

UI/UX Design Using the Design Thinking Method on the Kahfi Education Website

Muhammad Dhia Ramadhan¹, Indah Purnamasari^{*2}

^{1,2}Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Margonda No. 545, 16424, Kota Depok, Jawa Barat, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Received: XX-XX-20XX

Revised: XX-XX-20XX

Accepted: XX-XX-20XX

Published: XX-XX-20XX

ABSTRACT

Website plays an important role in supporting educational services in the digital era. However, the previous Kahfi Education website was less attractive and limited to a static landing page, which did not adequately meet users' needs or support interactive learning activities. This study aims to redesign the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Kahfi Education website using the Design Thinking methodology to create a user-centered and interactive platform. The research applied five stages of Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test) with data collected through questionnaires, observations, and interviews involving 30 respondents. The redesigned prototype introduced several improvements, including an integrated dashboard for students, streamlined class registration, digital attendance, scheduling, access to learning materials, and flexible payment integration. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS), showing a significant increase from 53.17 (marginal) to 80.25 (excellent), which indicates that the redesigned website offers a much better user experience. The findings demonstrate that applying Design Thinking is effective in solving user-related problems and producing a website that is more functional, visually engaging, and aligned with users' needs. This research contributes by providing practical insights into implementing Design Thinking for educational platforms and offers implications for other institutions seeking to optimize digital learning services through user-centered design.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Usability, Educational Website, Kahfi Education.

Abstrak

Situs web berperan penting dalam mendukung layanan pendidikan di era digital. Namun, situs web Kahfi Education sebelumnya kurang menarik dan hanya berupa landing page statis, sehingga kurang memenuhi kebutuhan pengguna maupun mendukung kegiatan pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) situs web Kahfi Education menggunakan metodologi *Design Thinking* untuk menciptakan platform yang interaktif dan berpusat pada pengguna. Penelitian ini menerapkan lima tahap *Design Thinking* (*Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*) dengan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara yang melibatkan 30 responden.

DOI:

Prototipe yang didesain ulang ini menghadirkan beberapa peningkatan, termasuk dasbor terintegrasi untuk siswa, registrasi kelas yang lebih efisien, absensi digital, penjadwalan, akses materi pembelajaran, dan integrasi pembayaran yang fleksibel. Pengujian kegunaan dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang menunjukkan peningkatan signifikan dari 53.17 (marginal) menjadi 80.25 (excellent), yang menunjukkan bahwa situs web yang didesain ulang menawarkan pengalaman pengguna yang jauh lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* efektif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengguna dan menghasilkan situs web yang lebih fungsional, menarik secara visual, dan selaras dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini berkontribusi dengan memberikan wawasan praktis tentang penerapan *Design Thinking* untuk platform pendidikan dan menawarkan implikasi bagi institusi lain yang ingin mengoptimalkan layanan pembelajaran digital melalui desain yang berpusat pada pengguna.

Kata Kunci: *UI/UX, Design Thinking, Kegunaan, Situs Web Pendidikan, Kahfi Education.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. *Website* kini menjadi salah satu sarana utama dalam mendukung proses penyebarluasan informasi dan pembelajaran digital[1]. Instansi pendidikan dapat secara efisien meningkatkan aksesibilitas dan komunikasi dengan peserta didik, orang tua, dan masyarakat luas dengan memanfaatkan media internet. *Website* yang dirancang dengan baik dan memiliki *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* terbaik dapat membuat pengguna lebih nyaman dan memfasilitasi pembelajaran online secara efektif [2].

Untuk siswa segala usia, Kahfi Education adalah organisasi pendidikan Islam yang menawarkan taman pendidikan Islam dan layanan bimbingan belajar calistung (bimbel). Kahfi Education, sebuah perusahaan yang memperjuangkan pendidikan berkualitas tinggi, menggunakan situs web sebagai platform untuk mengiklankan layanannya dan memberikan informasi. Namun saat ini, situs web tersebut hanyalah sebuah *landing page* dengan tampilan monoton dan sedikit interaksi, yang menurunkan daya tarik visualnya dan menghalangi pengguna untuk menggunakan layanan informasi yang ditawarkan. Masalah ini dapat mengakibatkan kurangnya kepuasan pelanggan, kesulitan navigasi, dan kesulitan menemukan informasi [3].

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX platform pendidikan berbasis Islam, misalnya platform *e-learning CLI UII* [4] dan *website* sekolah Islam SMP Al-Huda [5], yang menunjukkan peningkatan antarmuka dan pengalaman pengguna. Studi lain yang berfokus pada aplikasi pembelajaran berbasis web juga menegaskan bahwa *Design Thinking* membantu menghasilkan desain yang lebih interaktif dan mudah dipahami [6]. Namun, penelitian dalam konteks lembaga pendidikan Islam berbasis *website* yang menyeluruh (Dengan integrasi UI/UX, *user flow*, dan fitur pembelajaran) masih sangat terbatas.

