

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1 Platform Pendidikan

Platform pendidikan adalah sistem digital yang mengintegrasikan materi, penilaian, dan interaksi *real-time* untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara *online* dan *hybrid*. Papan diskusi, tes *online*, pengelolaan materi, dan pelacakan kemajuan siswa adalah fitur – fitur khasnya. Kemampuan sebuah platform untuk mendigitalkan proses pembelajaran tanpa mengorbankan nilai pedagogisnya merupakan faktor utama keberhasilannya [5]. Institusi dapat menangani pembelajaran secara lebih efektif, mudah beradaptasi, dan digital dengan bantuan platform pendidikan. Selain mempermudah administrasi dan pengajaran, platform pendidikan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Pengalaman pengguna sistem dan kualitas antarmuka mempunyai dampak signifikan terhadap efektivitas platform pendidikan. Pengguna mungkin merasa kesulitan dalam menggunakan platform ini karena kelemahan dalam desain dan alur interaksinya, yang pada akhirnya menurunkan minat mereka untuk menggunakannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karena platform pendidikan menggabungkan sumber daya, tes, dan interaksi *real-time*, platform pendidikan sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran *online* dan *hybrid*. Kemampuan untuk mengotomatiskan proses pembelajaran tanpa mengorbankan nilai pedagogi inilah yang menentukan keberhasilan platform ini. Selain menyederhanakan administrasi dan pengajaran, desain antarmuka yang kuat dan

pengalaman pengguna juga penting karena kekurangan di bidang ini dapat menurunkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

### 2.1.2 Website

Sebuah *website* terdiri dari sejumlah halaman yang menampilkan informasi dalam bentuk teks, suara, animasi, gambar diam atau bergerak, atau campuran dari semuanya. Suatu jaringan halaman menghubungkan masing – masing bangunan terkait yang dibentuk oleh halaman – halaman tersebut, yang dapat bersifat statis atau dinamis. Cara lain untuk mendeskripsikan situs web adalah sebagai kumpulan halaman dalam domain yang berisi berbagai jenis konten yang dapat diakses dan digunakan pengunjung secara online [6].

Dalam bidang pendidikan, di mana kepercayaan masyarakat sangat penting, desain *website* sangat penting untuk memberikan kesan pertama yang positif pada pengunjung. Pengunjung akan segera meninggalkan situs *website* yang berulang, tidak responsif, dan mengabaikan pedoman desain *UI/UX*. Alur navigasi yang mudah dipahami dan presentasi yang lugas namun informatif sangat penting untuk membuat pengguna tetap tertarik menjelajahi konten situs *website*.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa situs *website* adalah platform digital yang terdiri dari halaman-halaman tertaut yang secara bebas menampilkan informasi melalui internet. Situs web sangat penting untuk menyediakan materi ilmiah dalam bidang pendidikan. Karena pengguna cenderung meninggalkan situs web yang tidak responsif dan tidak mematuhi pedoman *UI/UX*, situs web yang dirancang dengan baik sangat penting untuk menciptakan kesan pertama yang baik. Mempertahankan keterlibatan pengguna memerlukan tampilan konten yang jelas dan navigasi yang sederhana.

### 2.1.3 *User Interface (UI)*

*User Interface* merupakan antarmuka pengguna sistem informasi teknologi yang bermaksud untuk memfasilitasi penggunaan teknologi oleh pengguna. Proses pembuatan antarmuka pengguna melibatkan mengetahui apa yang membuat antarmuka pengguna bagus, cara membuatnya terlihat bagus bagi pengguna, cara membuatnya mudah digunakan oleh pengguna, dan bagaimana setiap elemen UI memengaruhi pengguna.

Antarmuka pengguna (*UI*) aplikasi adalah tampilan visual yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem. *User interface* terdiri dari komponen – komponen seperti tata letak, skema warna, jenis huruf, dan gambar yang dimaksudkan untuk memudahkan pengguna berinteraksi dengan sistem secara efektif dan efisien [7].

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan sistem informasi teknologi dengan tujuan mempermudah penggunaan teknologi disebut antarmuka pengguna (*UI*). Memahami aspek menarik secara visual, kegunaan, dan bagaimana setiap elemen memengaruhi pengalaman pengguna merupakan komponen penting dalam konstruksi UI. Transformasi UI adalah proses mengubah wireframe dasar menjadi antarmuka estetis yang memungkinkan orang berinteraksi langsung dengannya.

