service that is easy to access online is very important for elementary schools. SDN Sindang Reret currently faces challenges because the registration process for new students is still done manually. This makes the process less effective, creates difficulties for parents, and hinders the school in managing applicant data. Therefore, this study aims to design a website interface for new student registration at SDN Sindang Reret that is easy to use and meets the users' needs.

This study uses the Design Thinking method, which focuses on the needs of the users. The design process was carried out through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The Empathize stage began with interviews and observations to understand the difficulties parents experience during the registration process. The results were analyzed in the Define stage to identify the main problems. After that, in the Ideate stage, various registration feature ideas were created and developed into a design model in the Prototype stage.

The design was then tested with potential users in the Testing stage to see if the website interface is easy to use. The result of this study is a website interface design for registration that is simple to understand, works well on various devices, and provides a solution for the registration problems at SDN Sindang Reret. This design is expected to be a guide for building a registration website in the future, making the school enrollment process easier and faster for the community.

Keywords: *UI/UX, School Website, Design Thinking, SDN Sindang Reret.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan UI/UX Berbasis Website Untuk Pendaftaran Peserta Didik Baru Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: SDN SINDANG RERET)”.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat penulis mengucapkan terima kasih Kepada Orang Tua tersayang, dan rekan-rekan yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan tugas akhir ini.

1. Orang tua dan seluruh keluarga yang sangat saya sayangi dan cintai yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, dan doa yang tiada henti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Erik, S.T., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Utama dalam Tugas Akhir ini atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang telah diberikan kepada penyusun untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Koordinator Tugas Akhir, Ketua Kelompok Keilmuan, serta seluruh dosen dan staf di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
4. Rekan-rekan yang sangat saya sayangi, terima kasih atas segala do'a dan segala dukungan untuk kelancaran proses penyusunan tugas akhir ini.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan, baik dari segi struktur penyajian maupun gaya penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca secara umum, serta menjadi pengalaman berharga bagi penulis secara khusus, dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Bandung, Juli 2026

Agung Purnama Rahmat

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	2-11
Tabel 3. 1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir	3-1
Tabel 3. 2 Profil Sekolah	3-8
Tabel 4. 1 Daftar Pelaku	4-1
Tabel 4. 2 Penjelasan Alur Aktivitas	4-2
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara 1 dengan Kepala Sekolah SDN Sindang Reret.....	4-3
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara 2 dengan Guru/staff Sekolah	4-4
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara 3 dengan Orang Tua Siswa/i.....	4-4
Tabel 4. 6 Hasil Wawancara 4 dengan Orang tua Calon Siswa/i.....	4-5
Tabel 4. 7 Point of View.....	4-7
Tabel 4. 8 Pernyataan System Usability Scale (SUS).....	4-41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir.....	1-3
Gambar 2. 1 Design Thinking [SAR20].....	2-1
Gambar 2. 2 Contoh Empathy Map dan User Persona [HAN24]	2-2
Gambar 2. 3 Contoh Point of View (POV) [HAN24].....	2-2
Gambar 2. 4 Contoh User Journey [HAN24]	2-2
Gambar 2. 5 Contoh User Journey Mapping	2-3
Gambar 2. 6 Contoh Mind Map [HAN 24].....	2-3
Gambar 2. 7 Contoh Flowchart [HAN 24]	2-4
Gambar 2. 8 Contoh Low-Fidelity, Medium-Fidelity dan High-Fidelity [AYU 23]	2-4
Gambar 2. 9 Contoh Testing [HAN 24].....	2-5
Gambar 2. 10 Prototype [ELD 21].....	2-5
Gambar 2. 11 Wireframe [ELD 21].....	2-6
Gambar 2. 12 Lo-Fi [ELD 21].....	2-6
Gambar 2. 13 Hi-Fi [ELD 21]	2-7
Gambar 2. 14 Website [ELA 23].....	2-7
Gambar 2. 15 Sekolah Dasar [KUK 16].....	2-8
Gambar 2. 16 User Interface [AIN 23].....	2-9
Gambar 2. 17 User Experince [AIN 23].....	2-9
Gambar 2. 18 Figma [END 25]	2-10
Gambar 3. 1 Diagram Fishbone.....	3-5
Gambar 3. 2 Fishbone Solusi Masalah	3-6
Gambar 3. 3 Logo Sekolah.....	3-7
Gambar 3. 4 Struktur Organsisai	3-8

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Wawancara Kepala Sekolah.....	5-A
Lampiran A. 2 Wawancara Orang Tua Siswa/i	5-B
Lampiran A. 3 Wawancara Orang Tua Calon Siswa/i.....	5-C
Lampiran A. 4 Wawancara Guru/Staff	5-D
Lampiran A. 5 Testing Kepala Sekolah.....	5-E
Lampiran A. 6 Testing Guru/Staff	5-F
Lampiran A. 7 Testing Orang Tua Siswa/i	5-G
Lampiran A. 8 Testing Orang Tua Calon Siswa/i.....	5-H
Lampiran A. 9 Testing Orang Tua Calon Siswa/i.....	5-I
Lampiran A. 10 Testing Orang Tua Calon Siswa/i.....	5-J

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Tugas Akhir

Di zaman serba digital seperti sekarang, teknologi informasi sudah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Salah satu contohnya adalah website sekolah yang berfungsi sebagai tempat resmi untuk memberikan informasi penting, terutama dalam proses pendaftaran siswa baru. Dengan adanya website, orang tua dan masyarakat umum seharusnya bisa mendapatkan informasi dan melakukan pendaftaran dengan lebih cepat dan mudah dari mana saja.

Berdasarkan pengamatan di SDN Sindang Reret, proses pendaftaran siswa baru masih dilakukan dengan cara lama atau konvensional. Pihak sekolah masih menggunakan formulir kertas dan papan pengumuman fisik. Akibatnya, banyak orang tua calon siswa yang merasa kesulitan karena harus datang langsung ke sekolah hanya untuk bertanya soal syarat pendaftaran atau mengambil formulir. Bahkan, ada orang tua yang sampai harus mendatangi rumah guru-guru demi mendapatkan informasi yang jelas mengenai pendaftaran sekolah di SDN Sindang Reret.

Ketiadaan platform digital ini menyebabkan terjadinya hambatan informasi. Orang tua calon siswa atau masyarakat umum sulit mendapatkan informasi yang cepat dan akurat, sementara di sisi lain, para guru dan staf sekolah menjadi kewalahan saat masa pendaftaran tiba karena semua proses harus dilakukan secara manual di tempat. penumpukan orang dan berkas fisik ini membuat pekerjaan menjadi kurang efisien dan tidak teratur.

Melihat masalah tersebut, perlu dibuat sebuah solusi berupa perancangan ui/ux berbasis website untuk pendaftaran peserta didik baru. Fokus utama dari rancangan ini adalah untuk mempermudah orang tua dalam mendaftarkan anaknya tanpa harus terikat waktu dan tempat serta penyediaan ruang interaksi digital bagi masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang ui/ux website untuk Pendaftaran Peserta Didik Baru yang menarik, dan mudah digunakan, dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Studi kasus dilakukan pada SDN Sindang Reret.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam Tugas Akhir ini yaitu:

1. Bagaimana informasi seperti pendaftaran sekolah, syarat-syarat daftar sekolah dan alur pendaftaran bisa didapatkan oleh orang tua tanpa harus datang ke sekolah?
2. Bagaimana merancang ui/ux pendaftaran yang memudahkan orang tua calon siswa untuk mengetahui cara melakukan pendaftaran secara *online*?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk memberikan solusi konkret melalui perancangan ui/ux website, tujuannya adalah:

1. Menghasilkan rancangan ui/ux berbasis *website* supaya orang tua siswa/i dapat melihat informasi pendaftaran sekolah, syarat-syarat daftar sekolah dan alur pendaftaran sekolah.
2. Menghasilkan rancangan ui/ux berbasis *website* supaya orang tua calon siswa/i atau masyarakat umum bisa melakukan pendaftaran secara online.

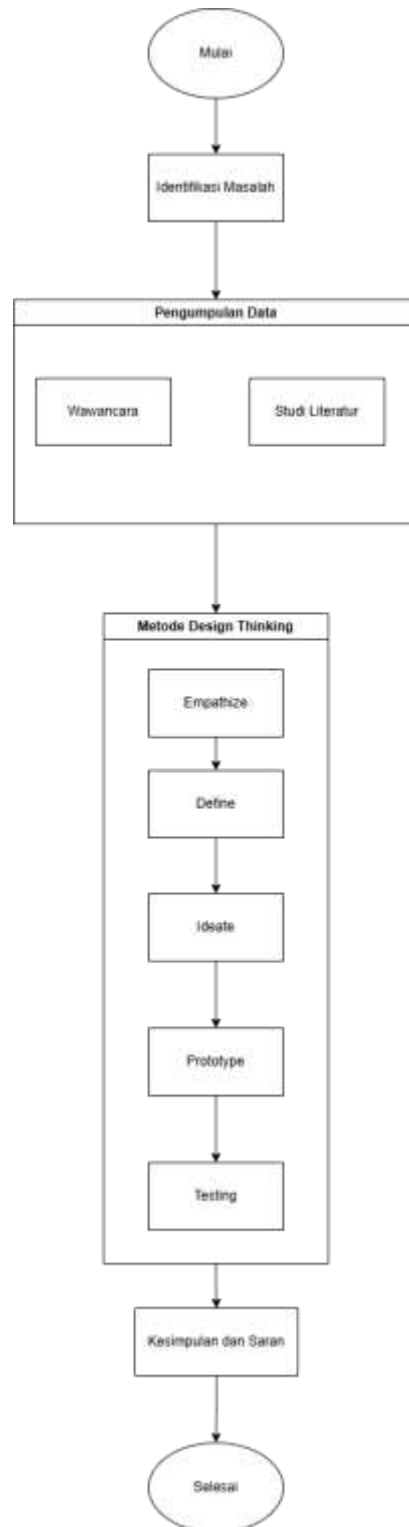
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar penelitian ini tetap terfokus dan dapat diselesaikan dengan baik, lingkup tugas akhir ini dibatasi pada:

1. Perancangan ui/ux berbasis website dibatasi hanya pada penyediaan berupa Halaman Beranda, Halaman Persyaratan Pendaftaran, Halaman Alur Pendaftaran, dan Halaman Formulir Pendaftaran Digital.
2. Penelitian ini tidak mencakup tahap pengembangan sistem (*coding*), pembuatan basis data (*database*), maupun implementasi kode pemrograman.
3. Hasil akhir berupa prototype dan tools yang digunakan adalah figma.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah ini dalam tugas akhir dapat dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini :



Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir

1.5.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah dilakukan proses mengenali, memahami, dan merumuskan suatu kondisi yang tidak sesuai dengan harapan atau tujuan yang ingin dicapai. Dalam konteks penelitian atau proyek, identifikasi masalah bertujuan untuk menemukan hal-hal yang menjadi penghambat atau kebutuhan yang belum terpenuhi, sehingga bisa dijadikan dasar untuk mencari solusi atau inovasi.

1.5.2 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, mencari informasi yang di butuhkan untuk memahami suatu kondisi, menjawab pertanyaan peneliti, atau menyelesaikan masalah tertentu adapun cara-cara pengumpulan data yang meliputi:

1.5.2.1 Observasi

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data berdasarkan mengamati secara langsung peristiwa, objek atau perilaku di lapangan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.5.2.2 Studi Literatur

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Sumber tersebut bisa berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, skripsi, atau dokumen resmi.

1.5.2.3 Wawancara

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada narasumber atau responden untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam wawancara, dilakukan interaksi dua arah antara peneliti dengan orang yang diwawancarai, sehingga memungkinkan pengumpulan data yang lebih mendalam dan terperinci.

1.5.3 Design Thinking

Design thinking merupakan pendekatan yang berfokus pada pengguna (*user-centered*) untuk mendapatkan pemahaman kebutuhan pengguna dan masalah yang ingin dipecahkan. *Design thinking* ini terdiri dari lima tahapan utama yaitu:.

1. Tahap *Empathize*

Tahap ini mengumpulkan data dengan cara survei atau wawancara untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna.

2. Tahap *Define*

Tahap ini merupakan bentuk pengumpulan informasi yang diambil dari proses *empathize*. Akan menganalisis hasil pengamatan kemudian merumuskan untuk menemukan masalah inti yang berhasil diidentifikasi dari pengguna.

3. Tahap *Ideate*

Tahapan ini adalah tempat untuk menuangkan kreativitas terhadap *prototype* yang akan dihasilkan melalui *mindmapping* atau *brainstorming*.

4. Tahap *Prototype*

Tahapan ini bertujuan untuk membuat berbagai versi produk dengan fitur spesifik guna menguji solusi dari masalah yang diidentifikasi sebelumnya.

5. Tahap *Testing*

Tahapan selanjutnya adalah menggabungkan semua pekerjaan dan informasi untuk menguji produk di tahapan akhir untuk mendapatkan umpan balik dan menyempurnakan solusi berdasarkan hasil pengujian.

1.5.4 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini, disimpulkan hasil penelitian terkait perancangan ui/ux yang telah dibuat, disertai dengan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut sebagai masukan bagi tahap penyempurnaan dimasa mendatang.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Buku Tugas Akhir ditulis dengan mengikuti sistematika sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum tentang usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Terdapat beberapa elemen yang akan dibahas dalam bab ini, yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB 2: LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

Bab ini membahas definisi, teori-teori, dan konsep yang penting untuk pengerjaan tugas akhir. Selain itu, bab ini juga mengulas jurnal-jurnal ilmiah sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan tugas akhir yang sedang dikerjakan.

BAB 3: SKEMA PENELITIAN

Bab ini mencakup penjelasan mengenai alur penyelesaian tugas akhir, analisis persoalan dan manfaat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, serta profil tempat penelitian.

BAB 4: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tahapan awal dalam proses pembangunan yang terdiri dari analisis dan perancangan. Proses analisis, pendefinisian antarmuka dan analisis kebutuhan dengan menggunakan permodelan spesifikasi kebutuhan.

BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pernyataan yang diperoleh berdasarkan identifikasi masalah yang diajukan, serta hubungan anatara semua tahap penelitian. Pada bagian bab ini juga termasuk usulan saran untuk penelitian selanjutnya mengenai prospek penelitian yang lebih lanjut.

BAB 2

LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERHADULU

2.1 Teori Pendukung

Pada bagian ini, dijelaskan berbagai teori yang digunakan pada penelitian.

2.1.1 Design Thinking



Gambar 2. 1 Design Thinking [SAR20]

Design Thinking adalah metode yang dapat membantu memecahkan masalah dalam memberikan solusi dan hanya berfokus pada pengalaman user yang bersifat pengulangan. Ini digunakan untuk membangun User Interface dan pengalaman pengguna. [HUD19]

Design Thinking merupakan metodologi perancangan yang digunakan untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia. Lima tahapan yang ada dalam metode ini (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) menjadi kerangka kerja untuk mengembangkan prototipe UI/UX yang dapat menyelesaikan masalah pengguna secara kreatif dan efektif. [AYU23].

Terdapat lima tahap *design thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1. Tahap *Empathize*

Tahap *Emphatize* (empati) merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara. [SAR20]. Hasil dari proses ini agar dapat memahami sudut pandang pengguna dibuat *Empathy Map* dan *User Persona*. Dapat dilihat pada gambar 2.2 contoh dari *Empathy Map* dan *User Persona*.



Gambar 2. 2 Contoh Empathy Map dan User Persona [HAN24]

2. Tahap Define

Tahap *Define* yaitu untuk menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses Empathize. Proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai perhatian utama pada penelitian [SAR20]. Dalam define ini akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap *empathize*. Hasil dari *empathize* dilakukan pendefinisian melalui tabel *Point of View* (POV) dan dilakukan pemodelan menggunakan *User Journey Mapping*.

User	Problem	Need	Insight
Mahasiswa	Proses administrasi yang panjang secara manual selama melakukan penelitian dan cukup banyak memakan waktu	Mahasiswa menginginkan kemudahan saat ingin melakukan administrasi karena memakan waktu dilakukan secara manual	Mahasiswa yang melakukan Tugas Akhir lebih banyak menggunakan tautan yang diberikan untuk administrasi dan secara manual
Staff	Belum ada sistem yang bisa mengumpulkan tugas dan dokumen untuk beberapa mata kuliah khusus yang tidak dapat menggunakan E-Course	Terdapat sistem yang bisa mengakomodasi setiap kegiatan pada beberapa mata kuliah spesifik MR sehingga mempermudah dalam pengarsipan dan menjadikannya referensi	Selama ini masih menggunakan <i>third party</i> sehingga banyak link yang membuat setiap kegiatan tidak terarsip dengan baik
Dosen	Terdapat kesulitan di mata kuliah Tugas Akhir yang belum memiliki sistem sehingga setiap kegiatannya menggunakan <i>third party</i> dan banyak link yang tidak terdokumentasi dengan baik sebagai arsip dan referensi	Terdapat aplikasi yang tersistem yang dapat memenuhi kebutuhan pada bagian mata kuliah spesifik MR, sehingga mempermudah setiap proses <i>approval</i> , <i>tracking</i> dan audit selama kegiatan. Hal ini akan membuat setiap kegiatan terarsip dan terdokumentasi dengan baik	Dosen kewalahan dikarenakan setiap arsip dan tugas dilakukan melalui link sehingga banyak link yang harus dibuka dan di pantau menjadi tidak efektif. t

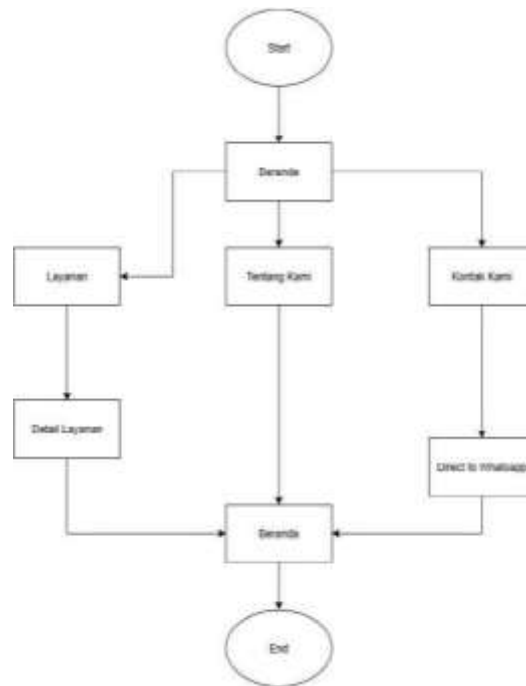
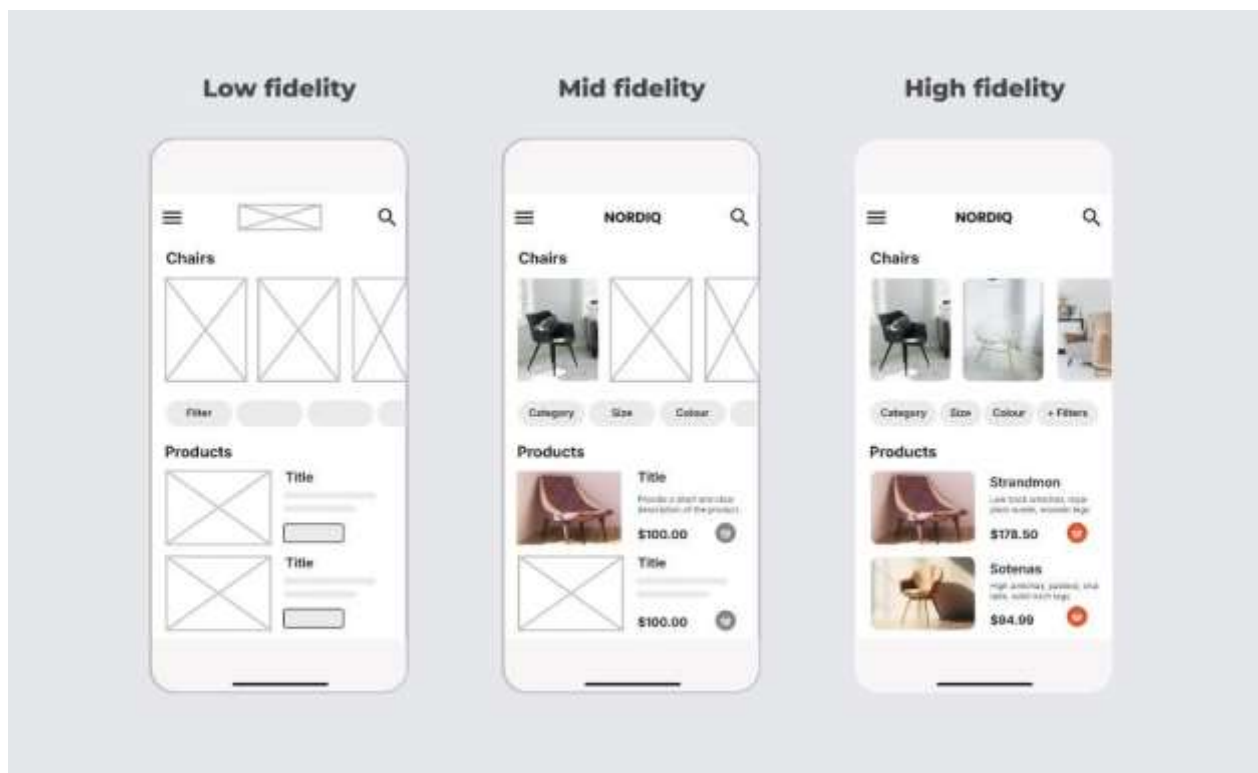
Gambar 2. 3 Contoh Point of View (POV) [HAN24]



Gambar 2. 4 Contoh User Journey [HAN24]

3. Tahap *Ideate*

Tahap *Ideate* (Ide/Inovasi) tahapan ketiga dari *design thinking* merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama “*Empathize*” sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain [AYU23]. Hasil ide-ide tersebut dapat dipetakan melalui diagram visual *Mind Map*.