Namun, penerapan metode *Design Thinking* pada pengembangan *website* lembaga pendidikan Islam masih jarang dilakukan, sehingga terdapat gap dalam penelitian mengenai implementasi desain berbasis pengguna pada lembaga pendidikan Islam berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX *website* Kahfi Education sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam, dengan pendekatan *Design Thinking*. Kontribusi utama penelitian ini adalah menghadirkan desain *website* yang lebih interaktif, terintegrasi, dan ramah pengguna, serta menunjukkan implementasi praktis *Design Thinking* untuk mendukung transformasi digital lembaga pendidikan Islam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi model penerapan desain berbasis pengguna bagi institusi pendidikan lain yang ingin mengoptimalkan layanan berbasis digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Design Thinking*

Design Thinking adalah pendekatan kreatif dan inventif untuk pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna, melalui fase empati, deskripsi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian berulang hingga solusi yang memadai dan dapat diterapkan tercapai [7]. Pendekatan ini membantu desainer dalam memahami kebutuhan, preferensi, dan batasan pengguna untuk memastikan bahwa solusi akhir dapat diterapkan pada konteks pengguna dan efisien [8]. *Design Thinking* dapat menghubungkan permintaan pengguna dengan perkembangan teknologi yang terorganisir dan dapat diukur, pemikiran desain sering kali digunakan dalam pembuatan sistem informasi, aplikasi, dan layanan publik.

2.2. UI/UX

User Interface (UI) adalah komponen yang menarik secara visual dan interaktif yang menggunakan tata letak, warna, tipografi, dan navigasi untuk memudahkan orang berinteraksi dengan aplikasi atau situs web [9]. Sementara itu, *User Experience (UX)* adalah mengacu pada kesan dan pengalaman total yang dimiliki pengguna saat berinteraksi dengan sistem, yang mencakup elemen seperti kenyamanan, efisiensi, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna dalam mencapai tujuan mereka [10]. Karena mempengaruhi keterlibatan pengguna, kemanjuran sistem, dan loyalitas pengguna jangka panjang, desain *UI/UX* yang baik sangat penting untuk menciptakan sistem berbasis digital. Pendekatan *Design Thinking* dapat mendukung proses perancangan *UI/UX* dengan memastikan desain yang dihasilkan berpusat pada kebutuhan pengguna dan dilakukan secara iteratif untuk mendapatkan solusi terbaik [11].

2.3. Website

Website adalah kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan protokol HTTP atau HTTPS, yang berfungsi sebagai media penyedia informasi, komunikasi, dan layanan interaktif bagi pengguna [12]. *Website* juga dapat dipahami sebagai alat berbagi informasi secara luas dan cepat, sehingga memudahkan lembaga atau masyarakat untuk menjangkau khalayak di seluruh dunia. Dalam konteks pengembangan sistem informasi, *website* merupakan media utama penyampaian informasi dan layanan secara *online*, oleh karena itu diperlukan perancangan yang memperhatikan fitur *UI/UX* untuk mengedepankan kemudahan penggunaan dan kesenangan pengguna. Dengan demikian, *website* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, namun juga sebagai sarana interaksi antara pengguna dan penyedia layanan secara efektif dan efisien [13]. Situs web sangat penting sebagai alat transformasi digital dalam konteks pendidikan karena memfasilitasi pertukaran informasi, penyampaian layanan pendidikan yang inovatif, dan komunikasi antara lembaga pendidikan dan siswa, orang tua, dan masyarakat [14].

2.4. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah pendekatan evaluasi kegunaan berbasis kuesioner yang dibuat oleh John Brooke pada tahun 1986 untuk mengukur tingkat kegunaan sistem secara subyektif dari sudut pandang pengguna menggunakan 10 item pertanyaan dengan skala Likert (1–5) [15]. *SUS* digunakan secara luas karena bersifat sederhana, cepat, dan dapat diaplikasikan pada berbagai jenis sistem, termasuk aplikasi *mobile* dan *website*, untuk memperoleh nilai *usability* secara kuantitatif [16]. Hasilnya, *SUS* menjadi instrumen yang berguna bagi pengembang sistem untuk mengimplementasikan pengalaman pengguna dan berfungsi sebagai landasan pilihan dalam pembuatan dan peningkatan desain *UI/UX* [17].