### 2.1.4 *User Experience (UX)*

Pengalaman pengguna adalah istilah yang mengacu pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau media. Berasal dari kata *user* yang artinya pengguna, dan *experience* yang artinya pengalaman. Tujuan dari pengalaman pengguna ini adalah untuk memudahkan interaksi pengguna atau pencarian informasi dalam suatu produk atau media. Antarmuka pengguna yang

dirancang dengan baik juga harus mampu membuat pengalaman pengguna menyenangkan.

Istilah "pengalaman pengguna" (*UX*) menggambarkan bagaimana seseorang merasakan dan memandang suatu sistem, produk, atau layanan secara keseluruhan. *User experience* mencakup elemen – elemen termasuk nilai yang dirasakan pengguna, kepuasan emosional, efisiensi, dan kemudahan penggunaan [8].

Jadi kesimpulan di atas yaitu, pengalaman yang dimiliki pengguna saat berinteraksi dengan produk atau media dikenal sebagai pengalaman pengguna (*UX*). Tujuannya adalah untuk menjadikan situs atau aplikasi lebih ramah pengguna, nyaman, dan menyenangkan sehingga pengguna dapat melintasinya tanpa masalah.

### 2.1.5 Figma

Salah satu alat atau aplikasi desain yang dapat digunakan di Windows untuk membuat prototipe aplikasi dan desain lainnya disebut Figma. Umumnya Figma digunakan oleh banyak orang yang bekerja di bidang *UI/UX*, desain web dan bidang terkait lainnya.

Figma adalah platform desain antarmuka *online* yang memungkinkan kolaborasi waktu nyata, desain *UI/UX*, dan pembuatan prototipe. Figma memfasilitasi tim kolaboratif secara efektif dan berjalan hanya melalui browser tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak apapun [9].

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Figma adalah alat desain yang populer untuk desain *UI/UX* dan pembuatan prototipe aplikasi. Program ini tersedia online dan bekerja dengan Mac, Linux, dan Windows.

### 2.1.6 Perancangan *UI/UX*

Perancangan desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) merupakan komponen penting dalam menciptakan produk digital seperti situs web dan aplikasi. *UI* mengacu pada tampilan visual dan komponen interaksi seperti tata letak, warna, tipografi, desain grafis, dan navigasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem. *UX*, di sisi lain, berkaitan dengan pengalaman total pengguna dengan produk, yang mencakup unsur kenyamanan, kepuasan emosional, dan kegunaan.

Dalam proses pengembangan, *UI* dan *UX* sangat penting dalam menciptakan produk yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan efisien kepada pengguna. Desain antarmuka pengguna yang baik memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem, sedangkan desain pengalaman pengguna yang efektif memastikan bahwa interaksi tersebut meminimalkan kebutuhan dan risiko pengguna. Untuk mencapai hasil yang terbaik, perlu dilakukan implementasi desain iterasi, penelitian, dan pengujian yang terfokus pada pengguna [10].

Singkatnya, penelitian *UI* dan *UX* merupakan langkah penting dalam menciptakan produk digital yang sukses. Meskipun *UI* berfungsi untuk menyediakan antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik, *UX* memastikan bahwa interaksi pengguna dengan produk memberikan nilai dan kepuasan. Kedua faktor ini meningkatkan loyalitas pengguna terhadap produk, meningkatkan keterlibatan, dan menghasilkan pengalaman pengguna yang holistik.

### 2.1.7 *Design Thinking*

*Design Thinking* dapat diartikan sebagai proses yang melibatkan pemahaman pengguna, mempertanyakan anggapan, dan menetapkan tantangan yang

selanjutnya akan dikenali untuk mengembangkan strategi dan solusi alternatif. *Design Thinking* dapat diterapkan pada penciptaan produk baru, penyelesaian masalah dalam proses bisnis, dan bidang lainnya.