Gambar 2. 7 Contoh *Flowchart* [HAN 24]Gambar 2. 8 Contoh *Low-Fidelity*, *Medium-Fidelity* dan *High-Fidelity* [AYU 23]

5. Tahap *Test*

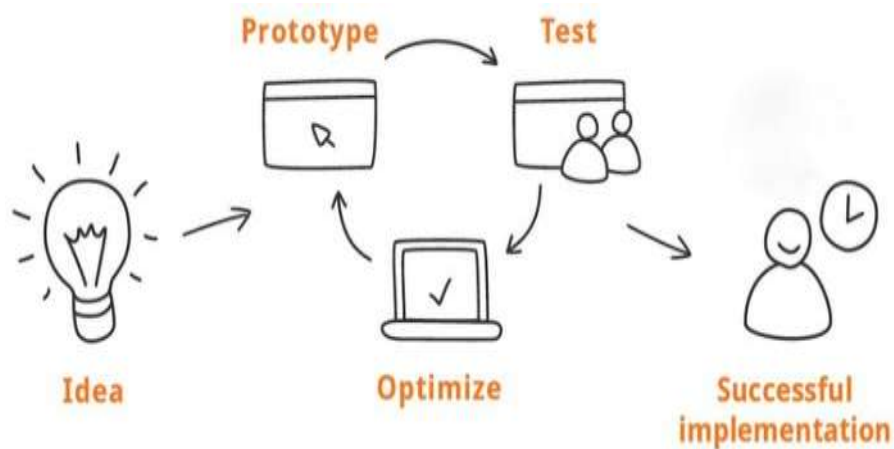
Tahapan *Test* atau pengujian dilakukan untuk mengumpulkan berbagai feedback pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses

ini merupakan tahap akhir namun bersifat life cycle sehingga memungkinkan perulangan dan Kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan [SAR20]. Terdapat contoh gambar dibawah ini menggunakan *SUS Testing*.

Res	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	2	5	1	4	1	5	1	5	2
2	4	3	4	2	3	4	3	2	4	2
3	5	3	4	2	5	2	4	1	4	2
4	5	2	4	2	4	1	5	1	5	2
5	5	3	4	3	5	3	4	1	4	3
6	5	1	5	2	5	1	4	1	4	1
7	4	3	5	1	4	2	3	1	4	2
8	4	2	5	2	4	2	5	1	5	1
9	4	1	5	1	5	2	5	1	5	2
10	3	1	4	1	4	1	4	2	5	4
11	4	2	5	2	5	1	5	2	5	2
12	4	1	5	1	5	2	5	1	4	2
13	5	1	4	2	4	1	5	2	5	1

Gambar 2. 9 Contoh *Testing* [HAN 24]

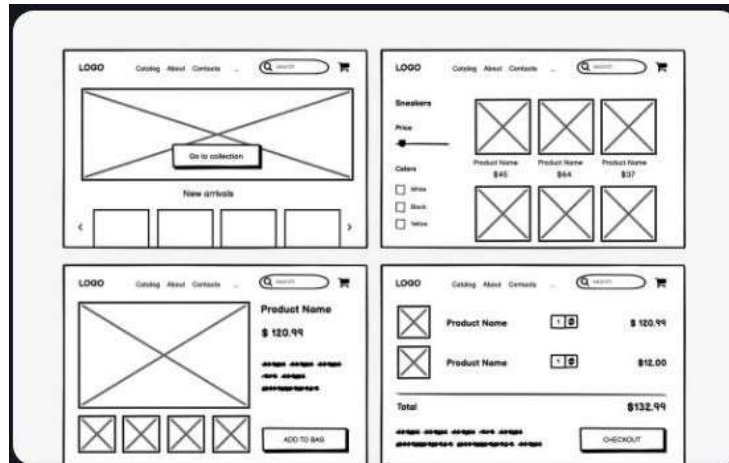
2.1.2 *Prototype*



Gambar 2. 10 *Prototype* [ELD 21]

Prototipe adalah versi awal dari produk yang memungkinkan pengguna untuk mengalami secara nyata bagaimana produk akan berfungsi. Pengujian ini memberikan umpan balik berharga yang dapat digunakan untuk meningkatkan desain produk [RAC23]. Berdasarkan umpan balik tersebut, prototipe dapat dimodifikasi dan diuji ulang berulang kali, memastikan bahwa desain akhir akan lebih relevan, intuitif, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

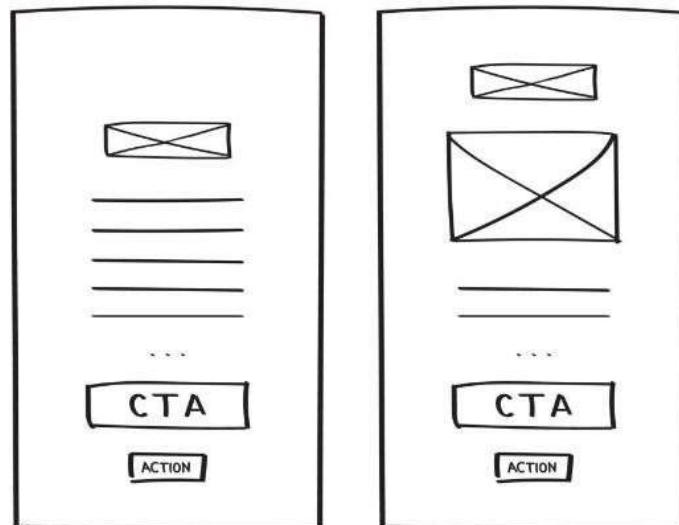
2.1.3 Wireframe



Gambar 2. 11 Wireframe [ELD 21]

Wireframe adalah sebuah kerangka desain dari suatu produk, pembuatannya dilakukan pada awal perancangan produk. pada tahap wireframe dilakukan pembahasan tentang fitur, konten, interface dan elemen penting lainnya dengan detail. Wireframe terbagi dalam dua jenis yaitu wireframe low-fidelity dan wireframe high-fidelity. Kedua jenis wireframe tersebut akan digunakan sebagai dasar pembuatan rancangan desain prototype.[SHI21]

2.1.4 Lo-Fi

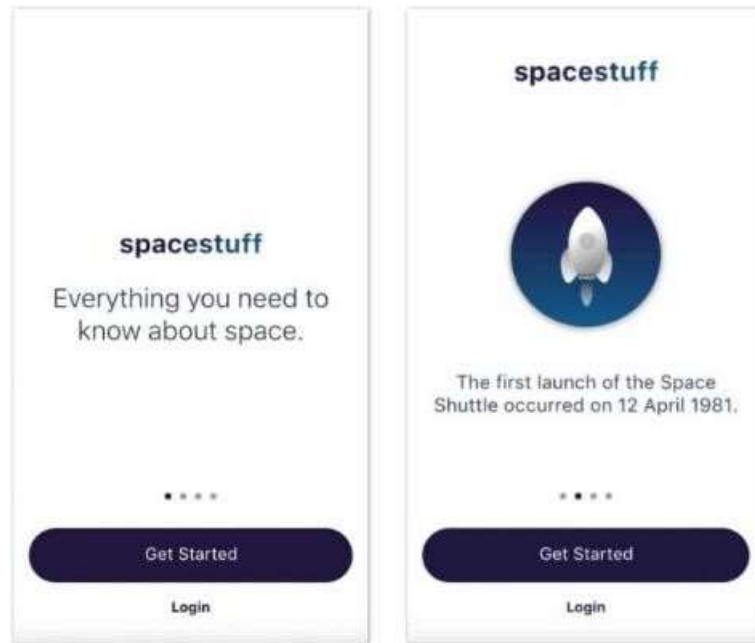


Gambar 2. 12 Lo-Fi [ELD 21]

Wireframe low-fidelity merupakan desain yang paling dasar dalam proses *wireframing*. Dalam *wireframe low-fidelity* belum terdapat warna, ukuran teks dan elemen lainnya. Tujuan pembuatannya untuk menentukan struktur dan tata letak dari tiap elemen yang

akan dibuat dalam rancangan desain [SHI21].

2.1.5 Hi-Fi



Gambar 2. 13 Hi-Fi [ELD 21]

Wireframe high-fidelity merupakan pengembangan dari *wireframe low-fidelity*. Perbedaannya terletak pada warna dan skala yang sudah dimasukkan dalam rancangan desain. Struktur dan tata letak rancangan desain yang sesungguhnya dapat dilihat dalam rancangan *wireframe high-fidelity* [SHI23].

2.1.6 Website



Gambar 2. 14 Website [ELA 23]

Website sebagai salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video). Website menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer

Protocol) dan diakses melalui perangkat lunak yang disebut browser. Fungsi utama website dijelaskan sebagai media promosi, pemasaran, informasi, pendidikan, dan komunikasi, yang sangat berperan dalam menyebarkan informasi secara luas.[NUR23].

Website sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dan promosi. Penggunaan *website* memungkinkan suatu produk untuk dikenal oleh masyarakat luas, yang menjadi bagian integral dari strategi pemasaran dan komunikasi digital.[MAI17].

2.1.7 Sekolah Dasar



Gambar 2. 15 Sekolah Dasar [KUK 16]

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal. [KUK16]

Sekolah dasar adalah upaya mencerdaskan dan mencetak kehidupan manusia yang bertakwa yang mencintai bangsa dan negaranya serta bangga karena cakap, kreatif, berbudi luhur dan santun, serta mampu menghadapi persoalan. Masalah lingkungan mereka memecahkan. Pendidikan dasar adalah pendidikan anak usia 7-13 tahun sebagai pendidikan dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya.[VIA23].

2.1.8 User Interface



Gambar 2. 16 User Interface [AIN 23]

User interface (UI) merupakan salah satu aspek kritis dalam dunia pengembangan perangkat lunak dan desain produk. UI adalah cara di mana program dan pengguna berinteraksi, serta dapat berbentuk tampilan visual produk yang berfungsi sebagai perantara antara sistem dan pengguna. Komponen utama dari UI melibatkan bentuk, warna, ikon, dan teks yang dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang menarik dan efisien. Oleh karena itu, penting bagi desainer UI untuk memastikan bahwa elemen-elemen ini disusun dengan baik sehingga produk dapat memenuhi harapan pengguna [AIN23].

Secara lebih spesifik, UI sering kali diidentifikasi sebagai bagian visual dari sebuah situs web atau blog. Dalam konteks ini, kualitas UI sangat memengaruhi cara pengguna berinteraksi dengan platform tersebut. Sebuah antarmuka yang baik ditandai dengan kemudahan penggunaan, estetika yang menarik, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Dengan kata lain, tujuan utama dari UI adalah menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan [AIN23].

2.1.9 User Experience



Gambar 2. 17 User Experince [AIN 23]

User Experience (UX) menjadi kunci penting dalam kesuksesan suatu produk atau layanan,

karena melibatkan bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan produk atau jasa tersebut. Pengalaman pengguna mencakup semua aspek interaksi, mulai dari situs web hingga aplikasi *mobile*, dan bahkan layanan fisik. Dalam konteks ini, fokus utama UX adalah memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mencapai tujuan mereka tanpa mengalami hambatan atau kesulitan yang tidak perlu. [AIN23]

Secara spesifik, UX dilihat dari seberapa mudah pengguna menemukan apa yang mereka cari. Sebuah halaman situs web yang memuat dengan cepat, tampilan *mobile-friendly*, dan menu yang intuitif adalah contoh aspek-aspek positif dalam UX. Pentingnya UX terletak pada upaya untuk meminimalkan rasa frustrasi dan meningkatkan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan tertentu. [AIN23]

Untuk mendesain UX yang baik, yang harus dilakukan adalah memahami kebutuhan pengguna, membuat persona, melakukan pemetaan perjalanan pengguna (*User Journey Mapping*), mendesain *wireframe* dan *prototype*, dan melakukan pengujian pengguna (*User Testing*).

2.2 Kakas Yang Digunakan

2.2.1 Figma



Gambar 2. 18 Figma [END 25]

Figma adalah alat desain berbasis *cloud* yang telah merevolusi cara perancang bekerja dan berkolaborasi. Dirilis pertama kali pada tahun 2016, Figma dengan cepat menjadi favorit di kalangan perancang UI/UX dan pengembang produk karena kemampuannya yang kuat dan fleksibilitasnya yang tinggi. Alat ini memungkinkan perancang untuk membuat *prototipe*, mendesain antarmuka, dan berkolaborasi secara *real-time* dengan tim. Adapun kini, Figma memiliki sekitar 5 juta pengguna yang tersebar di seluruh dunia berkat fitur-fiturnya yang inovatif dan kemudahan untuk menggunakannya. Tidak seperti alat desain tradisional yang memerlukan instalasi perangkat lunak terlebih dahulu, Figma dapat diakses langsung melalui peramban atau *browser*. [END25]

2.3 Penelitian Terdahulu

Berikut dibawah ini merupakan penelitian terdahulu yang digunakan pada proposal tugas akhir.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Alasan Digunakan	Hasil Penelitian
1	Nurma Budi Santoso Wibowo, Yuli Purwati & Banu Dwi Putranto (2025)	Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI UX Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web.	Penelitian ini sangat relevan karena menggunakan metodologi yang sama, yaitu <i>Design Thinking</i> , untuk merancang antarmuka website. Studi ini membuktikan efektivitas metode tersebut dalam menghasilkan prototipe yang <i>fleksibel</i> dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara signifikan. Hasilnya ini akan menjadi inspirasi dalam setiap tahapan perancangan, dari <i>Empathize</i> hingga <i>Test</i> .	Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi PPDB berbasis web ini mampu mengatasi tantangan utama yang dihadapi dalam proses pendaftaran manual, seperti efisiensi waktu, kemudahan administrasi, dan pengalaman pengguna yang lebih baik.
2	Riky Aprilianto, Hario Jati Setyadi & Putut Pamilih Widagdo (2024)	Perancangan Ulang UI/UX Pada Website GURUINOVATIF.ID BY HAFECS Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	<i>Design Thinking</i> digunakan karena cocok untuk pengembangan platform edukasi yang harus memenuhi kebutuhan beragam segmen pengguna (guru, siswa, admin)	Berdasarkan Hasil testing atau pengujian menggunakan tools maze Design dengan menggunakan usability testing kepada 10 responden pengguna guruinovatif.id yang dimana telah diberikan 7 tugas untuk diselesaikan dan mendapatkan tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan skenario dengan hasil usability score 84% yang berarti baik dan dapat diartikan bahwa desain yang telah dibuat dapat diterima dengan baik oleh user serta dapat berguna secara efektif dan efisien bagi para pengguna.
3	Pratama Aditya.P & Djumhadi (2024)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Model Perancangan UI/UX Dengan <i>Usability Testing</i> Untuk Sistem Akademik Sekolah Dasar	Penelitian ini memperkuat penggunaan metode <i>Design Thinking</i> dalam perancangan website. Selain itu, penelitian ini juga mengintegrasikan <i>Usability Testing</i> sebagai bagian dari tahapan <i>test</i> , yang akan menjadi referensi penting dalam mengukur kelayakan prototipe yang dihasilkan pada tugas akhir ini.	Hasil Testing menggunakan Usability Testing yang dilakukan kepada 12 calon pengguna dengan memperoleh hasil yang sangat positif. Namun karena keterbatasan ilmu yang dimiliki oleh peneliti, rancangan sistem ini hanya berupa desain UI/UX yang dioperasikan dengan menggunakan aplikasi figma.
4	Ranti Ani Br Baru, Aulia Iefan Datya, Ida Bagu Neo Kurnia Amadea, & Agus	Perancangan UI/UX Website SD Teologi Kristen Efata Denpasar Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Penelitian ini sangat relevan karena memiliki objek dan metodologi yang identik, yaitu perancangan UI/UX website untuk Sekolah Dasar (SD) menggunakan metode Design Thinking. Studi kasusnya (SDTK Efata) menghadapi permasalahan yang serupa, yakni belum memiliki	Hasil penelitian perancangan UI/UX menggunakan metode <i>design thinking</i> pada website SD Teologi Kristen Efata Denpasar adalah <i>prototype</i> dengan pengujian <i>system usability scale (SUS)</i> yang mendapatkan nilai 80,58 menunjukkan bahwa <i>prototype</i> diterima dengan baik oleh pengguna, umpan balik dari

No	Peneliti	Judul Penelitian	Alasan Digunakan	Hasil Penelitian
	Tommy adi P.K (2024)		website	pengguna mendeskripsikan bahwa fitur dan konten yang disediakan sesuai kebutuhan pengguna.
5	Seto Herlambang, Herlina & Benyamin Langgu Sinaga (2024)	Perancangan Ulang UI/UX Website SMA Negeri 2 Banguntapan dengan Metode Design Thinking	Penelitian ini sangat relevan karena menggunakan metodologi yang sama, yaitu <i>Design Thinking</i> , untuk merancang ulang UI/UX website di institusi pendidikan (SMA Negeri). Penelitian ini dijadikan referensi penting karena memberikan bukti kuantitatif yang kuat tentang efektivitas metode tersebut.	Hasil perhitungan SUS dari jawaban 88 responden. Setiap jawaban dihitung menggunakan rumus perhitungan SUS yang menghasilkan rata-rata nilai 82,13. Sedangkan, dari jawaban 71,6% menghasilkan rata-rata nilai 84,12698, kedua skor tersebut masuk dalam kategori <i>Adjective Ratings</i> “Good”, <i>grade scale</i> “B”, dan <i>Acceptability Ranges</i> “Acceptable”.

BAB 3

SKEMA PENELITIAN

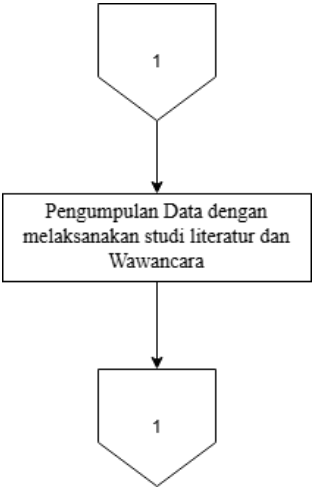
Bab ini berisi penjelasan dan uraian tentang alur penyelesaian tugas akhir, analisis sebab akibat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, solusi, gambaran produk, dan profil tempat penelitian.

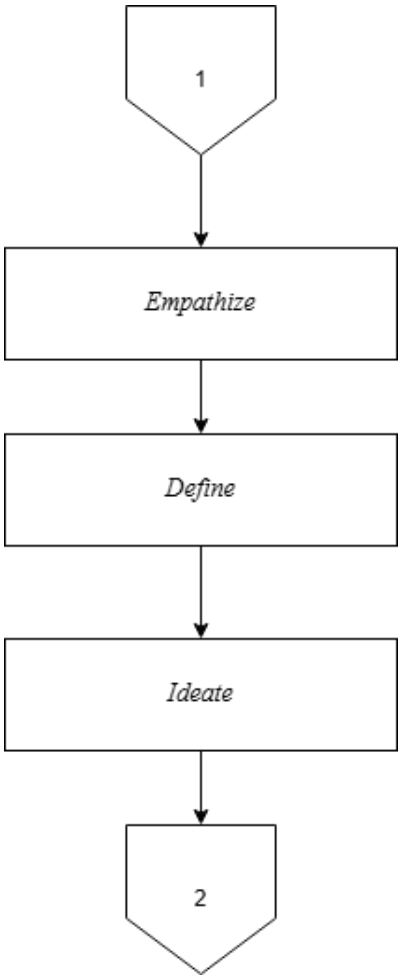
3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir

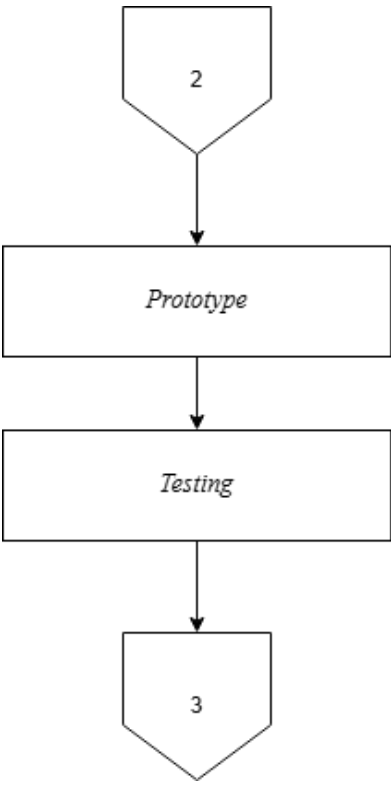
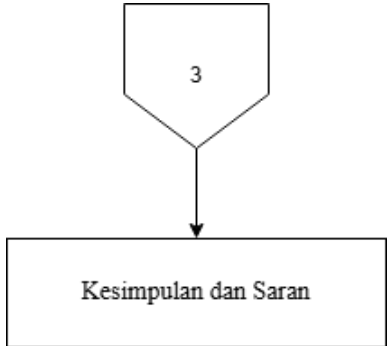
Kerangka penyelesaian tugas akhir merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir. Berikut merupakan kerangka penyelesaian tugas akhir yang ditunjukkan pada tabel 3.1 :

Tabel 3. 1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir

Tahap dan Hasil	Langkah Penelitian	Referensi dan Literatur
Tahap 1: Menentukan topik Tugas Akhir dan mengidentifikasi masalah. Hasil: Penentuan topik Tugas Akhir dan masalah-masalah yang teridentifikasi. Kontribusi: Berguna sebagai acuan dalam menentukan teori dan teknologi dalam menyelesaikan masalah tugas akhir.	<pre> graph TD A[Menentukan topik Tugas Akhir] --> B[Membuat latar belakang terhadap topik yang dipilih] B --> C[Menidentifikasi masalah yang akan diselesaikan berkaitan dengan Tugas Akhir] C --> D[Menentukan tujuan Tugas Akhir dan lingkup Tugas Akhir] D --> E{{1}} </pre>	1. Latar Belakang 2. Identifikasi Masalah 3. Tujuan Tugas Akhir 4. Lingkup Tugas Akhir