2.5. Platform Pendidikan

Platform pendidikan adalah sebuah sistem digital berbasis teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara daring maupun *hybrid* dengan menyediakan materi pembelajaran, interaksi, evaluasi, serta pelacakan progres belajar peserta didik secara terstruktur [18]. Kemanjuran dan efisiensi proses pembelajaran ditingkatkan dengan platform ini, yang dapat berupa situs web, aplikasi seluler, atau *Learning Management System (LMS)* yang memfasilitasi akses mudah ke konten kapan saja dan dari lokasi mana pun [19]. Platform pendidikan harus mempertimbangkan faktor *UI/UX* selama pengembangan untuk menjamin kenyamanan pengguna dan mendorong partisipasi aktif guru dan siswa dalam kegiatan kelas. Institusi pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran, fleksibilitas pembelajaran, dan kualitas layanan pendidikan dengan mengelola dan merancang platformnya dengan baik [20]. Dengan demikian, platform pendidikan berfungsi sebagai alat interaksi, kerja tim, dan pemantauan pembelajaran berbasis teknologi yang berpusat pada pengguna selain sebagai media penyampaian konten.

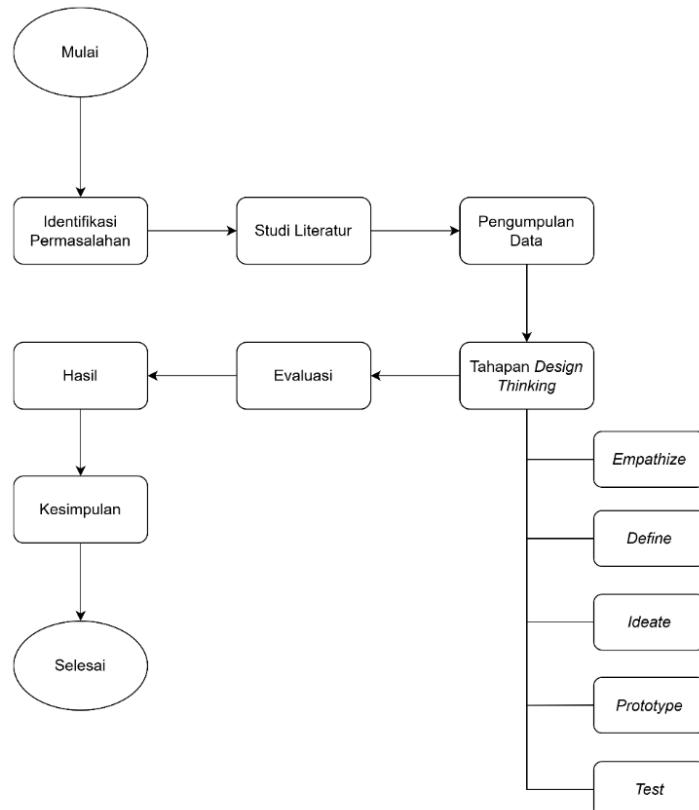
2.6. User Flow

User Flow adalah gambaran grafis dari urutan tindakan yang diambil pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau program agar berhasil dan efisien mencapai tujuan tertentu. Untuk mengurangi kemungkinan kebingungan dan memudahkan perancang sistem memahami jalur pengguna, alur pengguna

biasanya diwakili oleh diagram yang menunjukkan proses dari titik awal hingga pengguna menyelesaikan tugas, seperti membuat akun, melakukan pembelian, atau menyelesaikan kursus di platform pendidikan [21]. Selain mengidentifikasi potensi hambatan dalam keterlibatan pengguna dengan sistem, alur pengguna berfungsi sebagai dasar untuk keputusan desain antarmuka dan pengalaman pengguna [22]. Desainer dan pengembang dapat memetakan kebutuhan navigasi, memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, dan memastikan *User Experience (UX)* berfungsi secara logis dan efisien dengan bantuan *User Flow* [23].

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan penelitian desain *UI/UX* menggunakan proses *Design Thinking* untuk *website* pendidikan Kahfi Education. Pendekatan ini dipilih karena berpusat pada pengguna, fokus pada kebutuhan pengguna, dan sangat aplikatif pada proses pengembangan desain antarmuka. Alur tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Identifikasi Permasalahan

Menemukan permasalahan pada *website* Kahfi Education saat ini adalah langkah pertama dalam proses tersebut. Berdasarkan survei pengguna, peneliti menemukan bahwa tampilan situs web terkesan monoton, tidak dinamis, dan kurang menarik secara visual, sehingga membuat pengunjung kurang tertarik untuk mengakses layanan pembelajaran yang tersedia. Selain itu, kurangnya pendekatan desain berbasis pengguna membatasi kemampuan untuk memenuhi persyaratan dan preferensi fungsional dan estetika audiens target. Merumuskan masalah utama yang akan diatasi dengan desain ulang *UI/UX* adalah tujuan tahap ini.