*Design Thinking* adalah metodologi yang berpusat pada manusia yang menekankan pengembangan solusi kreatif dengan memahami preferensi, keinginan, dan harapan pengguna. Ide ini adalah filosofi yang mengedepankan empati, kerja sama tim, dan pemecahan masalah yang inovatif, bukan sekadar metode atau pendekatan [11].

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode kreatif untuk memahami pengguna, mengenali masalah, dan menghasilkan solusi inovatif disebut *design thinking*. Pendekatan ini digunakan dalam desain antarmuka serta pengembangan produk baru dan penyelesaian masalah yang menantang.



Sumber: <https://alan.co.id/yuk-kenali-design-thinking-tips-untuk-memulai-bisnis/>

Gambar II. 1 Metode *Design Thinking*

Terdapat lima tahap *design thinking* yang di antaranya:

### 1. *Empathize*

Mengingat dasar dari proses desain yang berpusat pada manusia, *empathize* (empati) bertujuan untuk memahami pengguna dalam kaitannya dengan produk yang sedang dikembangkan melalui penggunaan wawancara, observasi, dan kombinasi kedua metode setelah skenario

disajikan [12]. *Empathize* (empati), dimulai ketika pengguna mempelajari masalah yang ingin dipecahkan dan melakukan penelitian tentang cara berinteraksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, untuk memperoleh pemahaman pribadi terhadap permasalahan yang ada, perlu dilibatkan dalam proses pengumpulan informasi tentang konsep yang menjadi acuan melalui observasi, keterlibatan, dan empati terhadap masyarakat untuk mengetahui motivasi dan pengalamannya [13].

### 2. *Define*

Langkah kedua melibatkan pendefinisian informasi yang dikumpulkan untuk mengidentifikasi isu utama dengan merumuskan sudut pandang. Data yang dikumpulkan pada tahap pertama atau tahap empati kemudian dikategorikan berdasarkan sejumlah faktor, termasuk masalah yang harus diselesaikan dan solusi yang bisa diterapkan [14]. *Define* adalah proses

mengumpulkan opini pengguna dan memahami kebutuhan pengguna. Hal ini setara dengan mengembangkan persona pengguna, yang kemudian akan menjadi landasan untuk desain suatu produk atau aplikasi.

### 3. *Ideate*

Setelah fase pendefinisian selesai, selanjutnya siap untuk menemukan solusi dengan memunculkan berbagai konsep untuk mengatasi

permasalahan terkini dengan cara baru [15]. Pada tahap *ideate* dibuat arsitektur informasi selama fase ide untuk mengatur data dan membantu siswa dalam memenuhi kebutuhan mereka secara efisien. Desain proses adalah tahapan berikut, yang mencoba menghasilkan konsep solusi berdasarkan temuan studi yang dikumpulkan [16].

#### 4. *Prototype*

Prototipe merupakan tahap di mana konsep-konsep yang dikumpulkan dari tahap-tahap sebelumnya dipraktikkan untuk menciptakan produk uji coba. Pengguna akan menguji desain yang dikembangkan untuk memberikan konsep segar untuk item yang ditingkatkan [17]. Mengikuti gagasan solusi tahap sebelumnya, peneliti mulai membuat antarmuka menggunakan rencana yang dikembangkan aplikasi Figma harus selaras dengan jawaban pemecahan masalah yang ditemukan di fase sebelumnya. Setelah itu, antarmuka tersebut dikembangkan menjadi prototipe aplikasi, yang memungkinkannya berfungsi serupa dengan aplikasi standar walaupun dengan batasan tertentu, tentunya [18].

#### 5. *Testing*

*Testing* adalah proses mengevaluasi solusi desain yang dikembangkan. Untuk mengumpulkan umpan balik pengguna terhadap solusi desain yang dikembangkan, prototipe yang dibangun pada langkah sebelumnya akan diuji terlebih dahulu pada tahap pengujian [19]. *Testing* merupakan proses mengevaluasi aplikasi yang telah selesai secara ekstensif secara acak bagi pengguna, yang memasukkan saran berdasarkan pengalaman mereka menggunakan aplikasi tersebut. Masukan pengguna kemudian diperiksa dan aplikasi diperbaiki agar lebih berfungsi lagi [20].