Tahap dan Hasil	Langkah Penelitian	Referensi dan Literatur
Tahap 2: Memahami konsep penelitian Tugas Akhir dengan cara mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian Tugas Akhir, melalui studi literatur, wawancara dan mempelajari topik serupa dari penelitian terdahulu. Hasil: Pola teori-teori dasar dan gagasan. Kontribusi: Berguna untuk memahami konsep-konsep yang akan digunakan untuk melakukan analisis dan membuat kerangka penelitian.	 <pre> graph TD A{{1}} --> B[Pengumpulan Data dengan melaksanakan studi literatur dan Wawancara] B --> C{{1}} </pre>	1. Wawancara kepala sekolah SDN Sindang Reret 2. User Interface [AIN23] 3. User Experience [AIN23]

Tahap dan Hasil	Langkah Penelitian	Referensi dan Literatur
Tahap 3: Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> dalam Perancangan UI/UX Website Sekolah Dasar Negeri Sindang Reret Hasil: - Pengamatan/Observasi dan wawancara terhadap pengguna untuk memahami kebutuhan serta keinginan dari pengguna - Mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara fisik berdasarkan kebutuhan pengguna dan hasil pengamatan - Pengumpulan beberapa ide dan solusi berdasarkan permasalahan dari pengguna Kontribusi: Berguna untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengetahui fokus dari permasalahan yang dialami pengguna serta mengumpulkan beberapa ide dan solusi berdasarkan permasalahan dari pengguna.	 <pre> graph TD 1{{1}} --> Empathize[Empathize] Empathize --> Define[Define] Define --> Ideate[Ideate] Ideate --> 2{{2}} </pre>	Metode <i>Design Thinking</i> [AYU23] [SAR20] [HUD19]

Tahap dan Hasil	Langkah Penelitian	Referensi dan Literatur
Tahap 4 : Pembuatan Prototype dan Pengujian. Hasil : Perancangan antar muka Website dan hasil pengujian dari pengguna. Kontribusi : Berguna untuk kualitas website dan memberikan pengalaman serta solusi kepada pengguna.	 <pre> graph TD A{{2}} --> B[Prototype] B --> C[Testing] C --> D{{3}} </pre>	Metode <i>Design Thinking</i> [AYU23] [SAR20] [HUD19]
Tahap 5: Pengambilan kesimpulan, saran dan rekomendasi penelitian Tugas Akhir. Hasil: Kesimpulan dan saran dari peneliti Tugas Akhir, serta rekomendasi penelitian dari Tugas Akhir. Kontribusi: Berguna sebagai rekomendasi dan saran untuk pembaharuan atau pengembangan website selanjutnya.	 <pre> graph TD A{{3}} --> B[Kesimpulan dan Saran] </pre>	

3.2 Perumusan Masalah

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

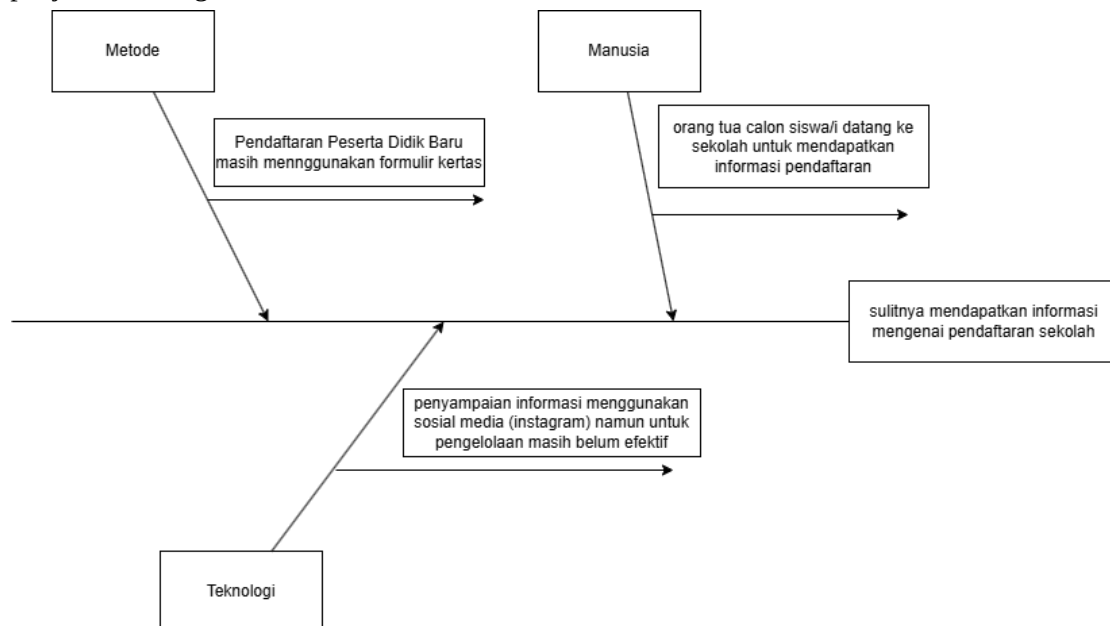
1. Identifikasi efek atau akibat, dan penyebab masalah.
2. Solusi yang dimungkinkan terkait dengan penyebab-penyebab yang sudah berhasil dipetakan pada bagian pertama.

Pernyataan dari bab ini bisa disampaikan dengan menggunakan beberapa diagram formal seperti misalkan diagram *cause effect* atau *fishbone*, diagram akar masalah dsb. Dimungkinkan pula dibahas dalam bentuk narasi/uraian, atau dengan bentuk tabel.

3.2.1 Analisis Sebab Akibat

Analisis sebab akibat ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan solusi terhadap permasalahan pada Tugas Akhir. Sehingga permasalahan yang telah disebutkan dapat diselesaikan dengan solusi yang tepat. Tahap analisis pada bagian ini menggunakan (*cause and effect diagram* atau disebut juga dengan nama *fishbone diagram*). Fishbone diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara sebab terjadinya permasalahan dan akibat dari permasalahan yang ada. Berikut ini merupakan gambar fishbone diagram.

Dengan menggunakan *Fishbone diagram* penyebab masalah pada gambar 3.1, diperoleh penjelasan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Diagram *Fishbone*

1. Manusia

- Banyak orang tua calon siswa/i diharuskan datang langsung ke sekolah bahkan sampai mendatangi rumah guru, hanya untuk mendapatkan informasi mengenai pendaftaran atau melakukan proses pendaftaran.

2. Metode

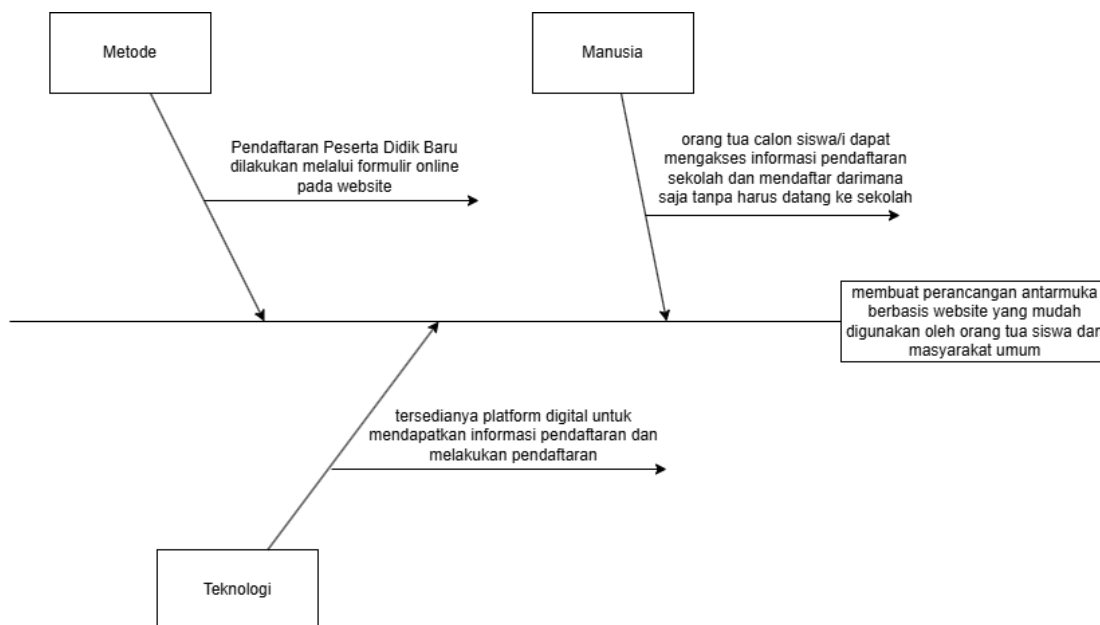
- Orang tua calon siswa/i kesulitan mendapatkan informasi mengenai PPDB serta menjadi beban kepada guru-guru atau staff sekolah jika banyak orang tua calon siswa/i secara bersamaan mengunjungi sekolah ataupun kerumah untuk mendapatkan informasi pendaftaran dan melakukan proses pendaftaran.

3. Teknologi

- Belum adanya informasi pendaftaran atau melakukan pendaftaran secara online, SDN Sindang Reret masih menggunakan formulir pendaftaran melalui kertas, dan belum adanya digitalisasi untuk melakukan pembukaan pendaftaran secara online.

3.2.2 Solusi Masalah

Berdasarkan akar masalah pada analisis sebab akibat, berikut merupakan hasil analisis yang digunakan untuk solusi dari masalah pada penelitian tugas akhir. Terdapat pada fishbone dibawah ini :



Gambar 3. 2 *Fishbone* Solusi Masalah

Dengan menggunakan *Fishbone* diagram penyebab masalah pada gambar 3.1, diperoleh penjelasan sebagai berikut:

1. Manusia

- Orang tua calon siswa/i tidak perlu lagi datang kesekolah atau mengunjungi sekolah ataupun mengunjungi rumah guru secara langsung untuk melakukan pendaftaran atau mendapatkan informasi mengenai PPDB.

2. Metode

- Dengan adanya platform website guru-guru maupun staff sekolah (sebagai admin) dapat mengurangi beban pada masa PPDB.

3. Teknologi

- Perancangan website sebagai media digital untuk menginformasikan mengenai pembukaan pendaftaran sekolah menjadi solusi utama pada aspek teknologi, yang nantinya seluruh informasi menjadi terpusat dan orang tua calon siswa/i ataupun masyarakat umum dapat mengakses segala bentuk informasi yang ada dalam perancangan website tersebut.

3.3 Kerangka Pemikiran Teoritis

Kerangka pemikiran teoritis bertujuan untuk mengetahui teori-teori yang dijadikan landasan yang akan digunakan untuk menjelaskan fenomena yang diteliti serta untuk menjelaskan terkaitan antara konsep yang akan digunakan dalam tugas akhir ini.

3.3.1 Gambaran Produk Tugas Akhir

Gambaran produk tugas akhir ini adalah perancangan UI/UX berbasis website untuk pendaftaran sekolah di SDN Sindang Reret. Tugas akhir ini bertujuan untuk menyediakan solusi dalam bentuk perancangan ui/ux berbasis website. Pada tugas akhir ini, produk yang dibuat berfokus pada fitur berikut :

Membuat perancangan ui/ux berbasis *website* untuk pendaftaran peserta didik baru (PPDB)

3.4 Profile Sekolah



Gambar 3. 3 Logo Sekolah

Tempat penelitian penulis adalah SDN Sindang Reret dengan melibatkan Kepala Sekolah yang bernama Lina Yudhini Nurhasanah, S.pd.sd, dalam studi pemanfaatan Metode

Design Thinking untuk perancangan ui/ux berbasis website untuk pendaftaran sekolah dengan studi kasus SDN Sindang Reret.

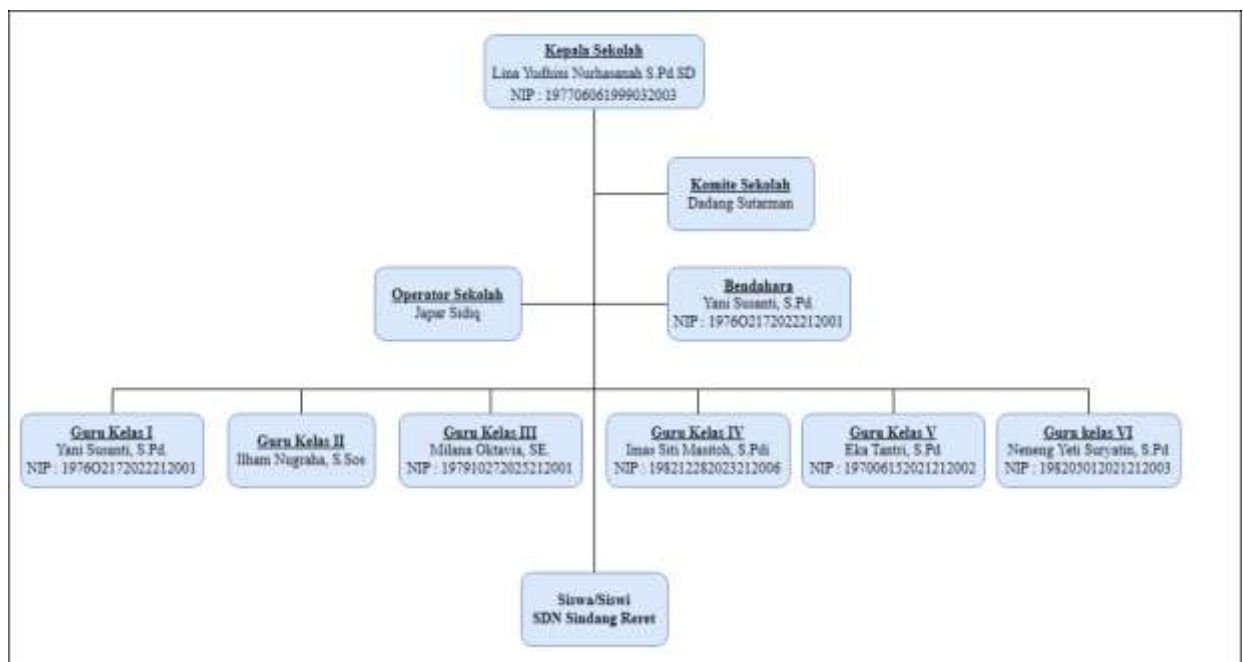
Rincian profile tempat penelitian dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Profil Sekolah

Nama Instansi	Sekolah Dasar Negeri Sindang Reret
Alamat Lengkap	Kampung Sindang Reret RT/RW 002/004, Desa Patengan, Kec. Rancabali, Kabupaten Bandung 40973

3.4.1 Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi dari Sekolah Dasar Negeri Sindang Reret.



Gambar 3. 4 Struktur Organisasi

Deskripsi Tugas pada Struktur organisasi yang dapat dilihat pada gambar 3.4. yang bertanggung jawab terhadap jabatan yang dimiliki sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah adalah pemimpin tertinggi disekolah, bertanggung jawab merencanakan pembelajaran atau pembimbingan (pengkajian kurikulum dan silabus pembelajaran, program tahunan dan semester dan pembuatan RPP) dan melakukan pemantauan dan penilaian terhadap kinerja guru dalam proses pembelajaran.

2. Komite Sekolah

Komite sekolah bertugas menjadi penghubung antara sekolah dengan masyarakat (orang tua/wali siswa/i) dan memberikan masukan dalam penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di sekolah.

3. Bendahara Sekolah

Bendahara bertugas sebagai pengelola keuangan sekolah serta menyusun rencana kegiatan dan anggaran sekolah bersama kepala sekolah.

4. Operator Sekolah

Operator Sekolah bertugas sebagai pengelola data dan sistem informasi sekolah dan membantu guru dan kepala sekolah dalam hal teknis yang berkaitan dengan komputer dan internet.

5. Guru I s.d VI

Guru sekolah bertugas menyusun perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, Program tahunan, dan program semester), serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang efektif dan menyenangkan dikelas masing-masing dan melakukan penilaian (ulangan harian, UTS/UAS, dan mengolah nilai rapot).

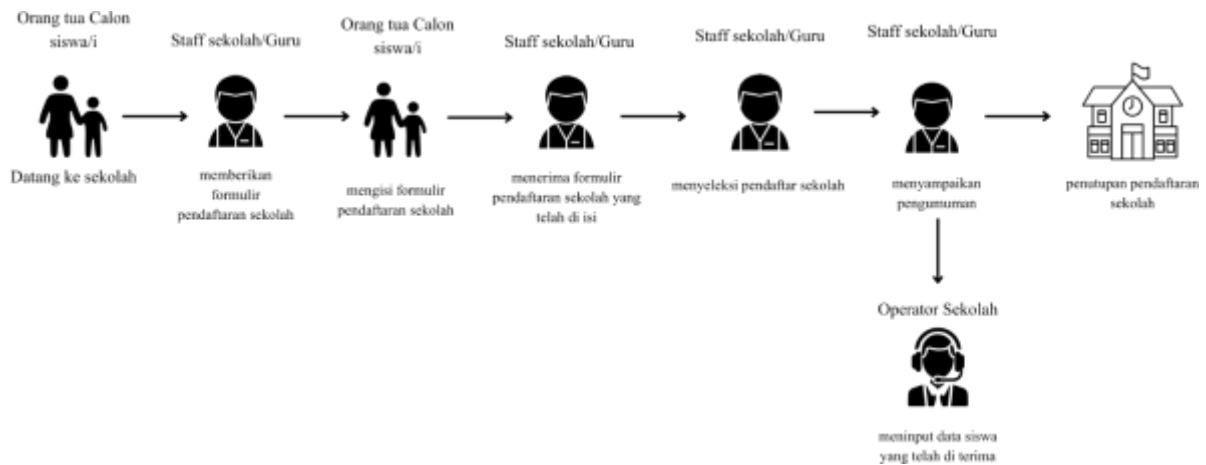
BAB 4

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan ui/ux berbasis website untuk pendaftaran peserta didik baru, yang dilakukan menggunakan metode *design thinking*.

4.1 Analisis Alur Aktivitas

Alur Aktivitas Pendaftaran peserta didik baru akan digambarkan dengan workflow yang dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4. 1 Analisis Alur Aktivitas

Workflow pada gambar 4.1 menjelaskan tentang alur Pendaftaran peserta didik baru di SDN Sindang reret.

4.1.1 Daftar Pelaku

Berikut ini merupakan pelaku dari aktivitas pendaftaran peserta didik baru di SDN Sindang Reret.

Tabel 4. 1 Daftar Pelaku

No	Nama Pelaku	Penjelasan
1	Orang tua calon siswa/i	Orang yang akan mendaftar sekolah ke SDN Sindang Reret
2	Staff Sekolah / Guru (Admin)	Orang yang bertanggung jawab menerima orang tua calon siswa/i yang akan mendaftar,
3	Operator Sekolah (admin)	Orang yang bertanggung jawab menginput data siswa yang telah diterima dan otomatis masuk ke Operator kecamatan.

4.1.2 Penjelasan Alur Aktivitas

Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai aktivitas pendaftaran peserta didik baru di SDN Sindang Reret.

Tabel 4. 2 Penjelasan Alur Aktivitas

No	Aktivitas	Pelaku	Penjelasan
1	Datang ke sekolah	Orang tua calon siswa/i	Orang tua calon siswa/i datang ke sekolah untuk melakukan pendaftaran sekolah
2	Memberikan formulir pendaftaran sekolah	Staff sekolah	Staff sekolah memberikan formulir pendaftaran sekolah berupa kertas kepada calon orang tua siswa/i
3	Mengisi formulir pendaftaran sekolah	Orang tua calon siswa/i	Orang tua calon siswa/i mengisi formulir pendaftaran sekolah yang diberikan oleh staff sekolah untuk di isi
4	Menerima formulir pendaftaran sekolah yang telah di isi	Staff sekolah	Staff sekolah menerima formulir pendaftaran sekolah yang telah di isi oleh orang tua calon siswa/i
5	Menyeleksi pendaftar sekolah	Staff sekolah	Staff sekolah menyeleksi pendaftar sekolah yang telah mengisi formulir sesuai dengan peraturan sekolah yang sudah ditetapkan
6	Menyampaikan Pengumuman	Staff sekolah	Staff sekolah menyampaikan pengumuman kepada orang tua calon siswa/i seminggu setelah orang tua calon siswa/i melakukan pendaftaran sekolah
7.	Menginput data siswa/i yang telah diterima	Operator Sekolah	Operator sekolah menginput data siswa/i yang telah diterima setelah penutupan pendaftaran sekolah dan setelah diinput diberikan kepada OPS kecamatan untuk disampaikan ke dapodik kabupaten bandung.

Dari hasil analisis workflow yang didapatkan, pendaftaran peserta didik baru di SDN Sindang Reret masih dilakukan secara konvensional yang dirasa kurang efektif dan efisien dalam pelaksanaannya, sehingga orang tua calon siswa/i harus mendatangi sekolah untuk melakukan pendaftaran.

4.2 Perancangan UI/UX

Dalam perancangan ui/ux berbasis *website* untuk pendaftaran peserta didik baru SDN Sindang Reret menggunakan metode *Design Thinking*, mengikuti metode ini ada beberapa proses yang akan dilakukan dari mulai *Empathize*, *Define Ideate*, *Prototype* dan *Testing*. Dimulai dari tahap pertama yaitu *empathize* sebagai berikut:

4.2.1 Empathize

Empathize merupakan tahap awal dalam *design thinking*. dilakukan beberapa tugas yang bagian dari *empathize* sebagai berikut:

4.2.1.1 Pengumpulan Data

Langkah awal yang dilakukan yaitu pengumpulan data dengan cara wawancara. Data tersebut nantinya akan dikumpulkan untuk diolah dan digunakan pada tahap-tahap selanjutnya.