Studi Literatur

Tinjauan literatur dilakukan sebagai bagian dari penelitian untuk mendukung kerangka teori dan referensi terkait. Teori *UI (User Interface)*, *UX (User Experience)*, teknik *Design Thinking*, dan studi kasus

desain *UI/UX* yang sebanding dalam bidang pendidikan digital termasuk di antara materi yang ditinjau. Analisis *e-book* ilmiah, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian sebelumnya yang menggunakan metodologi serupa juga disertakan dalam penelitian ini. Mendapatkan pemahaman luas tentang bagaimana pendekatan *Design Thinking* berhasil diterapkan dalam pembuatan sistem digital berbasis web adalah tujuannya.

Pengumpulan Data

Ada dua metode yang digunakan untuk mengumpulkan data: kualitatif dan kuantitatif. Wawancara mendalam dan observasi terhadap situs Kahfi Education, termasuk tim internal yaitu founder Kahfi Education, digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Sementara untuk pengumpulan data kuantitatif dihasilkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna situs web untuk diselesaikan guna mendapatkan data terukur tentang pengalaman mereka terhadap tampilan, kegunaan, dan navigasi situs web saat ini. Informasi ini berfungsi sebagai landasan penting bagi proses empati metode *Design Thinking*.

Tahapan *Design Thinking*

UI/UX situs *website* sedang didesain ulang sebagai inti penelitian ini menggunakan metodologi *Design Thinking*. Berikut tahapan *Design Thinking* yang digunakan:

1. *Empathize*

Observasi dan wawancara dapat membantu peneliti memahami kebutuhan, perilaku, dan batasan pengguna. Dalam konteks ini, peneliti menyelidiki pengalaman pengunjung yang menemukan tampilan situs web membosankan atau kurang intuitif.

2. *Define*

Berdasarkan temuan tahap *empathize*, peneliti membuat pernyataan masalah yang jelas dan terdefinisi untuk dijadikan landasan dalam mengembangkan solusi desain.

3. *Ideate*

Pada titik ini, proses *brainstorming* ide – ide kreatif digunakan untuk menghasilkan alternatif desain *UI/UX*. Ide diungkapkan sebagai sketsa awal atau gambar rangka.

4. *Prototype*

Peneliti menggunakan alat desain seperti figma untuk membuat prototipe tampilan situs web dengan *low-fidelity* dan *high-fidelity*, yang mewakili opsi desain yang dikembangkan sebelumnya.

5. *Test*

Usability digunakan untuk melakukan pengujian. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi desain antarmuka yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Maze. Maze digunakan karena memfasilitasi pengujian interaktif prototipe Figma dan secara otomatis dapat memberikan hasil pengujian berdasarkan kriteria kuantitatif dan kualitatif, sehingga memudahkan peneliti mengumpulkan wawasan pengguna [24].

Evaluasi

Evaluasi kegunaan dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS), instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Instrumen SUS terdiri dari 10 item dengan skala Likert 1 – 5. Skor SUS dihitung menggunakan rumus standar sehingga menghasilkan nilai antara 0 – 100, yang kemudian diinterpretasikan dalam kategori *Acceptable*, *Marginal*, atau *Unacceptable*. Dalam penelitian ini, uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan terlebih dahulu dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$) serta reliabel (nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7).

Hasil dan Kesimpulan

Setelah prosedur evaluasi selesai, peneliti memberikan hasil akhir desain *UI/UX* serta dokumentasi pengujian, proses desain, dan interpretasi hasil. Kesimpulan diambil berdasarkan apakah strategi yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan sangat meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan situs web Kahfi Education.

Populasi dan Sample

Populasi penelitian mencakup pengguna *website* Kahfi Education, meliputi siswa, orang tua, guru, serta masyarakat umum. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu: pernah atau sedang menggunakan *website*, berasal dari

kelompok sasaran (siswa, orang tua, guru), dan bersedia mengisi instrumen penelitian. Penggunaan *purposive sampling* didasarkan pada relevansinya untuk penelitian UI/UX yang membutuhkan partisipasi responden dengan pengalaman langsung menggunakan sistem, sehingga kualitas data lebih terjamin dibandingkan pemilihan acak. Sebanyak 30 responden dilibatkan sesuai standar praktik evaluasi kegunaan yang merekomendasikan sampel kecil tetapi representatif untuk menemukan mayoritas masalah *usability*. Berdasarkan rekomendasi Nielsen, pengujian *usability* dengan 5–30 pengguna dapat mengidentifikasi 80–95% permasalahan antarmuka, sehingga penelitian ini melibatkan 30 responden sebagai sampel, dianggap cukup representatif dan sesuai praktik evaluasi *usability* terkini untuk sistem pendidikan berbasis *website* [25].