### 2.1.8 *System Usability Scale (SUS)*

Dibangun oleh John Brooke pada tahun 1986, *System Usability Scale (SUS)* adalah alat untuk mengevaluasi kegunaan sistem dan telah menjadi standar industri untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Alat ini mencakup sepuluh pernyataan yang dievaluasi menggunakan Skala Likert lima poin, yang mencakup aspek positif dan negatif dari pengalaman pengguna. Setiap item dirancang untuk menangkap berbagai dimensi kegunaan, seperti kemudahan belajar, efisiensi, dan kepuasan pengguna. *SUS* banyak digunakan dalam berbagai konteks, termasuk perangkat lunak, situs web, dan aplikasi seluler. Hal ini dikarenakan dapat memberikan gambaran kegunaan suatu sistem.

Dalam publikasi "*Quantifying the User Experience*" [21], menjelaskan bahwa *SUS* menawarkan skor tunggal antara 0 dan 100 yang mewakili pendapat pengguna secara keseluruhan tentang kegunaan sistem. Tanggapan pengguna terhadap setiap item dikonversi, kemudian dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5 untuk menentukan skor ini. Pengembang dan peneliti dapat membandingkan kegunaan berbagai sistem dan menentukan area yang memerlukan perbaikan dengan bantuan interpretasi skor *SUS*. Skor di atas 68, misalnya, dianggap sebagai tanda kegunaan yang kuat, sedangkan skor di bawah nilai tersebut menunjukkan adanya masalah yang memerlukan perhatian.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan metode penilaian yang lugas namun berguna untuk mengukur seberapa berguna suatu sistem di mata pengguna adalah *System Usability Scale (SUS)*. *SUS* memungkinkan peneliti dan pengembang untuk menentukan kelebihan dan kekurangan arsitektur sistem karena formatnya yang ringkas dan interpretasi skor yang dapat dimengerti. Keberhasilan *SUS*

sebagai alat yang dapat dipercaya untuk mengevaluasi kegunaan ditunjukkan oleh penerapannya di berbagai penelitian dan sektor.

#### **2.1.9 Statistical Product and Service Solutions (SPSS)**

*SPSS* adalah program statistik lengkap yang kini banyak digunakan di banyak domain lain, termasuk penelitian bisnis, kesehatan, dan pendidikan. Pengguna dapat menangani data (seperti pemilihan kasus, transformasi data, dan dokumentasi metadata) dan melakukan berbagai analisis statistik, mulai dari analisis deskriptif langsung hingga analisis multivariat yang rumit, berkat antarmuka pengguna grafis yang intuitif.

*SPSS* juga dapat diartikan sebagai program aplikasi analisis statistik dan pengelolaan data yang menggunakan menu dan kotak dialog yang mudah digunakan serta sederhana dan gampang dipahami *user* [22].

Dari penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, *SPSS* adalah program statistik fleksibel yang saat ini digunakan di banyak bidang ilmu pengetahuan. *SPSS*, yang terkenal dengan antarmuka visual dan bahasa sintaks, memfasilitasi prosedur pelaporan yang fleksibel dan otomatis sekaligus membuat pengelolaan data dan analisis statistik menjadi lebih mudah bagi pengguna.

#### **2.1.10 Wireframe**

*Wireframe* adalah gambaran visual awal dari struktur halaman atau aplikasi digital yang menunjukkan bagaimana elemen seperti navigasi, konten utama, *sidebar*, dan *footer* disusun tanpa menggunakan elemen desain visual seperti warna dan grafik. Sebelum fase desain grafis dan pengkodean selesai, *wireframe* membantu pengembang dan desainer dalam memetakan hierarki informasi dan pola interaksi pengguna dengan cepat dan mudah. Untuk memberikan pemahaman

bersama tentang fungsi halaman, *wireframe* berfungsi sebagai alat komunikasi awal antara tim pengembangan dan pemangku kepentingan.

*Wireframe* berfungsi sebagai alat komunikasi serta alat penilaian awal untuk mengidentifikasi kemungkinan masalah kegunaan dan ketidakteraturan aliran sebelum pengembangan produk secara menyeluruh. *Wireframe* dapat memiliki fidelitas rendah dengan sketsa dasar atau fidelitas tinggi dengan elemen interaksi tertentu menggunakan alat digital seperti Adobe XD, Figma, atau Balsamiq. Dalam proses desain *UI/UX*, menghasilkan *wireframe* berkualitas akan mempercepat iterasi, mengurangi biaya perbaikan, dan meningkatkan kolaborasi seiring waktu [23].