4.2.1.1.1 Survey (Wawancara)

Berikut pertanyaan dan jawaban dari hasil wawancara dengan narasumber pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Wawancara 1 dengan Kepala Sekolah SDN Sindang Reret

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/ibu ?	Lina Yudhini Nurhasanah
2.	Bagaimana cara sekolah saat ini menyebarkan informasi mengenai PPDB kepada masyarakat umum atau orang tua siswa/i?	Masih menggunakan konvensional dan orang tua datang kesekolah untuk mendaftar atau mencari informasi
3.	Saat Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berlangsung, bagaimana proses pendaftaran yang dilakukan?	Orang tua calon siswa/i datang sekolah sebari membawa persyaratan yang ditentukan dari sekolah, lalu orang tua calon siswa/I mengisi formulir pendaftaran jika telah mengisi lalu orang tua siswa/I menunggu penerimaan PPDB.
4.	Menurut Bapak/Ibu, informasi apa yang paling sering ditanyakan oleh masyarakat atau orang tua calon siswa/i pada saat masa PPDB berlangsung?	Persyaratan sih kebanyakannya, dan biaya jika memang ada biaya yang harus dikeluarkan oleh orang tua calon siswa/I
5.	Apakah ada tantangan atau kendala terbesar yang sering Bapak/Ibu hadapi pada saat masa PPDB berlangsung?	Tantangan utamanya adalah keterbatasan panitia yang melayani, sehingga pihak sekolah sering kali keteteran menghadapi banyaknya pendaftar. Selain itu, beberapa orang tua juga masih kurang memahami tata cara pengisian formulir fisik secara benar.
6.	Apakah bapak/ibu sebelumnya sudah terpikirkan untuk menyediakan penyaluran	Sudah ada keinginan, namun kendalannya kurangnya edukasi teknologi digital

No	Pertanyaan	Jawaban
	informasi atau melakukan pendaftaran sekolah melalui website?	ditakutkannya orang tua calon siswa/i atau guru-guru kurang paham.
7.	Jikalau SDN Sindang Reret dibuatkan website yang menyediakan informasi mengenai PPDB serta melakukan pendaftaran melalui website tersebut apakah bapak/ibu setuju?	Setuju namun perlu adanya edukasi kepada guru-guru dan orang tua siswa/I atau orang tua calon siswa/I yang akan mengakses website nantinya minimal didalamnya ada cara penggunaan atau Langkah-langkah jika ingin melakukan pendaftaran.
8.	Jikalau nanti dibuatkan website, fitur apa saja yang ingin bapak/ibu tampilkan didalam website tersebut?	Ingin adanya fitur mengisi formulir langsung di dalam website biar tidak perlu menyiapkan formulir dari kertas.

Tabel 4. 4 Hasil Wawancara 2 dengan Guru/staff Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/ibu ?	Eka Tantri S.Pd.
2.	Bagaimana peran Ibu dalam PPDB di SDN Sindang Reret selama ini?	Saya bertugas melayani orang tua yang datang, membagikan formulir kertas, membantu menjelaskan syarat administrasi, serta mengumpulkan kembali berkas yang telah diisi.
3.	Apa kendala teknis yang paling sering Ibu rasakan saat melayani pendaftaran manual?	Terjadi penumpukan antrean orang tua di sekolah pada jam-jam sibuk. Selain itu, pengelolaan berkas fisik sangat berisiko karena dokumen kertas rawan terselip atau rusak, dan kami harus merekap ulang data tersebut secara manual ke komputer.
4.	Bagaimana pendapat Ibu jika proses pendaftaran ini dialihkan menjadi berbasis website?	Sangat membantu meringankan beban kerja administrasi guru saat masa PPDB tiba. Data pendaftar bisa langsung masuk ke komputer tanpa perlu orang tua datang ke sekolah.

Tabel 4. 5 Hasil Wawancara 3 dengan Orang Tua Siswa/i

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/ibu?	Rismayanti
2.	Pekerjaan Bapak/Ibu?	Wiraswasta (warung sembako)

No	Pertanyaan	Jawaban
3.	Bagaimana cara Bapak/ibu pada saat itu mendapatkan informasi mengenai pendaftaran sekolah?	Kalo informasi saya dapatnya dari tetangga, kebetulan tetangga saya guru di SDN sindang reret.
4.	Apakah Bapak/ibu pada saat itu mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai pendaftaran sekolah?	Waktu itu buat dapat informasi mengenai pendaftaran tidak terlalu sulit, cuman untuk daftar harus datang langsung ke sekolah kan, saya kesulitan menyesuaikan waktunya saja untuk jaga warung dengan ke sekolah
5.	Menurut bapak/ibu bagaimana jika nantinya ada suatu platform atau website yang dibuat untuk memberikan informasi mengenai pendaftaran sekolah atau melakukan pendaftaran sekolah dari rumah (tidak perlu kesekolah)?	Menurut saya, bagus yah karena dijamin sekarang udah banyak pake HP nya jadi orang tua seperti saya bisa langsung dapet informasi dan gaperlu lagi datang ke sekolah buat daftar anak saya sekolah.

Tabel 4. 6 Hasil Wawancara 4 dengan Orang tua Calon Siswa/i

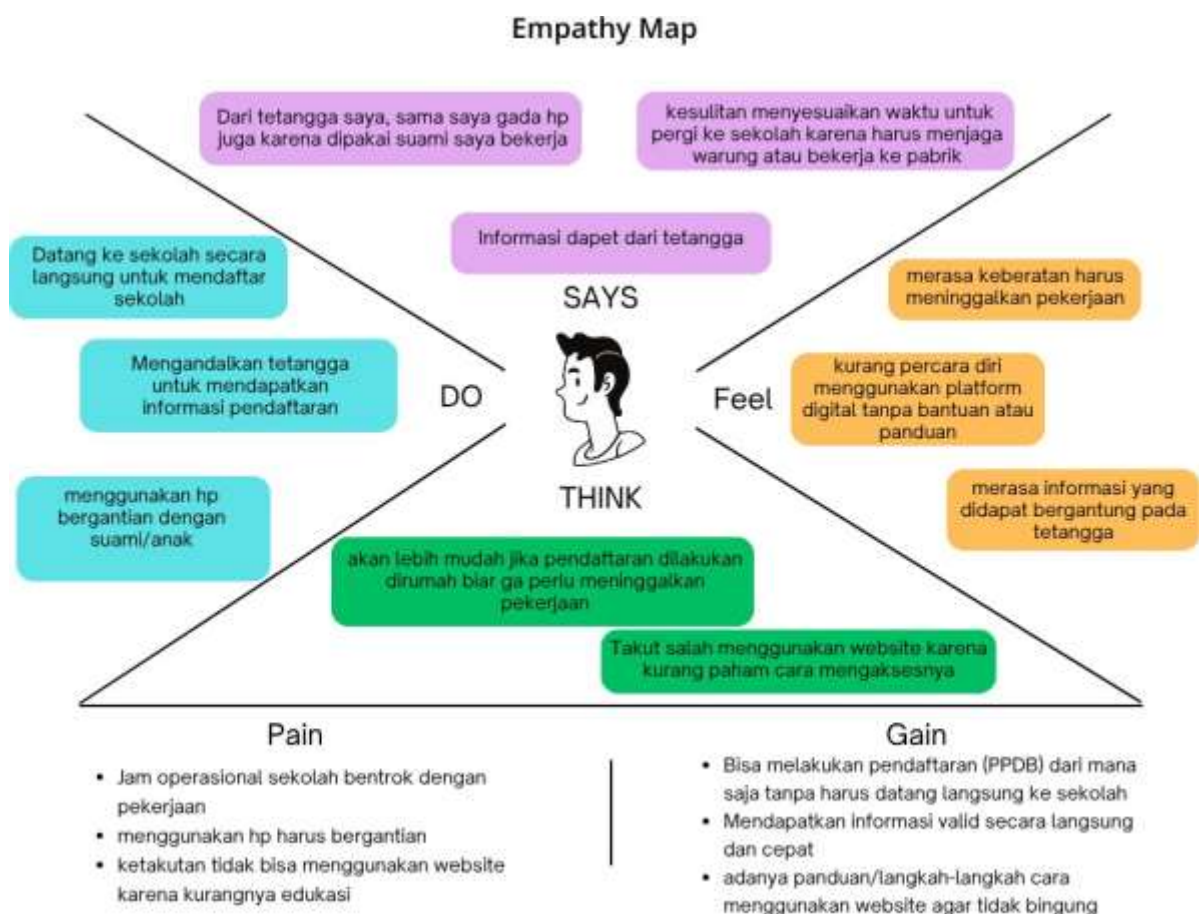
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/ibu?	Lina Haryati
2.	Pekerjaan Bapak/ibu?	Pegawai Pabrik PTPN
3.	Kenapa Bapak/ibu ingin mendaftarkan anaknya untuk bersekolah di SDN Sindang Reret?	Dikarena lokasi sekolah berdekatan dengan rumah.
4.	Bagaimana cara Bapak/ibu mendapatkan informasi mengenai pendaftaran sekolah di SDN Sindang Reret?	Untuk sementara dari tetangga saya karena saya gada hp juga karena dipakai suami saya bekerja.
5.	Apakah Bapak/ibu merasa keberatan untuk datang ke sekolah hanya untuk mendapatkan informasi kesekolah atau melakukan pendaftaran di sekolah?	Sebenarnya saya merasa cukup keberatan karena harus menyesuaikan dengan waktu kerja saya.
6.	Menurut bapak/ibu bagaimana jika nantinya ada suatu platform atau website yang dibuat untuk memberikan informasi mengenai pendaftaran sekolah atau melakukan pendaftaran sekolah dari rumah (tidak perlu kesekolah) ?	Bagus mungkin biar ga perlu dateng ke sekolah buat daftar juga, cuman karena saya ga biasa pake HP juga jadi kurang paham untuk mengakses website tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, proses PPDB konvensional di SDN Sindang Reret terbukti kurang efektif karena bentrok dengan jam kerja orang tua (buruh pabrik/wiraswasta) dan diperparah oleh keterbatasan gawai yang digunakan bergantian di rumah. Di sisi lain, pihak sekolah sering kali keteteran melayani antrean fisik serta mengelola berkas formulir kertas yang rawan rusak, sehingga dibutuhkan halaman admin untuk pengelolaan data dan kekurangan wadah komunikasi yang nyaman bagi masyarakat untuk menyampaikan kritik atau saran demi kemajuan sekolah.

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya yaitu menggabungkan dan memetakan informasi yang telah didapatkan.

4.2.1.1.2 *Empathy Map*

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya informasi yang telah didapatkan dipetakan ke dalam empathy map yang merupakan cara untuk menggabungkan dan memetakan informasi yang telah didapatkan.



Gambar 4. 2 *Empathy Map*

Melalui *Empathy Map*, kita dapat mengetahui apa yang responden katakan, pikirkan, lakukan, dan rasakan. Berikut ini merupakan kesimpulan dari empathy map tersebut :

1. Orang tua calon siswa/i keberatan untuk langsung datang kesekolah karena bertabrakan

pekerjaan.

2. Orang tua calon siswa/i setuju dengan adanya platform website untuk melakukan pendaftaran agar bisa dilakukan dirumah atau kapan saja.
3. Pihak sekolah memerlukan waktu kerja agar pengelolaan dokumen pendaftar tidak menumpuk dijam sibuk.
4. Orang tua siswa/i banyak yang mendapatkan informasi tidak resmi (dari tetangga) yang dimana rentan akan missskomunikasi.

4.2.1.2 Mendefinisikan Masalah

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya yaitu mendefinisikan masalah yang didapatkan melalui cara-cara berikut:

4.2.1.2.1 Point of View

Point of View adalah pandangan yang memberikan panduan untuk berfokus pada kebutuhan user secara spesifik. POV berguna sebagai panduan utama selama proses desain dan juga membantu lebih fokus menyelesaikan masalah user. Berikut merupakan POV untuk penelitian ini:

Tabel 4. 7 Point of View

User	Need	Insight
Orang tua calon siswa/i	Platform website yang bisa melakukan pendaftaran sekolah tanpa harus datang sekolah dan informasi sekolah bisa diakses kapan saja	Orang tua calon siswa/i merasa keberatan meninggalkan pekerjaan (pabrik/warung) untuk mendaftar secara konvensional, dan informasi sering terlambat diterima karena HP digunakan bergantian atau mengandalkan informasi dari tetangga.
Guru/Staff	Halaman khusus admin untuk memvalidasi dokumen secara digital dan rekap saran masukan dari masyarakat umum.	Guru sering keteteran melayani antrean fisik serta sulit mendokumentasikan kritik/saran masyarakat karena tidak adanya wadah digital.

Penjelasan dari tabel tersebut :

- a. *User*, berisi informasi tentang pengguna, yaitu orang tua calon siswa/i yang akan melakukan pendaftaran.
- b. *Need*, berisi informasi kebutuhan pengguna cara untuk mendapatkan informasi valid dan mendaftar tanpa perlu datang ke sekolah
- c. *Insight*, berisi informasi lain yang dimana pengguna tidak paham akan teknologi dan resiko

pekerjaan menjadi penghambat utama untuk proses secara konvensional saat ini.

4.2.1.2.2 Pernyataan Masalah

Inti permasalahan yang berhasil dipetakan itu disebut pernyataan masalah yang nantinya pertanyaan tersebut harus dijawab dalam proses desainnya. Sehingga, produk yang dihasilkan harus mampu menjadi solusi dari permasalahan pengguna.

Sehingga, Melalui pemetaan POV di atas, maka didapatkan rumusan inti pernyataan masalah dalam penelitian Tugas Akhir ini, yaitu: orang tua calon siswa/i membutuhkan sebuah platform website pendaftaran (PPDB) yang mudah digunakan agar mereka dapat melakukan proses administrasi secara mandiri tanpa harus datang ke sekolah secara langsung..

4.2.1.2.3 How Might We

Setelah membuat POV dan pernyataan masalah, maka hal tersebut digunakan untuk mengajukan pertanyaan spesifik dimulai dengan “*How Might We*” atau “bagaimana mungkin”. Pada *how might we question* ini nantinya dapat memicu sesi ide dalam tahap *ideate*. Berikut adalah pertanyaan dari *how might we question*:

1. Bagaimana mungkin menyediakan pendaftaran sekolah yang dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus calon orang tua datang ke sekolah?
2. Bagaimana mungkin memastikan informasi yang diberikan sekolah tersampaikan secara akurat kepada orang tua yang menggunakan HP secara bergantian?
3. Bagaimana mungkin mengubah proses administrasi konvensional yang rumit menjadi solusi digital sederhana yang bisa diakses dimana saja?

4.2.2 Define

Setelah kita mendapatkan informasi dari pengumpulan data ditahap *empathize*, selanjutnya informasi tersebut dipilah dan dianalisis. Fase pemilahan data inilah yang disebut *define*.

4.2.2.1 Mendefinisikan Pengguna

4.2.2.1.1 User Persona

Setelah memiliki *point of view* yang jelas, selanjutnya membuat *user persona*. *User persona* adalah pandangan dari pengguna. *User persona* membantu untuk memahami pengguna secara lebih dalam, sehingga dapat mengembangkan produk yang lebih relevan dan efektif untuk pengguna.

Dari pengumpulan data yang dilakukan, didapatkan *user persona* sebagai berikut:

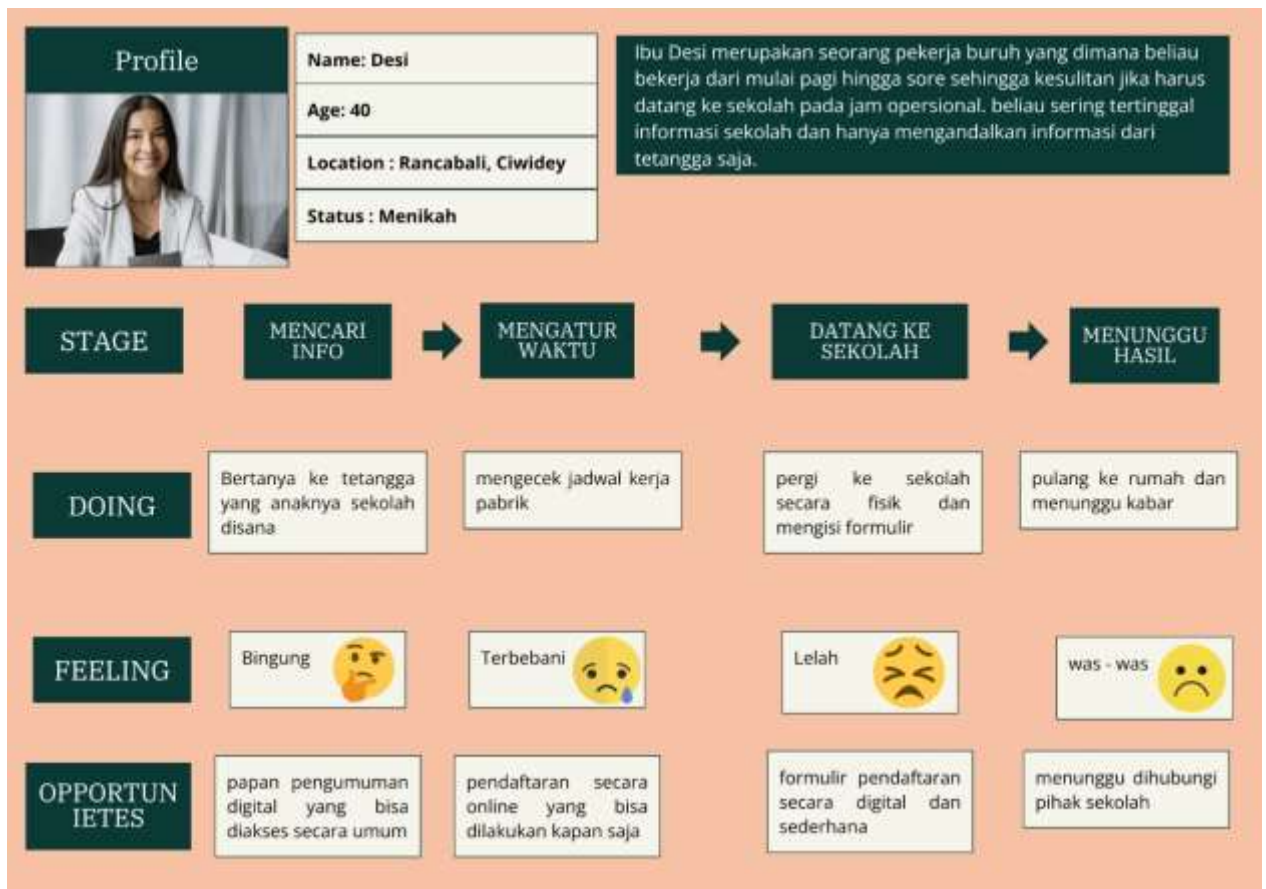
User Persona		Ibu Desi merupakan seorang pekerja buruh yang dimana beliau bekerja dari mulai pagi hingga sore sehingga kesulitan jika harus datang ke sekolah pada jam operasional. beliau sering tertinggal informasi sekolah dan hanya mengandalkan informasi dari tetangga saja.	
Profile  Name: Desi Age: 40 Location : Rancabali, Ciwidey Status : Menikah	GOALS Goals: • Bisa mendaftarkan anaknya sekolah tanpa harus meminta izin kerja • Mendapatkan informasi mengenai PPDB langsung dari sekolah tanpa bertanya dari tetangga • Bisa mengisi formulir pendaftaran kapan saja dan di mana saja pada saat memegang HP	Frustrations Frustrations: • Kesulitan jika harus datang ke sekolah dikarenakan jam operasional kerja bentrok dengan sekolah • Takut salah pada saat menggunakan platform website • Tertinggal informasi dan mengandalkan informasi dari tetangga	

Gambar 4. 3 *User Persona* Orang Tua Calon Siswa/i

4.2.2.1.2 *User Journey Map*

User journey map adalah untuk memvisualisasikan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna.

Dari penelitian ini, didapatkan *user journey map* sebagai berikut:



Gambar 4. 4 User Journey Map Orang Tua Calon Siswa/i

User Journey Map ini menggambarkan orang tua calon siswa/i dalam mencari informasi mengenai pendaftaran sekolah atau melakukan pendaftaran sekolah sebelum adanya website untuk pendaftaran peserta didik baru. Hal ini dapat membantu memahami bagaimana produk akan membantu user, serta menemukan potensi masalah atau tantangan yang mungkin dihadapi oleh user sebelum penggunaan produk.

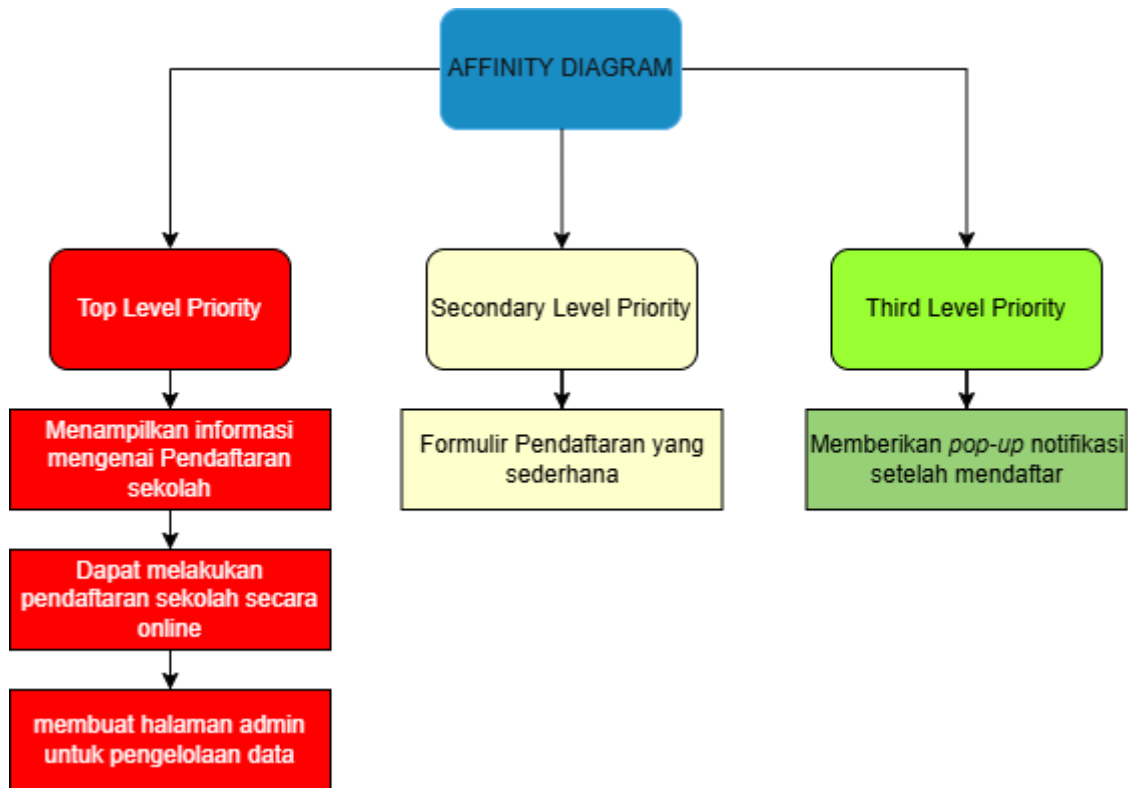
4.2.3 Ideate

4.2.3.1 Ide Solusi

Setelah melakukan penyortiran data untuk memetakan inti permasalahan, selanjutnya menemukan ide produk yang akan dikembangkan untuk menjawab permasalahan tersebut.