Metode Pengujian

Metode pengujian dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dalam penelitian ini, sebuah alat penelitian yang dirancang untuk mengukur seberapa baik suatu produk (dalam hal ini, *UI/UX website Kahfi Education*) dapat diterima dan dimanfaatkan oleh pengguna. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan sebelum pembuatan desain dan setelah pembuatan prototipe akhir berbasis *Design Thinking*.

Sepuluh pertanyaan membentuk *SUS*, alat penilaian kuantitatif dan terstandar yang mengukur seberapa baik pengguna telah menggunakan sistem. Pada Skala Likert 5 poin, responden menilai tanggapan mereka dari “sangat tidak setuju” (skor 1) hingga “sangat setuju” (skor 5). Hasil perhitungan skor *SUS* dari kedua tahap pengujian dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu – Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Instrumen *System Usability Scale (SUS)*, akan mengukur seberapa ramah pengguna sebuah prototipe untuk aplikasi yang dimaksudkan. Tabel 2 menunjukkan 10 pernyataan standar *SUS* yang telah disebarluaskan dan diberikan kepada pengguna sebelum dan setelah mereka mencoba desain prototipe:

Tabel 2. Pernyataan Kuesioner *SUS*

NO	PERNYATAAN	SKALA (1-5)
1	Saya ingin menggunakan website ini secara rutin.	1 2 3 4 5
2	Website ini terlalu rumit.	1 2 3 4 5
3	Website ini mudah digunakan.	1 2 3 4 5
4	Saya memerlukan bantuan teknis untuk bisa menggunakan website ini.	1 2 3 4 5
5	Fitur-fitur dalam website ini terintegrasi dengan baik.	1 2 3 4 5
6	Website ini terlalu membingungkan.	1 2 3 4 5
7	Sebagian besar orang bisa cepat memahami cara menggunakan website ini.	1 2 3 4 5
8	Website ini tidak konsisten dalam navigasi dan tampilan.	1 2 3 4 5
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan website ini.	1 2 3 4 5
10	Saya merasa harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan website ini.	1 2 3 4 5

Keterangan:

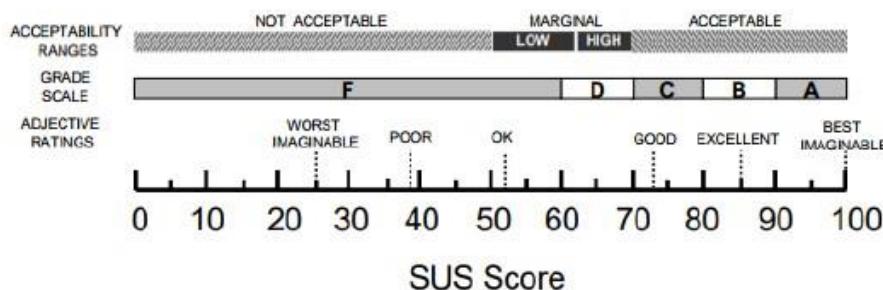
- Untuk setiap pernyataan bernomor ganjil merupakan pernyataan positif, dihitung dengan formula: (Skor – 1).
- Untuk setiap pernyataan bernomor genap merupakan pernyataan negatif, dihitung dengan formula: (5 – Skor).

Kriteria Penilaian *SUS*

Pendekatan *System Usability Scale (SUS)* digunakan dalam penelitian ini untuk menilai tingkat kegunaan desain antarmuka *website Kahfi Education*. *SUS* adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengukur seberapa bermanfaat suatu sistem atau produk digital dirasakan oleh pengguna. Ini terdiri dari sepuluh pernyataan pada Skala Likert 5 poin. Untuk memastikan tingkat kegunaan situs web, skor

keseluruhan dihitung dan diinterpretasikan setelah pengumpulan data melalui kuesioner *SUS*. Metode yang dibuat oleh Bangor, Kortum, dan Miller dan direvisi oleh Lewis dan Sauro digunakan dalam penelitian ini untuk menginterpretasikan skor *SUS*, ringkasan hasil interpretasi ini disajikan pada Tabel 2. Ini terdiri dari tiga komponen utama:

1. *Acceptability Ranges*: Menunjukkan seberapa banyak sistem diterima oleh pengguna.
2. *Grade Scale*: Menunjukkan kualitas penggunaan dengan memberikan peringkat huruf (A hingga F).
3. *Adjective Rating*: Mengungkapkan penilaian subjektif pengguna terhadap sistem, yaitu “Poor”, “Good”, atau “Excellent”.