Singkatnya, *wireframe* adalah desain awal visual yang menggambarkan struktur dan aliran interaksi dalam desain antarmuka untuk menjamin kesepakatan antara pengguna, tim pengembangan, dan pemangku kepentingan sebelum pengembangan lebih lanjut. Hal ini mempercepat proses desain dan mengurangi kemungkinan kesalahan implementasi.

#### **2.1.11 User Flow**

*User flow* adalah representasi grafis dari tindakan atau rute yang diambil pengguna saat menggunakan program atau situs web untuk mencapai tujuan tertentu, seperti membuat akun atau mendapatkan akses ke sumber daya pendidikan. *User flow* membantu desainer *UI/UX* dalam menciptakan alur yang jelas dan efisien untuk diikuti pengguna saat mereka menavigasi sistem. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, desainer dapat menggunakan alur pengguna untuk menunjukkan dengan tepat hambatan apa pun yang mungkin ditemui pengguna dan mengatur urutan interaksi [24].

Selain sebagai peta alur, alur pengguna juga berfungsi sebagai alat komunikasi bagi pengembang, desainer, dan pihak lain yang mengerjakan proyek pengembangan produk digital. Sebelum beralih ke fase *wireframe* dan pembuatan prototipe, hal ini membantu tim dalam mengoordinasikan persepsi tentang jalur interaksi pengguna dengan sistem. Untuk memberikan pengalaman pengguna yang memenuhi kebutuhan pengguna dan sejalan dengan tujuan perusahaan, aliran pengguna sangatlah penting.

Singkatnya, aliran pengguna adalah elemen penting dalam proses desain *UI/UX* yang membantu dalam deskripsi sistematis jalur interaksi pengguna sehingga desainer dapat menghasilkan solusi yang memfasilitasi pencapaian tujuan pengguna dengan nyaman dan cepat. Hal ini penting untuk memastikan kegunaan situs web atau aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung pengembangan produk digital serta penilaian yang berkelanjutan.

## 2.2 Penelitian Terkait

Pada penelitian pertama [25] yang berjudul “Perancangan *UI/UX* Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web pada Laportea Company”. Penelitian ini melakukan desain ulang *UI/UX* berbasis *website* perusahaan Laportea dengan menggunakan metodologi *design thinking*. Untuk memahami permintaan pengguna dan mengembangkan solusi desain yang sukses, lima tahap *design thinking*: berempati, mendefinisikan, membuat ide, membuat prototipe, dan menguji. Studi ini menekankan betapa pentingnya strategi yang berfokus pada pengguna untuk meningkatkan kualitas antarmuka digital.

Penelitian selanjutnya [26] yang berjudul “Perancangan Desain *UI/UX* Sistem *E-Learning* Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Tujuan dari penelitian

ini adalah menggunakan *design thinking* untuk menciptakan sistem *e-learning* baru. Lima langkah pendekatan ini mendefinisikan, membuat ide, membuat prototipe, menguji, dan berempati digunakan untuk memahami permintaan pengguna dan mengembangkan solusi yang bisa diterapkan. Untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, rancangan sistem *e-learning* ini dilengkapi fitur akses materi, informasi tugas, evaluasi, forum diskusi, dan feedback.

Selanjutnya ada peneliti dari [27] dengan judul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi "BISA" dengan Pendekatan *Design Thinking*”. Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) aplikasi "BISA" dirancang menggunakan metodologi *design thinking* untuk mendukung pembelajaran bahasa secara daring. Fase empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian adalah bagian dari proses desain. Pengalaman pengguna yang lebih baik dan antarmuka yang intuitif adalah hasil akhirnya, mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan.

### 2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian/Mitra Penelitian

#### A. Profil Kahfi Education

Kahfi Education merupakan sebuah platform pendidikan berbentuk bimbingan belajar. Saat ini tersedia program pendidikan agama islam seperti Baca Tulis Qur'an/Mengaji, Tahfidz dan Tahsin, serta program pengembangan diri bagi guru dan orang tua melalui webinar, workshop. Hal ini memungkinkan terbangunnya ekosistem pendidikan yang mendukung kolaborasi antara pendidik, orang tua dan siswa.