4.2.3.1.1 Affinity Diagram

Affinity Diagram digunakan untuk mengelompokkan beberapa faktor penyebab pada suatu produk agar dapat mempermudah dalam melakukan perancangan. Berikut adalah pengelompokan menggunakan *affinity diagram*:



Gambar 4. 5 Affinity Diagram

Affinity Diagram digunakan untuk mengelompokkan berbagai faktor penyebab dan ide solusi pada suatu produk UI/UX agar dapat mempermudah jalannya proses perancangan. Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, fitur-fitur pada website PPDB SDN Sindang Reret dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan tingkat prioritas (*priority level*) sebagai berikut:

1. *Top Level Priority*

Merupakan kelompok fitur kritis yang wajib diimplementasikan karena langsung menjawab inti permasalahan utama pada sistem PPDB konvensional.

- Menampilkan informasi mengenai pendaftaran sekolah yang dimana di dalamnya menyediakan halaman khusus yang memuat pengumuman resmi, alur pendaftaran dan persyaratan daftar sekolah secara transparan.
- Dapat melakukan pendaftaran sekolah secara online menjadi Fitur utama berupa formulir digital agar orang tua bisa mendaftarkan anaknya secara mandiri dari rumah.
- Membuat halaman admin untuk pengelolaan data calon siswa/i.

2. *Secondary Level Priority*

Merupakan kelompok fitur pendukung yang berfungsi untuk meningkatkan kepastian informasi dan menyederhanakan proses pengisian data bagi pengguna.

- Formulir Pendaftaran yang sederhana: Perancangan tata letak dan struktur kolom input formulir yang ringkas agar mudah dipahami oleh orang tua calon

siswa.

3. Third Level Priority

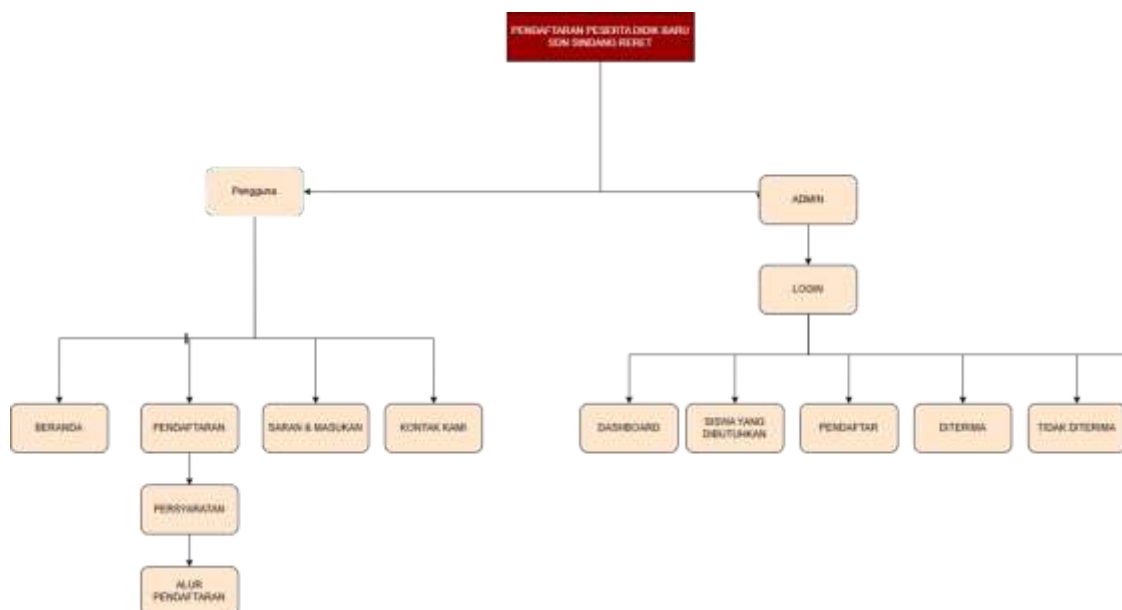
Merupakan fitur pelengkap yang berfungsi untuk memuat informasi pendukung instansi.

- Memberikan *pop-up* notifikasi setelah mendaftar.

4.2.3.1.2 Arsitektur Informasi

Arsitektur informasi ini bertujuan untuk mengklasifikasikan dan menata informasi dalam aplikasi secara detail, sehingga user lebih mudah dalam menagkases aplikasi.

Berikut arsitektur informasi untuk perancangan UI/UX website pendaftaran peserta didik baru dengan nama SDN Sindang Reret:



Gambar 4. 6 Arsitektur Informasi

Arsitektur informasi bertujuan untuk mengklasifikasikan, menstrukturkan, dan menata pengelompokan informasi di dalam website secara detail. Dengan susunan yang terstruktur, pengguna khususnya orang tua calon siswa/i dapat lebih mudah melakukan navigasi dan menemukan konten yang dibutuhkan tanpa kebingungan serta adanya admin untuk pengelolaan data calon siswa/i. Struktur utama website pendaftaran peserta didik baru SDN Sindang Reret ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu pengguna admin dengan 11 menu navigasi utama, yaitu:

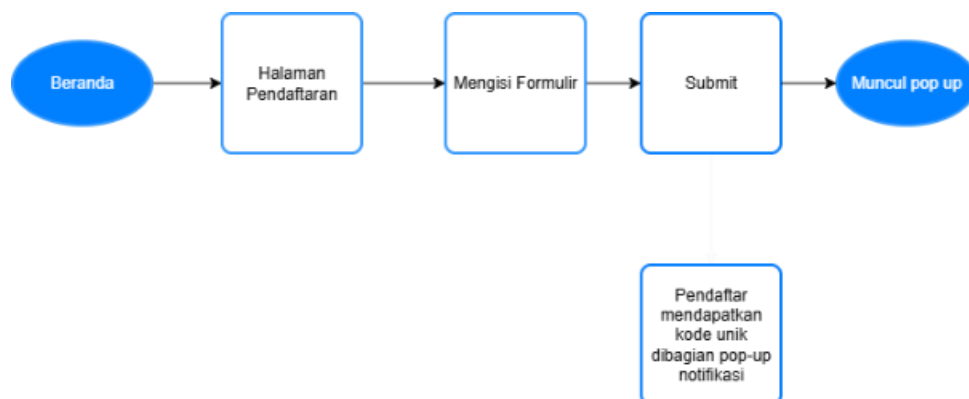
- Pengguna :
 1. BERANDA Merupakan halaman utama yang memuat informasi pengenalan sekolah, pendaftaran sekolah, alur pendaftaran, persyaratan serta untuk membangun impresi awal terhadap masyarakat.
 2. PENDAFTARAN Merupakan halaman inti yang memuat lembar formulir digital bagi orang tua untuk menginput data pendaftaran siswa secara daring.

3. PERSYARATAN Merupakan halaman panduan yang memuat daftar dokumen administrasi resmi yang wajib disiapkan oleh orang tua calon siswa.
 4. ALUR PENDAFTARAN Merupakan halaman informasi berupa bagan visual langkah demi langkah proses pendaftaran dari awal hingga pengumuman hasil seleksi.
 5. KONTAK KAMI Merupakan halaman komunikasi yang memuat detail alamat lengkap fisik sekolah, peta lokasi digital, serta tombol pintas untuk terhubung dengan operator.
- Admin
 1. DASHBOARD Merupakan halaman ringkasan yang menampilkan visualisasi data calon siswa yang sudah mendaftar serta data yang sudah diterima dan tidak diterima.
 2. SISWA YANG DIBUTUHKAN Merupakan halaman input untuk ditampilkan di dashboard.
 3. PENDAFTAR Merupakan halaman pengelolaan data tabel utama calon siswa/i yang sudah mendaftar
 4. DITERIMA Merupakan halaman rekapitulasi data calon siswa baru yang telah divalidasi berkasnya dan dinyatakan lolos
 5. TIDAK DITERIMA Merupakan halaman rekapitulasi data calon siswa baru yang berkasnya tidak valid atau tidak lolos seleksi

4.2.3.1.3 Flowchart

Setelah membuat arsitektur informasi, selanjutnya membuat *flowchart*. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi apakah rangkaian proses yang direncanakan dapat dilalui dengan mudah dan efisien. Dengan flowchart, dapat mengetahui alur proses yang harus dilalui pengguna ketika menggunakan website.

1) Pendaftaran



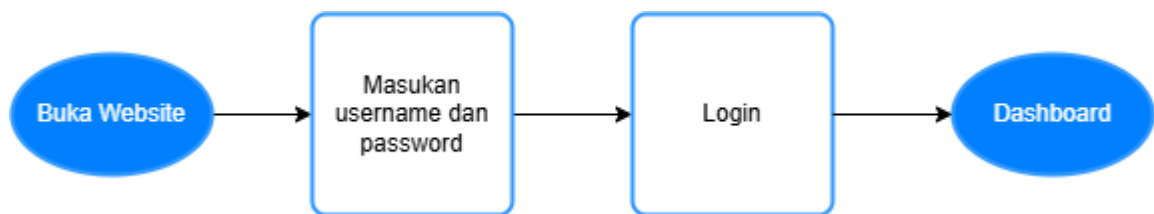
Gambar 4. 7 Flowchart Pendaftaran

Flowchart pada Gambar 4.7 digunakan untuk menggambarkan alur logika proses pendaftaran yang harus dilalui oleh pengguna ketika menggunakan website, mulai dari

mengakses halaman utama hingga proses pengiriman data selesai dilakukan. Penjelasan mengenai alur proses pendaftaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Beranda: Pengguna membuka website dan diarahkan masuk terlebih dahulu ke halaman utama Beranda
2. Halaman Pendaftaran: Pengguna menavigasi atau menekan menu "Pendaftaran" untuk dialihkan menuju halaman formulir digital.
3. Mengisi Formulir: Pengguna melakukan pengisian data wajib secara lengkap pada kolom yang tersedia dan mengunggah berkas persyaratan administrasi yang diminta.
4. Submit: Pengguna menekan tombol "SUBMIT" untuk mengirimkan seluruh data. Pada tahap ini, sistem secara otomatis melakukan validasi kelengkapan isian berkas. Jika data belum lengkap, sistem akan menolak pengiriman dan memunculkan halaman Pop-up Gagal agar pengguna memeriksa kembali isian formulirnya. Namun jika data lengkap / Berhasil, sistem akan menerima data tersebut memunculkan pop-up Berhasil serta pendaftar mendapatkan Kode Unik Pendaftaran.

2) Login Admin

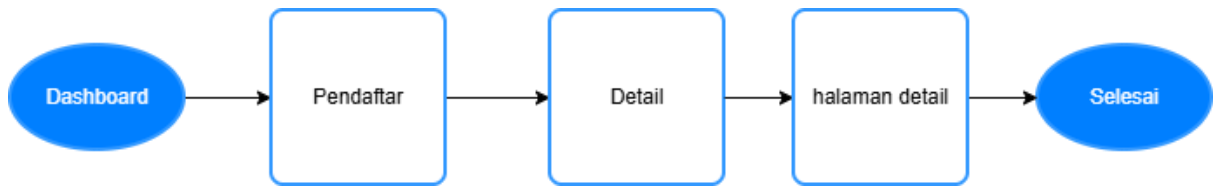


Gambar 4. 8 Flowchart Login Admin

Flowchart pada Gambar 4.9 digunakan untuk menggambarkan alur logika proses masuk bagi pihak sekolah (Staf Sekolah atau Operator Sekolah) ke dalam sistem halaman pengelolaan digital (*dashboard* admin). Penjelasan rinci mengenai urutan tahapan proses pada diagram alur Gambar 4.9 adalah sebagai berikut:

1. Buka Website: Staff sekolah/Operator Sekolah mengawali proses dengan membuka alamat website PPDB bagian admin.
2. Masukan Username dan Passoword: Staff sekolah/ Operator sekolah memasukan username dan password yang dibuatkan oleh sistem nantinya.
3. Login : Admin menekan tombol login dan akan masuk ke halaman utama admin yaitu dashboard.

3) Halaman Pendaftar

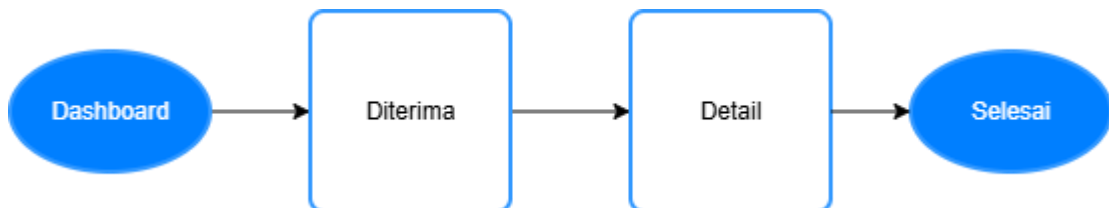


Gambar 4. 9 Flowchart Pendaftar

Flowchart pada Gambar 4.10 digunakan untuk menggambarkan alur logika proses pemeriksaan berkas komprehensif yang dilakukan oleh admin (Staf Sekolah atau Operator Sekolah) saat menavigasi data dari menu utama menuju visualisasi berkas detail milik calon siswa/i. Penjelasan rinci mengenai urutan tahapan proses pada diagram alur Gambar 4.10 adalah sebagai berikut:

1. Dashboard : Halaman Utama yang didalamnya dapat mengarahkan ke halaman pendaftar.
2. Pendaftar : Admin menekan tombol pendaftar yang ada di sidebar dan akan masuk ke Halaman Pendaftar yang didalamnya ada data calon siswa/i yang sudah mendaftar.
3. Detail: pada tabel kolom aksi, admin dapat menekan fitur mata (detail) yang nantinya akan dialihkan ke halaman detail.
4. Halaman Detail : admin dapat melihat seluruh data pendaftar yang telah di isi pada saat melakukan pendaftaran sekolah dan dapat mengedit jika memang dari orang tua calon siswa/i mengkonfirmasi adanya kesalahan input, dan dapat disimpan langsung.
5. Selesai : Setelah dicek mengenai berkas serta sesuai persyaratan itu dapat diselesaikan dengan memilih validasi atau tidak memvalidasi dibagian tabel kolom aksi.

4) Halaman Diterima



Gambar 4. 10 Flowchart Halaman Diterima

Flowchart pada Gambar 4.11 digunakan untuk menggambarkan alur logika admin (Staf Sekolah atau Operator Sekolah) saat meninjau kembali rekapitulasi data calon peserta didik baru yang telah divalidasi berkasnya dan dinyatakan lolos seleksi resmi di SDN Sindang Reret. Penjelasan rinci mengenai urutan tahapan proses pada diagram alur Gambar 4.11 adalah sebagai berikut:

1. Dashboard : Halaman Utama yang didalamnya dapat mengarahkan ke halaman Diterima.
2. Diterima : Halaman Diterima menampilkan calon siswa/i yang telah di validasi serta didalamnya ada tombol aksi yang dapat ditekan.
3. Detail : pada tabel kolom aksi, admin dapat menekan fitur mata (detail) yang nantinya akan dialihkan ke halaman detail yang nantinya akan menampilkan seluruh informasi pendaftar.

5) Halaman Tidak Diterima

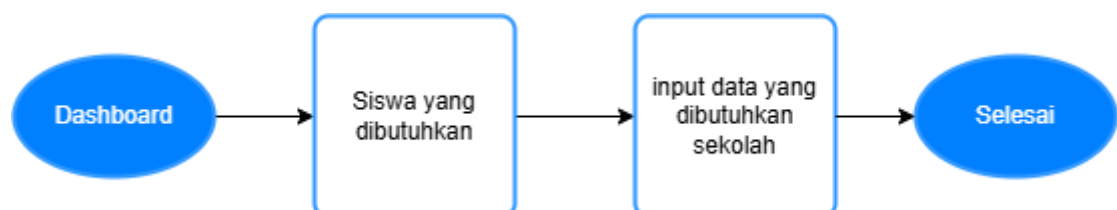


Gambar 4. 11 Flowchart Halaman Tidak Diterima

Flowchart pada Gambar 4.11 digunakan untuk menggambarkan alur logika admin (Staf Sekolah atau Operator Sekolah) saat meninjau kembali rekapitulasi data calon peserta didik baru yang telah divalidasi berkasnya dan dinyatakan tidak lolos seleksi resmi di SDN Sindang Reret. Penjelasan rinci mengenai urutan tahapan proses pada diagram alur Gambar 4.11 adalah sebagai berikut:

1. Dashboard : Halaman Utama yang didalamnya dapat mengarahkan ke halaman tidak diterima.
2. Diterima : Halaman Tidak Diterima menampilkan calon siswa/i yang telah di validasi serta didalamnya ada tombol aksi yang dapat ditekan.
3. Detail : pada tabel kolom aksi, admin dapat menekan fitur mata (detail) yang nantinya akan dialihkan ke halaman detail yang nantinya akan menampilkan seluruh informasi pendaftar.

6) Siswa yang dibutuhkan



Gambar 4. 12 Flowchat Siswa yang dibutuhkan

Flowchart pada Gambar 4.12 digunakan untuk menggambarkan alur logika admin (Staf Sekolah atau Operator Sekolah) dalam mengelola dan menentukan batas kuota daya tampung siswa baru yang dibuka oleh SDN Sindang Reret. Penjelasan rinci mengenai urutan tahapan proses pada diagram alur Gambar 4.12 adalah sebagai berikut:

1. Dashboard : Halaman Utama yang didalamnya dapat mengarahkan ke halaman

siswa/i yang dibutuhkan.

2. Siswa yang dibutuhkan: Admin menekan menu navigasi samping (*sidebar*) bertuliskan Siswa yang dibutuhkan untuk beralih menuju halaman pengaturan target kuota PPDB.
3. input data yang dibutuhkan sekolah: halaman ini, admin melakukan pembaruan informasi dengan memasukkan angka atau jumlah daya tampung siswa baru yang dibutuhkan oleh sekolah untuk tahun ajaran aktif melalui kolom inputan digital yang tersedia, agar dapat ditampilkan didashboard depan.
4. Selesai: Setelah data jumlah kuota siswa baru berhasil dimasukkan dan disimpan oleh admin ke dalam sistem informasi website, rangkaian alur logika tersebut dinyatakan Selesai.