Gambar 2. Interpretasi Penilaian Skor *SUS*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil Uji Validitas

Dengan perhitungan hasil uji validitas, adapun tujuan uji validitas adalah untuk memastikan seberapa mampu butir-butir pernyataan kuesioner dalam menilai konstruk yang dimaksud. Perangkat lunak SPSS menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment* digunakan untuk melakukan pengujian ini. Dikarenakan responden pada penelitian ini berjumlah 30 orang maka nilai r tabel nya itu sebesar 0,361 dengan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 28$) pada taraf signifikan itu 5% yang dimana ($\alpha = 0,05$), ringkasan hasil uji validitas pada Tabel 3. Berikut di bawah kriteria pengambilan keputusan untuk uji validitas penelitian ini:

1. Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka item dinyatakan valid.
2. Jika $r\text{-hitung} \leq r\text{-tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Pernyataan 1	0.632	0.361	Valid
Pernyataan 2	0.641	0.361	Valid
Pernyataan 3	0.756	0.361	Valid
Pernyataan 4	0.524	0.361	Valid
Pernyataan 5	0.646	0.361	Valid
Pernyataan 6	0.544	0.361	Valid
Pernyataan 7	0.638	0.361	Valid
Pernyataan 8	0.516	0.361	Valid
Pernyataan 9	0.568	0.361	Valid
Pernyataan 10	0.603	0.361	Valid

Dari data di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa karena nilai $r\text{-hitung}$ untuk setiap pernyataan lebih besar atau tinggi dari $r\text{-tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa seluruh item kuesioner awal adalah sah atau valid dan layak untuk digunakan dalam prosedur pengujian kegunaan *website* Kahfi Education sebelum dilakukan desain ulang.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini bertujuan untuk menentukan seberapa konsisten suatu instrument (dalam hal ini, kuesioner *SUS*) dalam menghasilkan data yang andal dan konsisten apabila diujikan dalam kondisi serupa. Pada penelitian ini, teknik *Cronbach's Alpha* digunakan karena teknik ini paling umum digunakan

untuk menguji reliabilitas Skala Likert dan kuesioner, dan pada pengujian ini dibantu dengan menggunakan *software SPSS*. Berikut ini terdapat hasil uji reliabilitas dari penelitian ini yang dimana terdiri dari 10 item pernyataan *SUS* pada 30 responden menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.803, menyatakan bahwa nilai ini termasuk dalam kategori “Reliabel”, dikarenakan melebihi batas nilai *Cronbach's Alpha* yang peneliti gunakan yaitu ≥ 0.7 . Ringkasan hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 4.

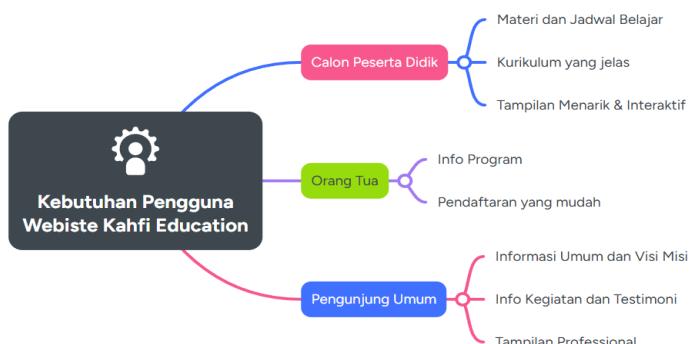
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
Jumlah Item Pernyataan	10
Jumlah Responden	30
<i>Cronbach's Alpha</i>	0.803
Interpretasi	Reliabel

Instrumen kuesioner yang digunakan mempunyai konsistensi internal yang sangat baik, ditunjukkan dengan skor *Cronbach's Alpha* sebesar 0.803, artinya hasilnya dapat diandalkan dan dimanfaatkan untuk evaluasi kegunaan. Hal ini merupakan landasan yang kokoh bagi kemampuan kuesioner dalam menyampaikan data yang andal dan kesesuaianya untuk digunakan sebelum dan sesudah proses desain ulang.

4.2 Visualisasi Kebutuhan (*Mind Map*)

Mind map dikembangkan sebagai representasi visual berdasarkan hasil tahapan *empathize* dan *define* pada teknik *Design Thinking* guna memahami kebutuhan seluruh pengguna *website Kahfi Education*. Jenis pengguna dan ekspektasi mereka terhadap fitur dan konten situs web terbaik digambarkan dalam *mind map* ini.



Gambar 3. *Mind Map* Kebutuhan Pengguna

Dari *mind map* di atas yang disajikan pada Gambar 3, dapat menjadi panduan awal dalam menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional pada tahap *ideate* dan *prototype*. Peneliti dapat memastikan bahwa semua elemen dan alur kerja *UI/UX* benar – benar ditujukan untuk pengguna sebenarnya dengan memetakan tanggung jawab dan persyaratan setiap jenis pengguna.