Dengan pendekatan kreatif dan ramah anak, Kahfi Education bertujuan untuk menawarkan program pendidikan di semua tingkatan, dari dasar hingga

lanjutan. Pengembangan karakter Islami, pelatihan kecakapan hidup, dan pendidikan Al-Qur'an untuk anak – anak dan orang dewasa adalah beberapa penawaran terbaiknya.

## **B. Sejarah Kahfi Education**

Kahfi Education sendiri berdiri pada tahun 2022 dengan sistem privat visit *home* 1 guru ke rumah – rumah. Selanjutnya di tahun 2024, Kahfi Education memperbaiki sistem privat visit *home* dengan berencana membuka lapangan pekerjaan bagi guru – guru yang ingin menambah penghasilan tambahan dan mengurus segala perizinan untuk membangun perusahaan. Mengikuti berbagai program pelatihan dan seminar *startup* dan UMKM yang diselenggarakan oleh pemerintah. Dan di tahun 2025, Kahfi Education dipublikasikan dan membuka kesempatan pekerjaan bagi para guru dengan *background* pondok pesantren dan sarjana/mahasiswa serta membuka program magang bagi para mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dan proyek nyata.

## **C. Relevansi sebagai Objek Penelitian**

Karena Kahfi Education perlu membangun sistem digital, khususnya untuk meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) situs resminya, maka dipilihlah Kahfi Education sebagai objek penelitian. Situs *website* yang menarik secara visual dan mudah digunakan sangat penting untuk mengkomunikasikan informasi secara efisien kepada publik dan meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme organisasi.

Melalui pemanfaatan *Design Thinking* pada desain *website UI/UX*, Kahfi Education berharap dapat:

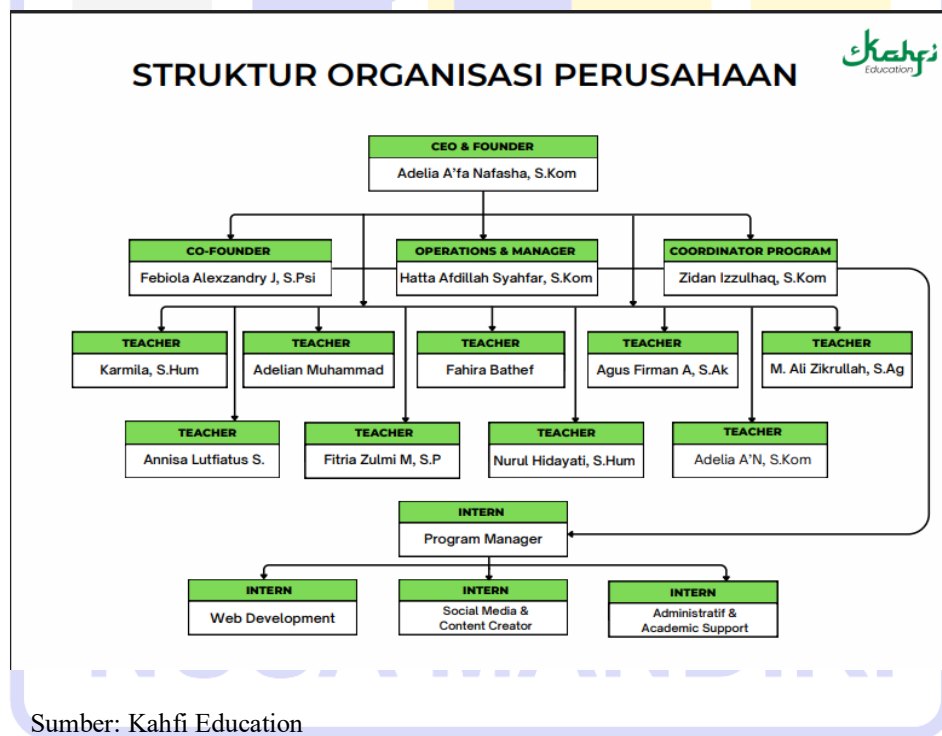
- Meningkatkan aksesibilitas informasi.