4.2.4 Prototype

Pada tahap ini, ide yang telah tergambar dalam fase *ideate* akan mulai dibuat menjadi bentuk nyata

4.2.4.1 Lo-Fi Screens

Low Fidelity Prototype atau *prototype* dengan kualitas rendah adalah versi awal dari sebuah desain yang dibuat dengan cara yang sederhana. Bertujuan untuk menguji ide-ide dasar, konsep, dan fungsionalitas tanpa menghabiskan banyak waktu pada detail yang rumit. Berikut merupakan *low-fidelity prototype* untuk perancangan UI/UX berbasis *website* untuk pendaftaran peserta didik baru SDN Sindang Reret :

- 1) Halaman Beranda (Pengguna)



Gambar 4. 13 *Low-Fidelity* - Halaman Beranda (Pengguna)

2) Halaman Pendaftaran Formulir Siswa/i (Pengguna)


SDN Sindang Reret

Beranda
Pendaftaran
▼

Beranda / Pendaftaran

Formulir Pendaftaran Siswa/i Baru

Siswa/i

Nama Lengkap *

Nama Panggilan *

Nomor Telepon / Nomor HP *

Tempat Tgl Lahir *

Agama *

Anak ke *

Alamat Siswa/i *

Jenis Kelamin *

☐ Laki - Laki
☐ Perempuan

Status Anak Dalam Keluarga *

☐ Anak Kandung
☐ Anak Angkat
☐ Lainnya

Nama RA/TK Asal

Alamat RA/TK Asal

Nama SD/MI Asal

Alamat SD/MI Asal

1/4

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04 Desa Patengan
Kec. Rancabali Kab.Bandung 40973

☐ 089676551469

☐ Sdnsindangreret@gmail.com

Copyrights 2026 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 14 *Low-Fidelity* - Halaman Pendaftaran Formulir Siswa/i (Pengguna)

3) Halaman Pendaftaran Formulir Orang Tua Siswa/i (Pengguna)

SDN Sindang Reret Beranda Pendaftaran

SDN Sindang Reret

Formulir Pendaftaran Siswa/i Baru

Orang Tua Kandung

Nama Lengkap Ayah *

Nama Lengkap Ibu *

Nomor Telepon / Nomor HP *

Alamat Ibu *

Alamat Ayah *

Pekerjaan Ayah *

Pekerjaan Ibu *

Pendidikan Terakhir Ayah *

Pendidikan Terakhir Ibu *

Penghasilan Perbulan Ayah *

Penghasilan Perbulan Ibu *

Kembali Selanjutnya

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04 Desa Patengan
Kec. Rancabali Kab. Bandung 40973

089676551469
Sdsindangreret@gmail.com

Copyright 2018 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 15 Low-Fidelity - Halaman Pendaftaran Formulir Orang Tua Siswa/i (Pengguna)

4) Halaman Pendaftaran Formulir Orang Tua Wali Siswa/i (Pengguna)

SDN Sindang Reret Beranda Pendaftaran

SDN Sindang Reret

Formulir Pendaftaran Siswa/i Baru

Orang Tua Wali

Nama Lengkap Ayah Wali

Nama Lengkap Ibu Wali

Nomor Telepon / Nomor HP Wali

Alamat Ibu Wali

Alamat Ayah Wali

Pekerjaan Ayah Wali

Pekerjaan Ibu Wali

Pendidikan Terakhir Ayah Wali

Pendidikan Terakhir Ibu Wali

Penghasilan Perbulan Ayah Wali

Penghasilan Perbulan Ibu Wali

Kembali Selanjutnya

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04 Desa Patengan
Kec. Rancabali Kab. Bandung 40973

089676551469
Sdsindangreret@gmail.com

Copyright 2018 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 16 Low-Fidelity - Halaman Pendaftaran Orang Tua Wali Siswa/i (Pengguna)

5) Halaman Pendaftaran Lampiran Berkas Persyaratan (Pengguna)

SDN Sindang Reret Beranda Pendaftaran

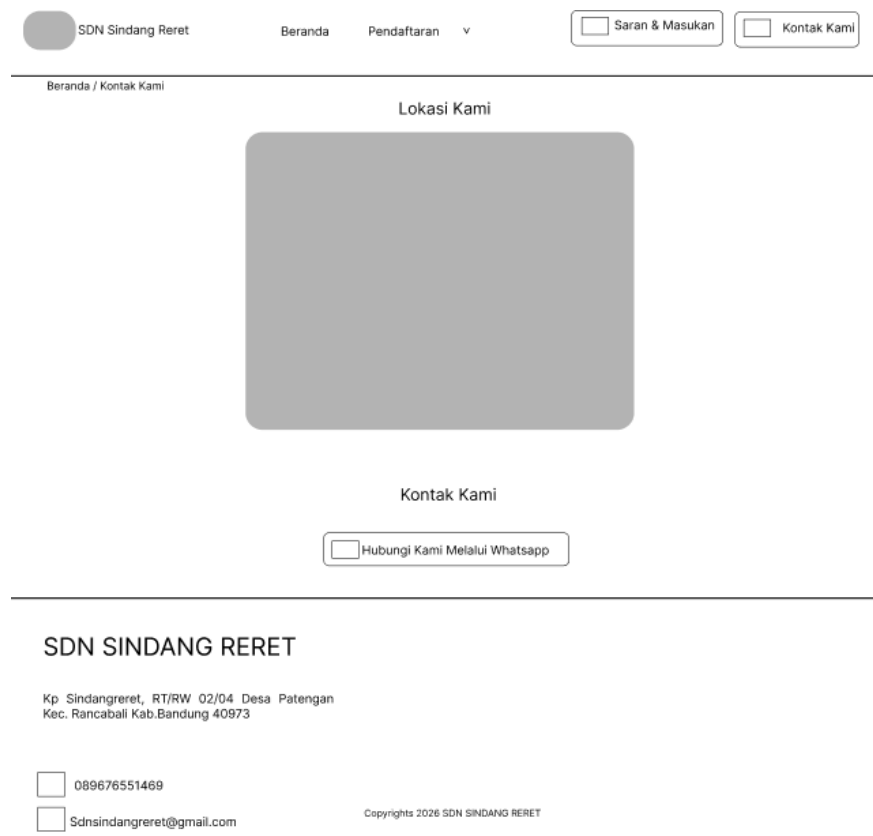
Beranda / Pendaftaran

Lampiran Berkas Persyaratan

Fotocopy (sarah TK Lika adis)

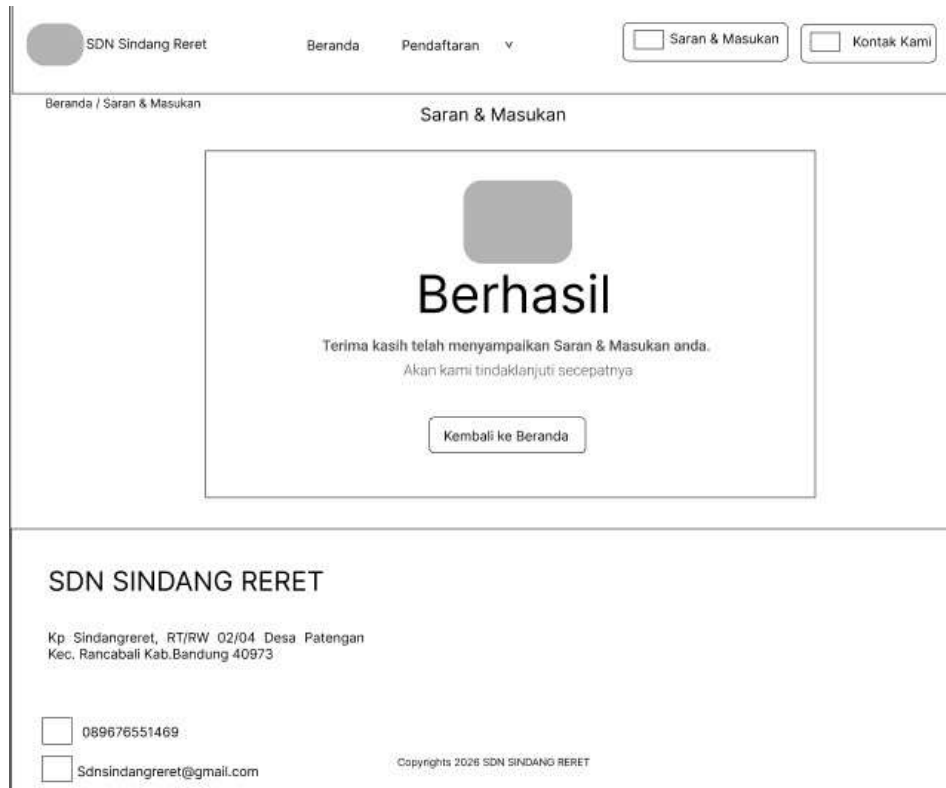
Gambar 4. 19 Low-Fidelity - Notifikasi *Pop-up* Gagal (Pengguna)

8) Halaman Kontak Kami (Pengguna)

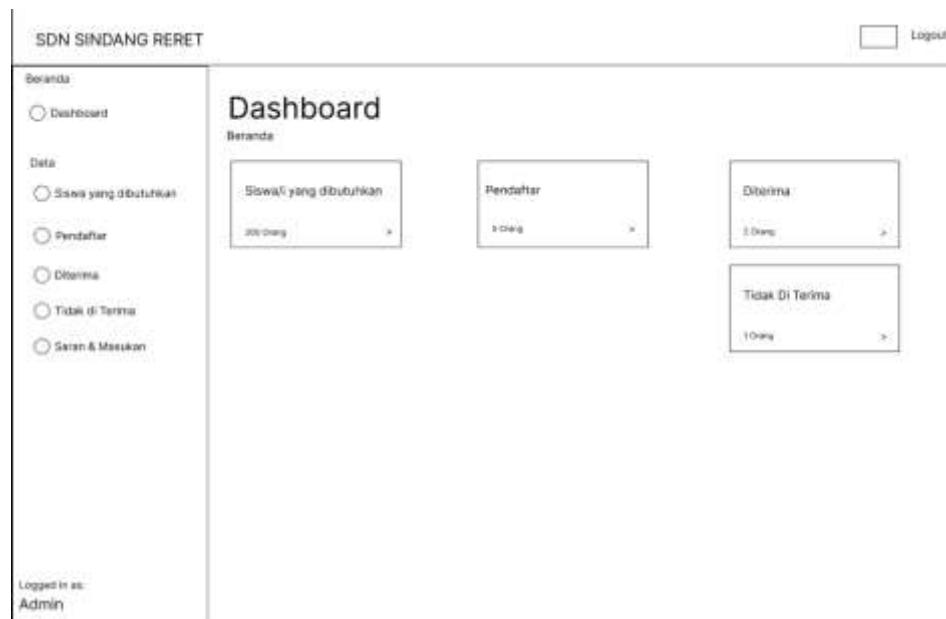


Gambar 4. 20 Low-Fidelity - Halaman Kontak Kami (Pengguna)

9) Halaman Saran & Masukan (Pengguna)



Gambar 4. 21 Low-Fidelity - Halaman Saran & Masukan (Pengguna)

10) Halaman *Dashboard* (Admin)Gambar 4. 22 Low-Fidelity - Halaman *Dashboard* (Admin)

11) Halaman Pendaftar (Admin)

SDN SINDANG RERET Logout

Beranda

- ☐ Dashboard
- ☐ Data
 - ☐ Siswa yang dibutuhkan
 - ☐ Pendaftar
 - ☐ Diterima
 - ☐ Tidak di Terima
 - ☐ Saran & Masukan

Pendaftar

Beranda / Pendaftar

☐ Data Siswa/i Pendaftar

Search...

Nomor Pendaftar Unik	Nama calon siswa/i	Tempat Tanggal Lahir	Nomor Telepon	Alamat	Aksi
PPDB-2026-001	Asep	Bandung, 30 September 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreut, RT09W/01/04, Desa Patengan, Kec. Rumsabadi, Kab.Bandung 40173	☐ ☐ ☐
PPDB-2026-002	Asep	Naligpul, 15 Oktober 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreut, RT09W/02/04, Desa Patengan, Kec. Rumsabadi, Kab.Bandung 40173	☐ ☐ ☐

Logged in as:
Admin

Gambar 4. 23 Low-Fidelity - Halaman Pendaftar (Admin)

12) Halaman *Detail* (Admin)

SDN SINDANG RERET Logout

Beranda

- ☐ Dashboard
- ☐ Data
 - ☐ Siswa yang dibutuhkan
 - ☐ Pendaftar
 - ☐ Diterima
 - ☐ Tidak di Terima
 - ☐ Saran & Masukan

Pendaftar/Detail

Beranda / Pendaftar/Detail

☐ Detail Calon Siswa/i

☐ ☐ Selanjutnya

Nama Lengkap

Nama Panggilan

Nomor Telepon / Nomor HP

Tempat Tgl Lahir

Agama

Anak ke

Alamat Siswa/i

Jenis Kelamin

☐ Laki - Laki
☐ Perempuan

Nama RA/TK Asal

Alamat RA/TK Asal

Nama SD/MI Asal

Alamat SD/MI Asal

Status Anak Dalam Keluarga

☐ Anak Kandung
☐ Anak Angkat
☐ Lainnya

Logged in as:
Admin

1/4

SDN SINDANG RERET Logout

Beranda

- Dashboard
- Data
 - Siswa yang dibutuhkan
 - Pendaftar
 - Diterima
 - Tidak di Terima
 - Saran & Masukan

Detail Calon Siswa/i

Nama Lengkap Ayah

Nama Lengkap Ibu

Nomor Telepon / Nomor HP

Alamat Ibu

Alamat Ayah

Pekerjaan Ayah

Pekerjaan Ibu

Pendidikan Terakhir Ayah

Pendidikan Terakhir Ibu

Penghasilan Perbulan Ayah
Rp.

Penghasilan Perbulan Ibu
Rp.

Kembali

Selanjutnya

Logged in as
Admin
3/4

SDN SINDANG RERET Logout

Beranda

- Dashboard
- Data
 - Siswa yang dibutuhkan
 - Pendaftar
 - Diterima
 - Tidak di Terima
 - Saran & Masukan

Detail Calon Siswa/i

Nama Lengkap Ayah Wali

Nama Lengkap Ibu Wali

Nomor Telepon / Nomor HP Wali

Alamat Ibu Wali

Alamat Ayah Wali

Pekerjaan Ayah Wali

Pekerjaan Ibu Wali

Pendidikan Terakhir Ayah Wali

Pendidikan Terakhir Ibu Wali

Penghasilan Perbulan Ayah Wali
Rp.

Penghasilan Perbulan Ibu Wali
Rp.

Kembali

Selanjutnya

Logged in as
Admin
3/4

SDN SINDANG RERET Logout

Beranda

- ☐ Dashboard
- ☐ Data
- ☐ Siswa yang dibutuhkan
- ☐ Pendaftaran
- ☐ Diterima
- ☐ Tidak di Terima
- ☐ Saran & Masukan

Logged in as:
Admin

Beranda / Pendaftaran/Detail

☐ Detail Calon Siswa

Fotocopy Ijazah TK (Jika ada)

File type: PNG, JPG atau JPEG (Maksimal : 2MB)

Fotocopy Kartu Keluarga

File type: PNG, JPG atau JPEG (Maksimal : 2MB)

Fotocopy Akta Kelahiran

File type: PNG, JPG atau JPEG (Maksimal : 2MB)

Fotocopy KTP Orang Tua / wali

File type: PNG, JPG atau JPEG (Maksimal : 2MB)

Ras Foto berwarna 3x4 (Latar Belakang Merah)

File type: PNG, JPG atau JPEG (Maksimal : 2MB)

4/4

Gambar 4. 24 Low-Fidelity - Halaman Detail (Admin)

13) Halaman *Login* (Admin)

Login

SDN SINDANG RERET

Copyrights 2026 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 25 Low-Fidelity - Halaman Login

14) Halaman Diterima (Admin)

SDN SINDANG RERET

Beranda

☐ Dashboard

Data

☐ Siswa yang dibutuhkan

☐ Pendaftar

☐ Diterima

☐ Tidak di Terima

☐ Saran & Masukan

Logged in as:
Admin

Diterima

Home / Diterima

☐ Data Siswa/i yang diterima

Nomor Pendaftar Unik	Nama calon siswa/i	Tempat Tanggal Lahir	Nomor Telepon	Alamat	Aksi	Status
PPDB-2026-001	Asep	Bandung, 30 September 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04, Desa Patengan, Kec. Rancabali, Kab.Bandung 40973	☐	Diterima
PPDB-2026-002	Asep	Naringgul, 15 Oktober 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04, Desa Patengan, Kec. Rancabali, Kab.Bandung 40973	☐	Diterima

Gambar 4. 26 Low-Fidelity - Halaman Diterima (Admin)

15) Halaman Tidak Diterima (Admin)

SDN SINDANG RERET

Beranda

☐ Dashboard

Data

☐ Siswa yang dibutuhkan

☐ Pendaftar

☐ Diterima

☐ Tidak di Terima

☐ Saran & Masukan

Logged in as:
Admin

Tidak Diterima

Beranda / Tidak Diterima

☐ Data Siswa/i yang Tidak Diterima

Nomor Pendaftar Unik	Nama calon siswa/i	Tempat Tanggal Lahir	Nomor Telepon	Alamat	Aksi	Status
PPDB-2026-001	Asep	Bandung, 30 September 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04, Desa Patengan, Kec. Rancabali, Kab.Bandung 40973	☐	Tidak Diterima
PPDB-2026-002	Asep	Naringgul, 15 Oktober 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04, Desa Patengan, Kec. Rancabali, Kab.Bandung 40973	☐	Tidak Diterima

Gambar 4. 27 Low-Fidelity - Halaman Tidak Diterima (Admin)

16) Halaman Siswa/i yang dibutuhkan (Admin)

SDN SINDANG RERET

Beranda

☐ Dashboard

Data

☐ Siswa yang dibutuhkan

☐ Pendaftar

☐ Diterima

☐ Tidak di Terima

☐ Saran & Masukan

Logged in as:
Admin

Beranda / Siswa yang dibutuhkan

☐ Siswa yang dibutuhkan

Siswa yang dibutuhkan

Gambar 4. 28 Low-Fidelity - Halaman Siswa/i yang dibutuhkan (Admin)

17) Halaman Saran & Masukan (Admin)

SDN SINDANG RERET

Beranda

☐ Dashboard

Data

☐ Siswa yang dibutuhkan

☐ Pendaftar

☐ Diterima

☐ Tidak di Terima

☐ Saran & Masukan

Logged in as:
Admin

Saran & Masukan

Beranda / Saran & Masukan

☐ Saran & Masukan

Nama	Email/No telepon	Saran / Masukan
Marni	0829-2290-1123	Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since 1968, when designers at Letraset and James Mosley, the librarian at St Bride Printing Library in London, took a 1914 Cicero translation and scrambled it to make dummy text for Letraset's Body Type sheets. It has survived not only many decades, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised thanks to these sheets and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker and Microsoft Word including versions of Lorem Ipsum.
Ujung	Ujung@gmail.com	Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since 1968, when designers at Letraset and James Mosley, the librarian at St Bride Printing Library in London, took a 1914 Cicero translation and scrambled it to make dummy text for Letraset's Body Type sheets. It has survived not only many decades, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised thanks to these sheets and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker and Microsoft Word including versions of Lorem Ipsum.

Gambar 4. 29 Low-Fidelity - Halaman Saran & Masukan (Admin)

4.2.4.2 Hi-Fi Screens

Hi-fi atau *high-fidelity prototype* adalah suatu rancangan desain yang memiliki tingkat presisi yang tinggi atau dengan kata lain, rancangan desain tersebut memiliki warna, elemen, dan visual yang lengkap atau detail. Berikut merupakan *high - fidelity prototype* untuk perancangan UI/UX berbasis *website* untuk pendaftaran peserta didik baru SDN Sindang Reret:

1) Halaman Beranda (Pengguna)



3) Halaman Pendaftaran Formulir Orang Tua Siswa/i (Pegguna)

SDN Sindang Reret

Beranda **Pendaftaran** Kontak Kami Sign & Logout

Beranda / Pendaftaran

Formulir Pendaftaran Siswa/i Baru

Orang Tua Kandung

Nama Lengkap Ayah *	Pekerjaan Ayah *
Nama Lengkap Ibu *	Pekerjaan Ibu *
Nomor Telepon / Nomor HP *	Pendidikan Terakhir Ayah *
Alamat Ibu *	Pendidikan Terakhir Ibu *
Alamat Ayah *	Pendidikan Terakhir Ayah *
	Pendidikan Terakhir Ibu *

Kembali Selanjutnya

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 03/04 Desa Pitetengan
Kec. Rancabati Kab.Bandung 40973

089676551469
Sdsindangreret@gmail.com

Copyright © 2023 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 32 High-Fidelity - Halaman Pendaftaran Formulir Orang Tua Siswa/i (Pegguna)

4) Halaman Pendaftaran Formulir Orang Tua Wali Siswa/i (Pegguna)

SDN Sindang Reret

Beranda **Pendaftaran** Kontak Kami Sign & Logout

Beranda / Pendaftaran

Formulir Pendaftaran Siswa/i Baru

Orang Tua Wali

Nama Lengkap Ayah Wali	Pekerjaan Ayah Wali
Nama Lengkap Ibu Wali	Pekerjaan Ibu Wali
Nomor Telepon / Nomor HP Wali	Pendidikan Terakhir Ayah Wali
Alamat Ibu Wali	Pendidikan Terakhir Ibu Wali
Alamat Ayah Wali	Pendidikan Terakhir Ayah Wali
	Pendidikan Terakhir Ibu Wali

Kembali Selanjutnya

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 03/04 Desa Pitetengan
Kec. Rancabati Kab.Bandung 40973

089676551469
Sdsindangreret@gmail.com

Copyright © 2023 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 33 High-Fidelity - Halaman Pendaftaran Orang Tua Wali Siwa/i (Pegguna)

5) Halaman Pendaftaran Lampiran Berkas Persyaratan (Pengguna)

Lampiran Berkas Persyaratan

Fotocopy (saat TK Ulu-ulu)

Fotocopy Kartu Keluarga

Fotocopy Akta Kelahiran

Fotocopy KTP Orang Tua / wali

Pas Foto berwarna 3x4 (satu lembar)

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04, Desa Potongan
Kec. Pamocadu Kab. Bandung 40973

088676551469

sdnsindangreret@gmail.com

Copyright © 2020 SDN Sindangreret

Gambar 4. 34 *High-Fidelity* - Halaman Pendaftaran Lampiran Berkas Persyaratan (Pengguna)

6) Notifikasi Pop-up Berhasil (Pengguna)

Berhasil

Terima kasih telah mendaftar di SDN Sindang Reret.
Tunggu pengumuman melalui email atau telepon.
Nomor Pendaftaran Unik (PPDB-2025-001)

Kembali ke Beranda

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04, Desa Potongan
Kec. Pamocadu Kab. Bandung 40973