4.3 Hasil Desain dan Implementasi *UI/UX*

Setelah fase empati dan pendefinisian, di mana berbagai keinginan dan permasalahan pengguna situs Kahfi Education teridentifikasi, kemudian tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi desain *UI/UX* dilakukan. Untuk membuat desain *website* lebih ramah pengguna, efektif, dan nyaman bagi pengguna dari berbagai latar belakang, proses desain dilakukan dengan menggunakan alat desain seperti Figma dan mengacu pada prinsip desain yang berpusat pada pengguna.

1. Halaman *Landing Page*

Halaman *landing page* Kahfi Education menampilkan visual anak membaca Al-Qur'an dan *tagline* “Belajar Al-Qur'an Jadi Lebih Mudah & Personal” sebagai representasi layanan Islami. Pemilihan warna

hijau-putih dipertahankan karena identik dengan nilai religius, memberi kesan tenang dan bersih. Navigasi sederhana serta tombol ajakan “Daftar Sekarang” pada *hero section* dirancang untuk memudahkan pengguna mengambil tindakan utama. Desain ini merespons temuan kuesioner awal yang menilai tampilan sebelumnya monoton, sehingga solusi baru lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Hasil perancangan *landing page* ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman *Landing Page*

2. Halaman Tentang Kami

Halaman “Tentang Kami” menampilkan visi, misi, dan nilai utama Kahfi Education dengan tata letak bersih dan warna lembut. Headline “Belajar dari Hati untuk Generasi Qur’ani” dipilih untuk menegaskan identitas lembaga dalam membentuk generasi berakhlik Qur’ani. Desain ini tidak hanya informatif, tetapi juga memperhatikan prinsip *user-friendly* dengan hierarki teks yang jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami profil lembaga. Hasil perancangan “Tentang Kami” ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Tentang Kami

3. Halaman Karir

Halaman “Karir” dirancang untuk menarik calon pendidik dan profesional dengan teks utama “Bergabunglah Menjadi Bagian dari Perjalanan Dakwah Pendidikan.” Pemilihan pesan ini menekankan semangat kolaborasi dan kontribusi dalam pendidikan Islam. Tombol “Lihat Lowongan” ditempatkan

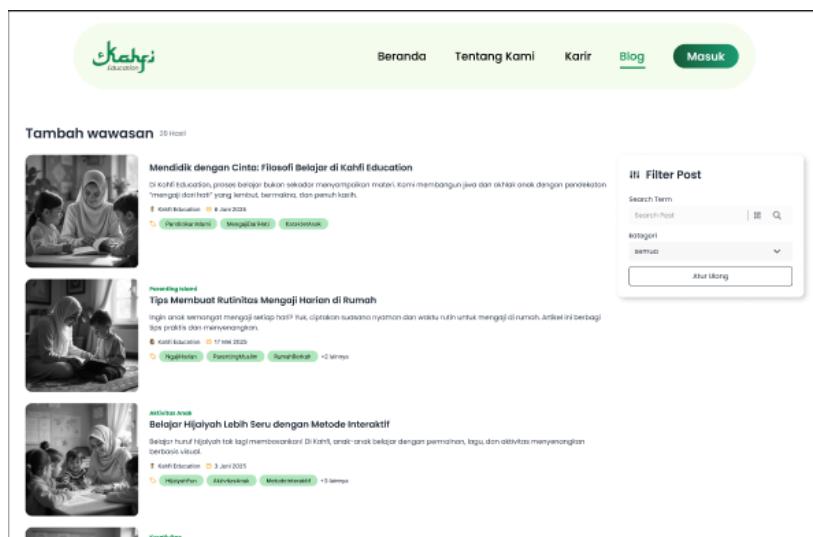
strategis sebagai *call to action* yang langsung mengarahkan pengguna ke daftar posisi tersedia, sehingga mempermudah akses informasi rekrutmen. Desain ini untuk memperkuat citra Kahfi Education sebagai lembaga terbuka dan profesional. Hasil perancangan halaman “Karir” ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Karir

4. Halaman Blog

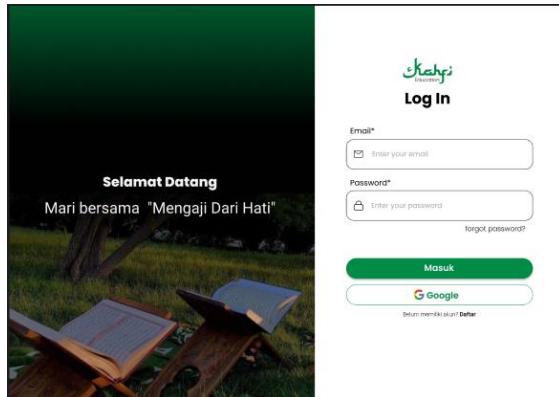
Halaman “Blog” berfungsi sebagai pusat konten edukasi Islami dengan judul “Tambah Wawasan”. Fitur “Filter Post” memudahkan pengguna menyaring konten, dan setiap blog dapat diakses lebih lanjut melalui halaman “Detail Blog”. Desain ini mendukung prinsip *usability* dengan navigasi yang jelas, sekaligus memperkuat peran Kahfi Education sebagai penyedia literasi Islami digital. Hasil perancangan halaman “Blog” ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Blog