- Meningkatkan jumlah peserta didik.
- Menunjukkan citra organisasi yang lebih profesional di era digital.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu pertumbuhan digitalisasi di Kahfi Education.

#### D. Struktur Organisasi

Untuk memperlancar kelancaran operasional lembaga dalam menjalankan kegiatan pendidikan Islam, Kahfi Education mempunyai struktur organisasi yang fungsional. Berikut ini tampilan atau gambar struktur organisasi Kahfi Education pada Gambar II.2 di bawah ini.



Gambar II. 2 Struktur Organisasi Kahfi Education

Di sini terdapat beberapa tugas atau wewenang yang ada pada struktur organisasi Kahfi Education, di antaranya:

##### 1. *CEO & Founder*

Sebagai pendiri dan juga pemimpin utama, *CEO* bertanggung jawab atas visi, misi, dan arah strategis lembaga. Peran *CEO* meliputi:

- Menetapkan kebijakan umum lembaga.
- Mengawasi kinerja seluruh bagian organisasi.
- Menjalin relasi strategis dan pengembangan kerja sama.

## **2. *Co-Founder***

Mendampingi *CEO* dalam pengembangan program dan pengelolaan sumber daya manusia. Tugas utamanya adalah:

- Mendukung perumusan program kerja lembaga.
- Memberikan pendampingan psikologis terhadap tim pengajar jika diperlukan.
- Mengelola dan memantau pelaksanaan kegiatan edukatif.

## **3. *Operations & Manager***

Bertanggung jawab dalam pengelolaan operasional harian lembaga, termasuk manajemen kelas dan teknologi. Tugas-tugasnya antara lain:

- Menyusun jadwal dan sistem pembelajaran.
- Mengelola sarana prasarana serta platform digital yang digunakan.
- Menjamin kelancaran proses belajar mengajar dari sisi teknis.

## **4. *Coordinator Program***

Mengelola kurikulum dan program pembelajaran yang disusun untuk setiap level. Tugasnya sebagai berikut:

- Menyusun dan mengevaluasi modul pembelajaran.
- Memberikan pelatihan dan pengarahan kepada pengajar.
- Memastikan kesesuaian program dengan tujuan pendidikan.



## 5. *Teacher*

Para pengajar bertanggung jawab langsung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Guru di Kahfi Education berasal dari berbagai latar belakang keilmuan yang mendukung pendidikan karakter islami. Adapun tugas guru meliputi:

- Menyampaikan materi pembelajaran sesuai kurikulum yang ditetapkan.
- Membimbing siswa dalam kegiatan belajar dan ibadah.
- Memberikan penilaian dan laporan pengembangan siswa.

## 6. *Intern – Program Manager*

Tugas utama:

- Membantu koordinator program dan *operations manager* dalam merancang, mengatur, dan mengevaluasi program pembelajaran.
- Menyusun laporan evaluasi kegiatan program (mengaji, kelas online, dll).
- Membantu koordinasi teknis dengan guru dan peserta didik.
- Membuat jadwal kegiatan belajar dan mengatur pengingat untuk guru/peserta.

## 7. *Intern – Web Development*

Tugas utama:

- Membantu pengembangan dan pemeliharaan *website* Kahfi Education.
- Update konten digital.
- Mengembangkan fitur interaktif seperti halaman kelas online dan lain sebagainya.

### 8. *Intern – Social Media & Content Creator*

Tugas utama:

- Membuat konten edukatif (gambar, video pendek, caption) bertema Islami untuk sosial media Kahfi Education.
- Menjadwalkan dan mempublikasikan konten sesuai kalender konten mingguan/bulanan.

- Meningkatkan interaksi dengan audiens melalui komentar, story interaktif.
- Mendokumentasikan kegiatan belajar atau *event* untuk keperluan publikasi.

### 9. *Intern – Administrative & Academic Support*

Tugas utama:

- Memabantu input dan pengarsipan data siswa, absensi, nilai dan lain sebagainya.
- Menyusun dan mencetak sertifikat kelulusan (Iqra', Tadabbur, Itqan).
- Mengelola database peserta.
- Membantu pembuatan dan pengelolaan dokumen akademik (silabus, *worksheet*, dan lain sebagainya).