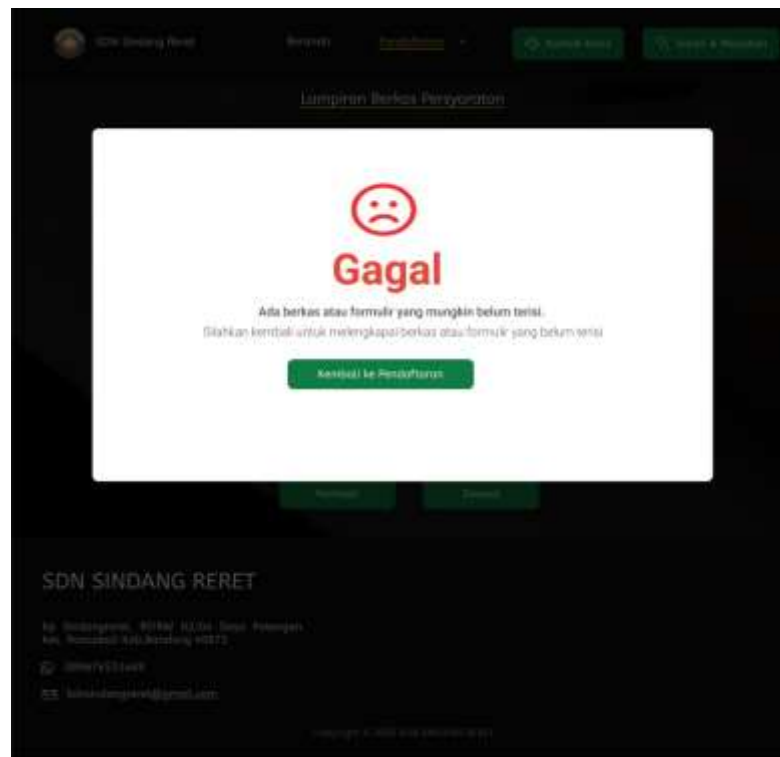
088676551469

sdnsindangreret@gmail.com

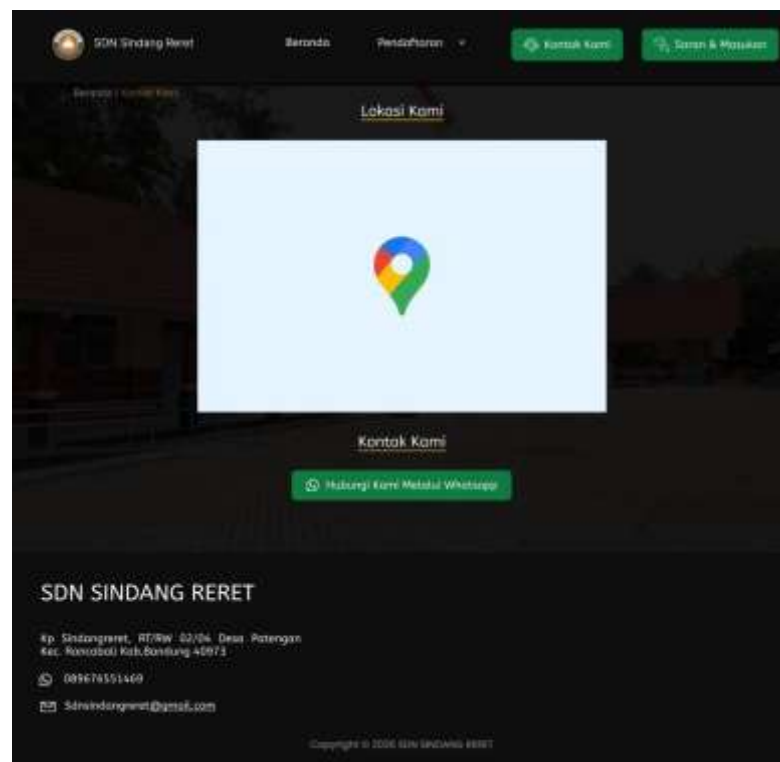
Copyright © 2020 SDN Sindangreret

Gambar 4. 35 *High-Fidelity* - Notifikasi Pop-up Berhasil (Pengguna)

7) Notifikasi Pop-up Gagal (Pengguna)

Gambar 4. 36 *High-Fidelity* - Notifikasi Pop-up Gagal (Pengguna)

8) Halaman Kontak Kami (Pengguna)

Gambar 4. 37 *High-Fidelity* - Halaman Kontak Kami (Pengguna)

9) Halaman Saran & Masukan (Pengguna)

SDN Sindang Reret Beranda Pendaftaran Kontak Kami Saran & Masukan

Beranda / Saran & Masukan

SARAN & MASUKAN

Nama Lengkap

Alamat Email/No. Telepon

Pesan

Kirim Pesan

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04 Desa Potongan
Kec. Rancabali Kab. Bandung 40973

089676551469

sdnsindangreret@gmail.com

Copyright © 2023 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 38 *High-Fidelity* - Halaman Saran & Masukan (Pengguna)

10) Notifikasi Pop-up Berhasil Saran & Masukan (Pengguna)

SDN Sindang Reret Beranda Pendaftaran Kontak Kami Saran & Masukan

Berhasil

Terima kasih telah menyampaikan Saran & Masukan anda.
Akan kami tindaklanjuti secepatnya.

Kembali ke Beranda

SDN SINDANG RERET

Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04 Desa Potongan
Kec. Rancabali Kab. Bandung 40973

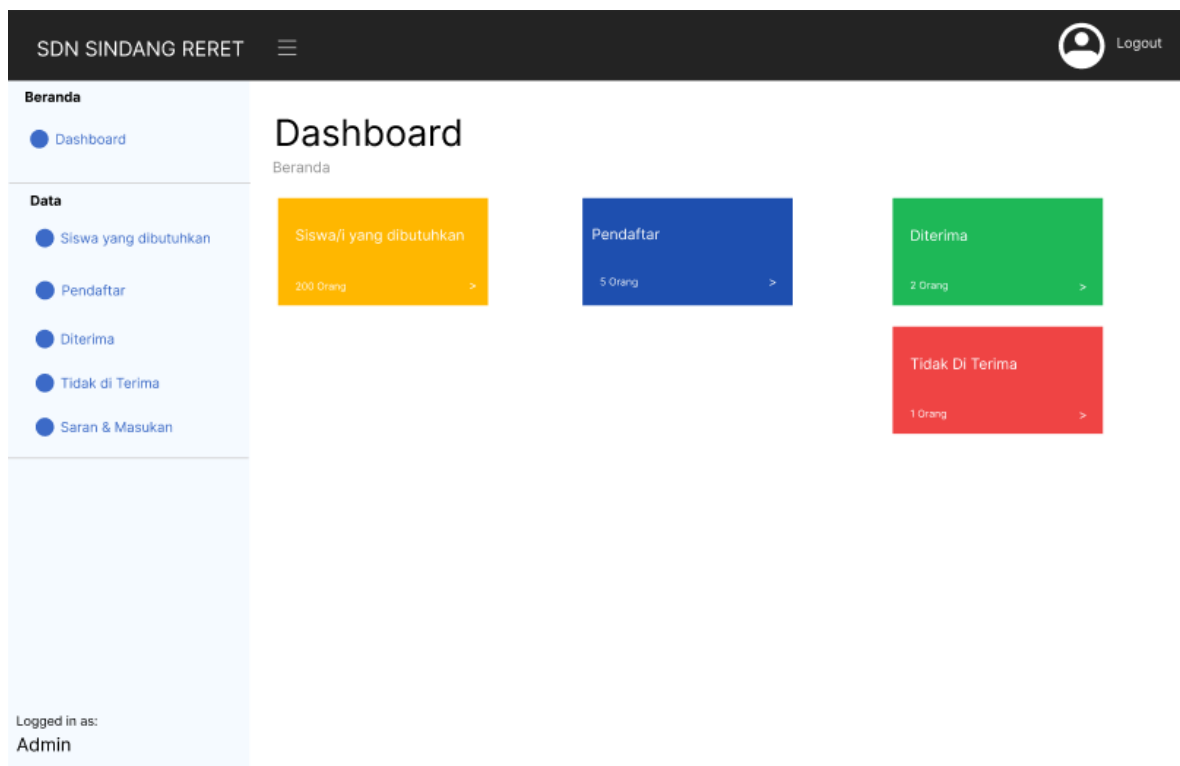
089676551469

sdnsindangreret@gmail.com

Copyright © 2023 SDN SINDANG RERET

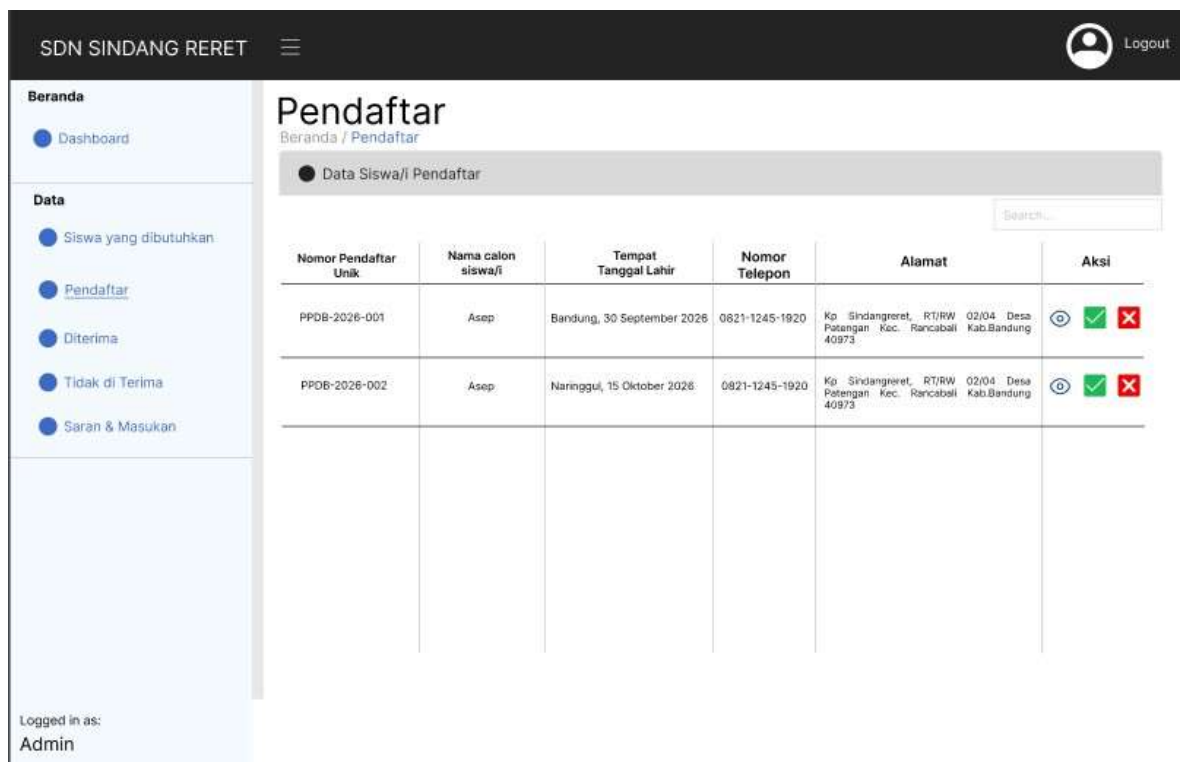
Gambar 4. 39 *High-Fidelity* - Notifikasi Pop-up Berhasil Saran & Masukan (Pengguna)

11) Halaman Dashboard (Admin)



Gambar 4. 40 High-Fidelity - Halaman Dashboard (Admin)

12) Halaman Pendaftar (Admin)



Gambar 4. 41 High-Fidelity - Halaman Pendaftar (Admin)

13) Halaman Login (Admin)

Login
SDN SINDANG RERET

Username

Password

Login

Copyrights 2026 SDN SINDANG RERET

Gambar 4. 42 High-Fidelity - Halaman Login (Admin)

14) Halaman *Detail* (Admin)

SDN SINDANG RERET Logout

Beranda

- Dashboard

Data

- Siswa yang dibutuhkan
- Pendaftar
- Diterima
- Tidak di Terima
- Saran & Masukan

Logged in as:
Admin

Beranda / Pendaftar/**Detail**

Detail Calon Siswa/i Selanjutnya

Nama Lengkap

Jenis Kelamin

☐ Laki - Laki

☐ Perempuan

Status Anak Dalam Keluarga

☐ Anak Kandung

☐ Anak Angkat

☐ Lainnya

Nama Panggilan

Nomor Telepon / Nomor HP

Nama RA/TK Asal

Alamat RA/TK Asal

Tempat Tgl Lahir

Agama

Nama SD/MI Asal

Alamat SD/MI Asal

Anak ke

Alamat Siswa/i

1/4

SDN SINDANG RERET

☰

 Logout

Beranda

Dashboard

Data

Siswa yang dibutuhkan

Pendaftar

Diterima

Tidak di Terima

Saran & Masukan

Beranda / Pendaftar/Detail

● Detail Calon Siswa/i



Kembali

Selanjutnya

Nama Lengkap Ayah

Nama Lengkap Ibu

Nomor Telepon / Nomor HP

Alamat Ibu

Alamat Ayah

Pekerjaan Ayah

Pekerjaan Ibu

Pendidikan Terakhir Ayah

Pendidikan Terakhir Ibu

Penghasilan Perbulan Ayah

Rp.

Penghasilan Perbulan Ibu

Rp.

Logged in as:
Admin

2/4

SDN SINDANG RERET

Logout

Beranda

Dashboard

Data

Siswa yang dibutuhkan

Pendaftar

Diterima

Tidak di Terima

Saran & Masukan

Beranda / Pendaftar/Detail

Detail Calon Siswa/i

Kembali

Selanjutnya

Nama Lengkap Ayah Wali

Nama Lengkap Ibu Wali

Nomor Telepon / Nomor HP Wali

Alamat Ibu Wali

Alamat Ayah Wali

Pekerjaan Ayah Wali

Pekerjaan Ibu Wali

Pendidikan Terakhir Ayah Wali

Pendidikan Terakhir Ibu Wali

Penghasilan Perbulan Ayah Wali

Rp.

Penghasilan Perbulan Ibu Wali

Rp.

SDN SINDANG RERET

Logout

Beranda

Dashboard

Data

Siswa yang dibutuhkan

Pendaftar

Diterima

Tidak di Terima

Saran & Masukan

Logged in as:

Admin

Beranda / Pendaftar/Detail

Detail Calon Siswa/i

Kembali

Pendaftar

Fotocopy Ijazah TK

ijazah.jpg

Telusuri..

Tidak ada berkas dipilih

Pilih foto PNG, JPG atau JPEG (Maxsize : 2MB)

Fotocopy Kartu Keluarga

kartu keluarga.png

Telusuri..

Tidak ada berkas dipilih

Pilih foto PNG, JPG atau JPEG (Maxsize : 2MB)

Fotocopy Akta Kelahiran

Akta Kelahiran.pdf

Telusuri..

Tidak ada berkas dipilih

Pilih foto PNG, JPG atau JPEG (Maxsize : 2MB)

Fotocopy KTP Orang Tua / wali

KTP.png

Telusuri..

Tidak ada berkas dipilih

Pilih foto PNG, JPG atau JPEG (Maxsize : 2MB)

Pas Foto berwarna 3x4 (Latar Belakang Merah)

Pasfoto.png

Telusuri..

Tidak ada berkas dipilih

Pilih foto PNG, JPG atau JPEG (Maxsize : 2MB)

4/4

Gambar 4. 43 High-Fidelity - Halaman Detail (Admin)

15) Halaman Diterima (Admin)

SDN SINDANG RERET

Logout

Beranda

Dashboard

Data

Siswa yang dibutuhkan

Pendaftar

Diterima

Tidak di Terima

Saran & Masukan

Logged in as:

Admin

Diterima

Beranda / Diterima

Data Siswa/i yang diterima

Search...

Nomor Pendaftar Unik	Nama calon siswa/i	Tempat Tanggal Lahir	Nomor Telepon	Alamat	Aksi	Status
PPDB-2026-001	Asep	Bandung, 30 September 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW Patengan Kec. Rancabali Kab.Bandung 40873		Diterima
PPDB-2026-002	Asep	Naringgul, 15 Oktober 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW Patengan Kec. Rancabali Kab.Bandung 40873		Diterima

Gambar 4. 44 High-Fidelity - Halaman Diterima (Admin)

16) Halaman Tidak Diterima (Admin)

SDN SINDANG RERET

Logout

Beranda

- Dashboard

Data

- Siswa yang dibutuhkan
- Pendaftar
- Diterima
- Tidak di Terima**
- Saran & Masukan

Logged in as: Admin

Tidak Di Terima

Beranda / Tidak di Terima

● Data Siswa/i yang tidak diterima

Search...

Nomor Pendaftar Unik	Nama calon siswa/i	Tempat Tanggal Lahir	Nomor Telepon	Alamat	Aksi	Status
PPDB-2026-001	Asep	Bandung, 30 September 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04 Desa Patengan Kec. Rancabali Kab.Bandung 40973		Tidak Diterima
PPDB-2026-002	Asep	Naringgul, 15 Oktober 2026	0821-1245-1920	Kp. Sindangreret, RT/RW 02/04 Desa Patengan Kec. Rancabali Kab.Bandung 40973		Tidak Diterima

Gambar 4. 45 High-Fidelity - Halaman Tidak Diterima (Admin)

17) Halaman Siswa/i yang dibutuhkan (Admin)

SDN SINDANG RERET

Logout

Beranda

- Dashboard

Data

- Siswa yang dibutuhkan**
- Pendaftar
- Diterima
- Tidak di Terima
- Saran & Masukan

Logged in as: Admin

Beranda / Siswa yang dibutuhkan

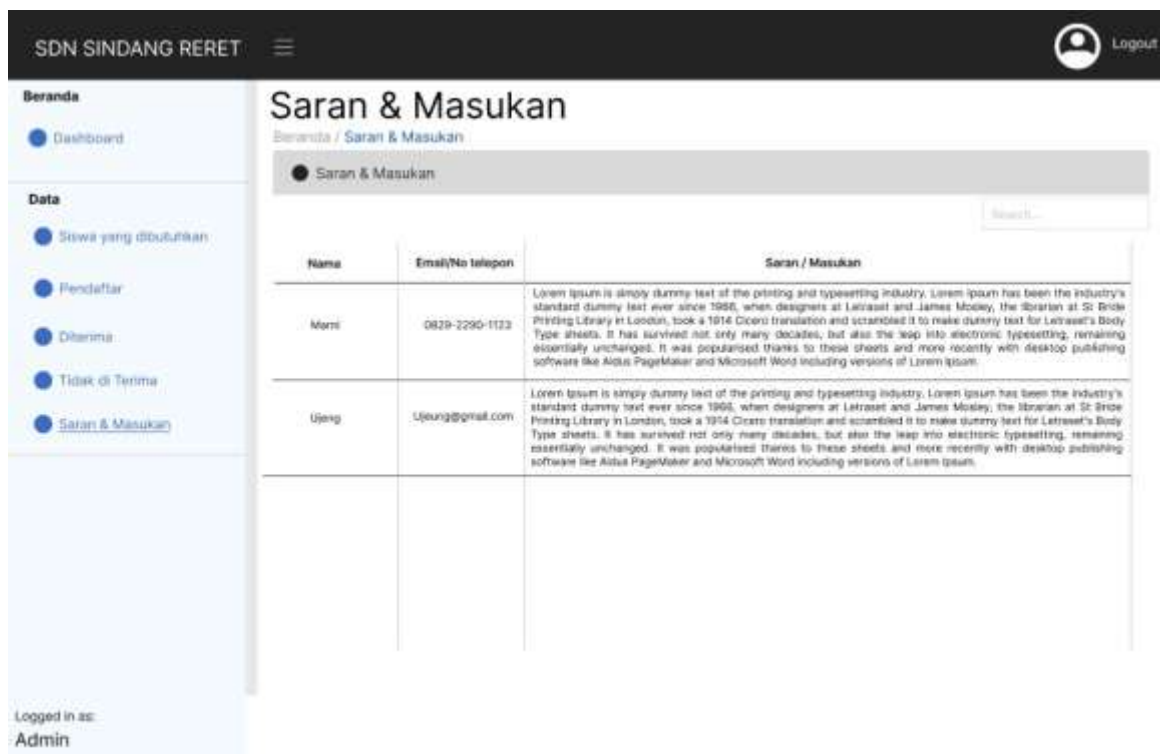
● Siswa yang dibutuhkan

Simpan

Siswa yang dibutuhkan

Gambar 4. 46 High-Fidelity - Halaman Siswa/i yang dibutuhkan (Admin)

18) Halaman Saran & Masukan (Admin)



Gambar 4. 47 High-Fidelity - Halaman Saran & Masukan (Admin)

4.2.5 Testing

Tahap *testing* merupakan fase akhir dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk mengevaluasi rancangan UI/UX (*High-Fidelity Prototype*) website PPDB SDN Sindang Reret. Pengujian ini dilakukan untuk memvalidasi apakah solusi digital yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah dipahami, serta bebas dari hambatan kebingungan (*usability issues*) sebelum diimplementasikan.

4.2.5.1 Metode Pengujian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Usability Testing (UT)* yang dikombinasikan dengan kuesioner System Usability Scale (SUS). Proses pengujian melibatkan enam orang responden dengan latar belakang profesi sebagai staff/guru sekolah, pekerja buruh dan wirausaha. Metode SUS ini diterapkan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri atas 10 butir pernyataan terstruktur, yang mencakup kombinasi pernyataan bernada positif dan negatif. Penilaian instrumen ini menggunakan format skala Likert 5 poin, yang bergerak dari skor 1 merepresentasikan pilihan "Sangat Tidak Setuju" hingga skor 5 untuk pilihan "Sangat Setuju".

Sebagai instrumen pengumpul data penunjang evaluasi, butir-butir kuesioner SUS dirancang sedemikian rupa untuk memetakan kepuasan, konsistensi tampilan, serta tingkat kemudahan interaksi pengguna dengan *prototype* fungsional website PPDB ini, di mana struktur

instrumen membagi pernyataan ganjil untuk aspek-aspek kegunaan yang bersifat suportif, sedangkan pernyataan genap digunakan untuk mendeteksi potensi kendala atau kompleksitas sistem yang dirasakan oleh responden. Adapun rincian *framework* instrumen serta daftar lengkap sepuluh pernyataan dari kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang diisi secara mandiri oleh para responden disajikan dalam berikut:

Tabel 4. 8 Pernyataan *System Usability Scale* (SUS)

No.	Pernyataan Pengguna	1	2	3	4	5
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya pikir akan menggunakan <i>website</i> Ini					
2	Saya rasa <i>website</i> ini rumit digunakan					
3	Saya rasa <i>website</i> ini mudah digunakan					
4	Saya pikir saya membutuhkan pendamping untuk menggunakan <i>website</i> ini					
5	Saya rasa fitur-fitur dalam <i>website</i> ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya rasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>website</i> ini					
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat					
8	Saya rasa <i>website</i> ini sangat membingungkan					
9	Saya menggunakan <i>website</i> ini dengan lancar					
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan <i>website</i> ini					

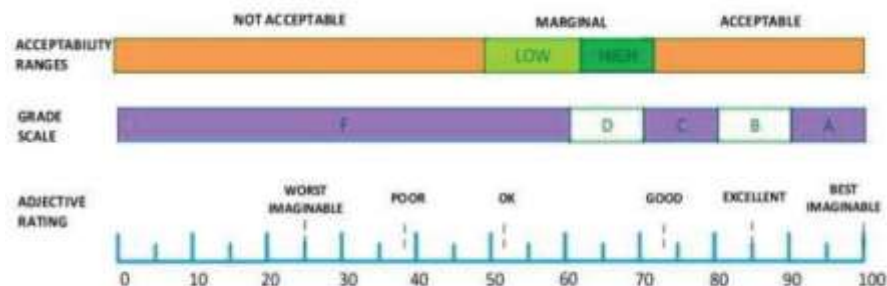
Pertanyaan ganjil (1,3,5,7,9) bersifat positif, sedangkan pernyataan genap (2,4,6,8,10) bersifat negatif. Rentang skala Likert disusun dari kiri ke kanan dengan skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4 (setuju), 5 (sangat setuju). Cara pengolahan data SUS sebagai berikut:

1. Perhitungan skor setiap pernyataan nomor ganjil (1,3,5,7,9) diperoleh dari nilai jawaban yang dipilih kemudian dikurangi 1.

2. Untuk setiap pernyataan nomor genap memiliki skor awal = 5. Sehingga perhitungan skor setiap pernyataan nomor genap diperoleh dengan cara skor awal (5) dikurangi nilai jawaban yang dipilih.
3. Hasil skor setiap pernyataan dijumlahkan, kemudian dikalikan dengan 2,5 sehingga skor SUS antara 0 sampai dengan 100 dan dibagi dengan jumlah responden. Perhitungan dengan menggunakan rumus berikut :

$$U = \frac{\sum R \times 2,5}{n}$$

Kemudian dalam melihat dan mengetahui interpretasi dari skor SUS yang diperoleh dapat dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata SUS dengan rentang nilai *adjective ratings*, *acceptability scores*, dan *grading scale* seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 48 Interpretasi / Rata - rata Skor SUS

4.2.5.2 Hasil Testing

Hasil *testing* dari Pihak Internal (Staff/Guru Sekolah) dan Pihak Eskternal (Orang Tua Calon siswa/i), Penulis melibatkan 6 responden yaitu 2 responden dari pihak internal (Staff/Guru Sekolah), 1 responden Eksternal (Orang Tua siswa/i) dan 3 responden dari pihak eskternal (Orang Tua Calon siswa/i). Hasil perhitungan akhir skor SUS ditampilkan secara transparan sebagai berikut :

Skor Hasil Hitung												Jumlah	(Jumlah x 2.5)
No	Reponden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	34	85
2	Responden 2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	30	75
3	Responden 3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	1	25	62.5
4	Responden 4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	62.5
5	Responden 5	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	26	65
6	Responden 6	3	3	3	2	4	3	2	3	4	2	29	72.5
Total Hasil (ditambah)												169	422.5
Hasil Rata – Rata (dibagi)													70.41

Dari hasil perhitungan diatas didapatkan jumlah total nilai 6 responden adalah 169, selanjutnya skor tersebut dirata – rata dan menghasilkan nilai akhir skor SUS yaitu 70.41 dengan kategori “Acceptable” dan rating “Good”

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian analisa data yang telah dilakukan dan saran – saran yang dapat diteripakan dari hasil pengelolaan data yang dapat membantu kedepannya oleh penulis untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

Berdasarkan hasil rancangan, masukan pengguna, serta keterbatasan yang terdapat dalam laporan penelitian ini, berikut adalah beberapa saran realistis yang direkomendasikan untuk pengembangan selanjutnya:

1. Mengingat penelitian Tugas Akhir ini dibatasi hanya sampai pada tahap perancangan UI/UX saja tanpa mencakup pengembangan kode program (*coding*), maka disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengimplementasikan hasil prototipe ini ke dalam tahap pembangunan sistem yang sesungguhnya dengan basis data (*database*) yang terintegrasi penuh.
2. Pihak sekolah dasar dasar negeri (SDN) Sindang Reret disarankan untuk menyelenggarakan sesi edukasi atau panduan teknis berkala bagi para guru, staf operator sekolah, maupun perwakilan orang tua calon siswa agar dapat meminimalkan kendala gagap teknologi saat sistem informasi berbasis website ini nantinya resmi dioperasikan.
3. Melakukan penyempurnaan elemen UI/UX secara berkala, seperti perbaikan tampilan, konsistensi elemen, penyempurnaan fitur yang sudah dirancang, serta penyesuaian ukuran teks berdasarkan masukan langsung dari pengguna guna mengoptimalkan kenyamanan interaksi dan meningkatkan skor kegunaan (SUS).

DAFTAR PUSTAKA

- [AIN23] Ain Nuraini, & Rachmawati, A. A. (2023). Perancangan User Interface Aplikasi M-Parkir Universitas Widyatama Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15).
- [AYU23] Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Informatika (JITI)*, 1(2).
- [END25] Endah, K, Reyhandera, R. N., & Kembaren, O. S. B. (2025). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(1).
- [HAN24] Hansel, S., P. & Jawak, J. B. W. (2024). Desain UI/UX Website Mata Kuliah Tugas Akhir Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Program Studi Manajemen Rekayasa, Institut Teknologi Del). *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(1)
- [HUD19] Huda, N., Suwardi, H., Syakti, F., & Mirza, A. H. (2019). Perancangan User Interface dan User Experience pada Website Komoditiku Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknoinfo*, 13(2)
- [KUK16] Kukuh, A. A (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(1).
- [MAI17] Maimunah, Manalu, D. E., & Kusuma, D. B. (2017). Perancangan Prototype Visual pada Bagian Desain sebagai Media Informasi dan Promosi pada PT. Sulindafin. *Jurnal Sensitek*, 1(1).
- [NUR23] Nurlailah, E., & Wardani, K. R. N. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaralam. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(2).
- [PRE10] Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (7th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- [RAC23] Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Pengembangan UI/UX: Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2).
- [SAR20] Sari, I. P., dkk. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55.
- [SHI21] Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Jurnal Automata*, 2(2).
- [VIA23] Via, K. M., & Manik, Y. M. M. (2023). Analisis Permasalahan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2).

LAMPIRAN

A. Berita Acara

a. Berita Acara Wawancara Kepala Sekolah



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jarak Haraput Bandung 40133

BERITA ACARA WAWANCARA KEPALA SEKOLAH SDN SINDANG RERET

No : 01
Hari, Tanggal : Rabu, 5 November 2025
Waktu : 08.30 – 09.00
Tempat : SDN Sindang Reret
Narasumber : Lina Yudianti Nurhasanah, S. Pd
Agenda : Wawancara mengenai identifikasi permasalahan pendaftaran Sekolah Dasar Negeri Sindang Reret

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/Ibu ?	Lina Yudianti Nurhasanah
2.	Bagaimana cara sekolah saat ini menyebarkan informasi mengenai PPDB kepada masyarakat umum atau orang tua siswa/i?	Masih menggunakan konvensional dan orang tua datang ke sekolah untuk mendaftar atau mencari informasi
3.	Saat Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berlangsung, bagaimana proses pendaftaran yang dilakukan?	Orang tua calon siswa/i datang sekolah untuk membawa persyaratan yang ditentukan dari sekolah, lalu orang tua calon siswa/i mengisi formulir pendaftaran jika telah mengisi lalu orang tua siswa/i menunggu penerimaan PPDB.
4.	Menurut Bapak/Ibu, informasi apa yang paling sering ditanyakan oleh masyarakat atau orang tua calon siswa/i pada saat masa PPDB berlangsung?	Persyaratan apa saja yang harus dipenuhi, dan biaya jika memang ada biaya yang harus dikeluarkan oleh orang tua calon siswa/i
5.	Apakah ada tantangan atau kendala terbesar yang sering Bapak/Ibu hadapi pada saat masa PPDB berlangsung?	Tantangan utamanya adalah keterbatasan puntila yang melayani, sehingga pihak sekolah sering kali kehabisan menghadapi banyaknya pendaftar. Selain itu, beberapa orang tua juga masih kurang memahami tata cara pengisian formulir pendaftaran secara benar.
6.	Apakah bapak/ibu sebelumnya sudah terpikirkan untuk menyediakan	Sudah ada keinginan, namun kendalanya kurangnya edukasi teknologi digital



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jarak Haraput Bandung 40133

No	Pertanyaan	Jawaban
7.	Apakah SDN Sindang Reret dibantu website yang menyediakan informasi mengenai PPDB serta melakukan pendaftaran melalui website tersebut apakah bapak/ibu setuju?	Sangat setuju, perlu adanya layanan kepada guru-guru dan orang tua siswa/i atau orang tua calon siswa/i yang akan menggunakan website tersebut minimal dibantu dengan ada informasi mengenai atau langkah-langkah jika ingin melakukan pendaftaran.
8.	Jika nanti dibantu website, apa saja yang ingin bapak/ibu tanggapan dalam website tersebut?	Ingin adanya fitur yang memudahkan langsung di dalam website atau tidak perlu menggunakan formulir dari kertas dan ingin ada fitur untuk bisa di akses oleh orang tua calon siswa/i kepala sekolah, akan sangat membantu atau orang tua calon siswa/i terdapat media untuk menyampaikan kritik atau saran kepada sekolah.

Yang mengabdikan:

No	Nama	Posisi
1.	Lina Yudianti Nurhasanah	Kepala Sekolah SDN Sindang Reret
2.	Agung Pratomo Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Agung Pratomo Rahmat
NRP. 2116400044

Narasumber

Lina Yudianti Nurhasanah, S. Pd
NIP. 19770401199002003

Lampiran A. 1 Wawancara Kepala Sekolah

b. Berita Acara Wawancara Orang tua Siswa/i



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harau Bandung 40153

**BERITA ACARA WAWANCARA
ORANG TUA SISWA/I
SDN SINDANG RERET**

No : 02
Hari, Tanggal : Kamis, 6 November 2025
Waktu : 15.30 – 16.00
Tempat : Rumah Ibu Rismayanti
Narasumber : Rismayanti
Agenda : Wawancara Mengenai Informasi PPDB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/Ibu?	Rismayanti
2.	Pekerjaan Bapak/Ibu?	Wiraswasta (warung sembako)
3.	Bagaimana cara Bapak/Ibu pada saat ini mendapatkan informasi mengenai pendaftaran sekolah?	Kalo informasi saya dapetnya dari tetangga, kebutuhan tetangga saya guru di SDN sindang reret.
4.	Apakah Bapak/Ibu pada saat ini mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai pendaftaran sekolah?	Waktu itu buat dapet informasi mengenai pendaftaran tidak terlalu sulit, cuman untuk daftar harus datang langsung ke sekolah kan, saya kesulitan menyesuaikan waktunya saja untuk jaga waktu dengan ke sekolah
5.	Menurut bapak/ibu bagaimana jika nantinya ada suatu platform atau website yang dibuat untuk memberikan informasi mengenai pendaftaran sekolah atau melakukan pendaftaran sekolah dari rumah (tidak perlu ke sekolah)?	Menurut saya, bagus yah karena dijamin sekarang udah banyak pake HP nya jadi orang tua seperti saya bisa langsung dapet informasi dan gaperlu lagi datang ke sekolah buat daftar anak saya sekolah.



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harau Bandung 40153

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Rismayanti	Orang tua Siswa/i SDN Sindang Reret
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Agung Purnama Rahmat
NRP. 213040084

Narasumber

Rismayanti

Lampiran A. 2 Wawancara Orang Tua Siswa/i

c. Berita Acara Wawancara Orang tua calon siswa/i



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harupat Bandung 40153

**BERITA ACARA WAWANCARA
ORANG TUA CALON SISWA/I**

No : 03
 Hari, Tanggal : Kamis, 6 November 2025
 Waktu : 18.00 – 18.30
 Tempat : Rumah Ibu Lina Haryati
 Narasumber : Lina Haryati
 Agenda : Wawancara mengenai PPDB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/ibu?	Lina Haryati
2.	Pekerjaan Bapak/ibu?	Pegawai Pabrik PTPN
3.	Kenapa Bapak/ibu ingin mendaftarkan anaknya untuk bersekolah di SDN Sindang Reret?	Dikarena lokasi sekolah berdekatan dengan rumah.
4.	Bagaimana cara Bapak/ibu mendapatkan informasi mengenai pendaftaran sekolah di SDN Sindang Reret?	Untuk sementara dari tetangga saya karena saya gada hp juga karena dipakai suami saya bekerja.
6.	Apakah Bapak/ibu merasa keberatan untuk datang ke sekolah hanya untuk mendapatkan informasi kesekolah atau melakukan pendaftaran di sekolah?	Sebenarnya saya merasa cukup keberatan karena harus menyesuaikan dengan waktu kerja saya.
7.	Menurut bapak/ibu bagaimana jika nantinya ada suatu platform atau website yang dibuat untuk memberikan informasi mengenai pendaftaran sekolah atau melakukan pendaftaran sekolah dari rumah (tidak perlu kesekolah) ?	Bagus mungkin biar ga perlu datang ke sekolah buat daftar juga, cuman karena saya ga biasa pake HP juga jadi kurang paham untuk mengakses website tersebut.



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harupat Bandung 40153

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Lina Haryati	Orang tua Calon Siswa/i
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Agung Purnama Rahmat
NRP. 213040084

Narasumber

Lina Haryati

d. Berita Acara Wawancara Guru/Staff



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harupat Bandung 40153

BERITA ACARA WAWANCARA
GURU/STAFF SDN SINDANG RERET

No : 04
 Hari, Tanggal : Kamis, 30 April 2026
 Waktu : 16.00 – 16.15
 Tempat : Rumah Ibu Eka
 Narasumber : Eka Tantri, S. Pd
 Agenda : Wawancara mengenai PPDB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama Bapak/ibu ?	Eka Tantri S.Pd.
2.	Bagaimana peran Ibu dalam PPDB di SDN Sindang Reret selama ini?	Saya bertugas melayani orang tua yang datang, membagikan formulir kertas, membantu menjelaskan syarat administrasi, serta mengumpulkan kembali berkas yang telah diisi.
3.	Apa kendala teknis yang paling sering Ibu rasakan saat melayani pendaftaran manual?	Terjadi penumpukan antrean orang tua di sekolah pada jam-jam sibuk. Selain itu, pengelolaan berkas fisik sangat berisiko karena dokumen kertas rawan terselip atau rusak, dan kami harus merekap ulang data tersebut secara manual ke komputer.
4.	Bagaimana pendapat Ibu jika proses pendaftaran ini dialihkan menjadi berbasis website?	Sangat membantu meringankan beban kerja administrasi guru saat masa PPDB tiba. Data pendaftar bisa langsung masuk ke komputer tanpa perlu orang tua datang ke sekolah.



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harupat Bandung 40153

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Eka Tantri	Guru/Staff SDN Sindang Reret
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Agung Purnama Rahmat
 NRP. 213040084

Narasumber

Eka Tantri, S. Pd
 NIP. 197006152021212002

Lampiran A. 4 Wawancara Guru/Staff

e. Berita Acara Testing Kepala Sekolah



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jarak Hampat Bandung 40155

**BERITA ACARA TESTING
KEPALA SEKOLAH
SDN SINDANG RERET**

No : 01
Hari, Tanggal : Kamis, 11 Juni 2026
Waktu : 09.00 – 09.30
Tempat : SDN Sindang Reret
Narasumber : Lina Yudhini Nurhasanah, S. Pd
Agenda : Testing Prototype dengan metode SUS

No.	Pernyataan Pengguna :	1	2	3	4	5
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya pikir akan menggunakan website ini					✓
2	Saya rasa website ini rumit digunakan		✓			
3	Saya rasa website ini mudah digunakan					✓
4	Saya pikir saya membutuhkan pelatihan untuk menggunakan website ini			✓		
5	Saya rasa fitur-fitur dalam website ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada website ini		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat				✓	
8	Saya rasa website ini sangat membingungkan	✓				
9	Saya menggunakan website ini dengan lancar					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan website ini		✓			



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jarak Hampat Bandung 40155

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Lina Yudhini Nurhasanah	Kepala Sekolah SDN Sindang Reret
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Agung Purnama Rahmat
NRP. 213040084

Narasumber

Lina Yudhini Nurhasanah, S. Pd
NIP. 197706061999032003

Lampiran A. 5 Testing Kepala Sekolah

f. Berita Acara Testing Guru/Staff



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harung Bandung 40153

BERITA ACARA TESTING
GURU/STAFF
SDN SINDANG RERET

No : 02
Hari, Tanggal : Kamis, 11 Juni 2026
Waktu : 09.30 – 10.00
Tempat : SDN Sindang Reret
Narasumber : Eka Tantri, S. Pd
Agenda : Testing Prototype dengan metode SUS

No.	Pernyataan Pengguna	1	2	3	4	5
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya pikir akan menggunakan website ini					✓
2	Saya rasa website ini rumit digunakan			✓		
3	Saya rasa website ini mudah digunakan					✓
4	Saya pikir saya membutuhkan pendamping untuk menggunakan website ini			✓		
5	Saya rasa fitur-fitur dalam website ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada website ini			✓		
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat				✓	
8	Saya rasa website ini sangat membingungkan		✓			
9	Saya menggunakan website ini dengan lancar				✓	



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harung Bandung 40153

10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan website ini		✓			
----	--	--	---	--	--	--

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Eka Tantri	Guru/Staff SDN Sindang Reret
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Narasumber

Agung Purnama Rahmat
NRP. 213040084

Eka Tantri, S. Pd
NIP. 197006152021212002

g. Berita Acara Testing Orang Tua Siswa/i



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harapat Bandung 40153

BERITA ACARA TESTING
ORANG TUA SISWA/I
SDN SINDANG RERET

No : 03
Hari, Tanggal : Jum'at, 12 Juni 2026
Waktu : 15.00 – 15.30
Tempat : Rumah Ibu Rismayanti
Narasumber : Rismayanti
Agenda : Testing Prototype dengan metode SUS

No.	Pernyataan Pengguna	1	2	3	4	5
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya pikir akan menggunakan website ini				✓	
2	Saya rasa website ini rumit digunakan			✓		
3	Saya rasa website ini mudah digunakan				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan pendamping untuk menggunakan website ini					✓
5	Saya rasa fitur-fitur dalam website ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya rasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada website ini			✓		
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat			✓		
8	Saya rasa website ini sangat membingungkan			✓		
9	Saya menggunakan website ini dengan lancar				✓	



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harapat Bandung 40153

10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan website ini				✓	
----	--	--	--	--	---	--

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Rismayanti	Wirawasta
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Agung Purnama Rahmat
NRP. 213040064

Narasumber

Rismayanti

h. Berita Acara Testing Orang Tua Calon Siswa/i



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harupat Bandung 40153

**BERITA ACARA TESTING
ORANG TUA CALON SISWA/I**

No : 04
 Hari, Tanggal : Jum'at, 12 Juni 2026
 Waktu : 16.00 – 16.30
 Tempat : Rumah Ibu Lina Haryati
 Narasumber : Lina Haryati
 Agenda : Testing Prototype dengan metode SUS

No.	Pernyataan Pengguna	1	2	3	4	5
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya pikir akan menggunakan <i>website</i> ini				✓	
2	Saya rasa <i>website</i> ini rumit digunakan			✓		
3	Saya rasa <i>website</i> ini mudah digunakan				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan pendamping untuk menggunakan <i>website</i> ini			✓		
5	Saya rasa fitur-fitur dalam <i>website</i> ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya rasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>website</i> ini			✓		
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat				✓	
8	Saya rasa <i>website</i> ini sangat membingungkan			✓		
9	Saya menggunakan <i>website</i> ini dengan lancar				✓	
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan <i>website</i> ini			✓		



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harupat Bandung 40153

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Lina Haryati	Berada Pihak
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Penanggung

Agung Purnama Rahmat
NRP. 2130400184

Narasumber

Lina Haryati

i. Berita Acara Testing Orang Tua Calon Siswa/i



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harapat Bandung 40153

**BERITA ACARA TESTING
ORANG TUA CALON SISWA/I**

No : 05
 Hari, Tanggal : Sabtu, 13 Juni 2026
 Waktu : 13.00 – 13.30
 Tempat : Rumah Ibu Suci Ramayani
 Narasumber : Suci Ramayani
 Agenda : Testing Prototype dengan metode SUS

No.	Pernyataan Pengguna	1	2	3	4	5
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya pikir akan menggunakan website ini				✓	
2	Saya rasa website ini rumit digunakan			✓		
3	Saya rasa website ini mudah digunakan				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan pendamping untuk menggunakan website ini			✓		
5	Saya rasa fitur-fitur dalam website ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada website ini			✓		
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat				✓	
8	Saya rasa website ini sangat membingungkan			✓		
9	Saya menggunakan website ini dengan lancar				✓	
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan website ini			✓		



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

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harapat Bandung 40153

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Suci Ramayani	Ibu Rumah Tangga
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Agung Purnama Rahmat
NRP. 213040084

Narasumber

Suci Ramayani

Lampiran A. 9 Testing Orang Tua Calon Siswa/i

j. Berita Acara Testing Orang Tua Calon Siswa/i



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harjoat Bandung 40153

BERITA ACARA TESTING
ORANG TUA CALON SISWA/I

No : 06
 Hari, Tanggal : Sabtu, 13 Juni 2026
 Waktu : 14.00 – 14.30
 Tempat : Rumah Ibu Lisdia
 Narasumber : Lisdia
 Agenda : Testing Prototype dengan metode SUS

No.	Pernyataan Pengguna	1	2	3	4	5
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya pikir akan menggunakan <i>website</i> Ini				✓	
2	Saya rasa <i>website</i> ini rumit digunakan		✓			
3	Saya rasa <i>website</i> ini mudah digunakan				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan pendamping untuk menggunakan <i>website</i> ini			✓		
5	Saya rasa fitur-fitur dalam <i>website</i> ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>website</i> ini		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat			✓		
8	Saya rasa <i>website</i> ini sangat membingungkan		✓			
9	Saya menggunakan <i>website</i> ini dengan lancar					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan <i>website</i> ini			✓		



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

Jl. Dr. Setiabudi No. 193 Gedung Jalak Harjoat Bandung 40153

Yang menghadiri:

No	Nama	Posisi
1.	Lisdia	Ibu Rumah Tangga
2.	Agung Purnama Rahmat	Mahasiswa Universitas Pasundan Teknik Informatika

Mengetahui,

Pewawancara

Narasumber


 Agung Purnama Rahmat
 NRP. 213040084


 Lisdia