5. Halaman Login

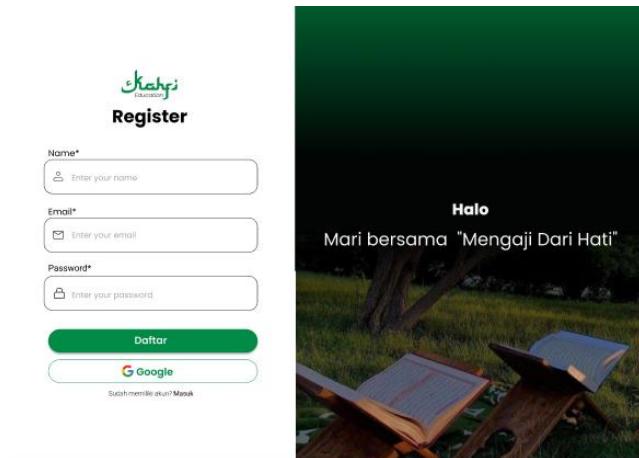
Halaman *login* dirancang sederhana dan ramah pengguna, menyediakan area input email dan kata sandi untuk akses ke dashboard. Disediakan opsi login dengan akun Google serta tautan “forgot password?” dan “Daftar” bagi pengguna baru. Desain ini mengutamakan *usability* melalui tata letak minimalis dan pilihan akses yang fleksibel. Hasil perancangan *login* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Login

6. Halaman *Register*

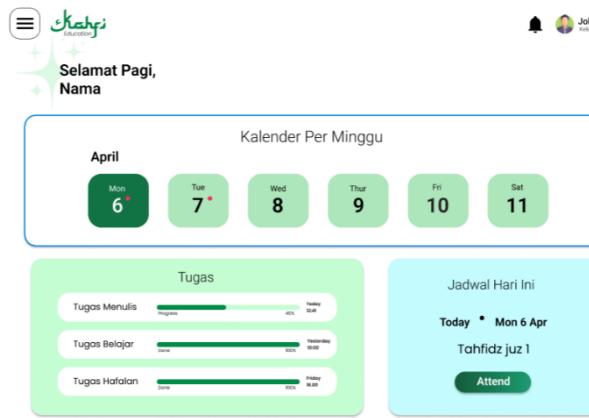
Halaman *register* memudahkan pengguna baru mendaftar dengan cepat melalui form nama, email, dan kata sandi, serta tombol “Daftar”. Disediakan juga opsi pendaftaran via akun Google dan tautan “Masuk” bagi pengguna yang sudah memiliki akun. Desain ini menekankan kemudahan akses dan efisiensi, sehingga mendukung prinsip *user-centered design*. Hasil perancangan *register* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Register

7. Halaman *Dashboard*

Halaman *dashboard* menampilkan ringkasan aktivitas harian dengan kalender mingguan interaktif dan daftar tugas dengan *progress bar*. Tersedia kotak “Jadwal Hari Ini” dengan tombol “Attend” untuk memulai sesi belajar. Desain ini menekankan keteraturan dan kemudahan navigasi, sehingga mendukung efektivitas pengguna dalam mengelola aktivitas pembelajaran. Hasil perancangan *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Dashboard

8. Halaman Profil

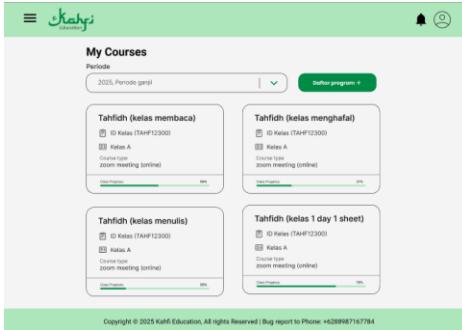
Halaman profil menampilkan data pengguna seperti nama, lokasi, email, dan nomor WhatsApp dengan opsi “Edit Profile” dan “Logout”. Terdapat tab “Tugas”, “Absen”, dan “Pembayaran” yang terhubung dengan data pengguna, termasuk riwayat tagihan dan status pembayaran. Desain ini mendukung transparansi data dan kontrol pengguna terhadap akun mereka. Hasil perancangan profil dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Profil

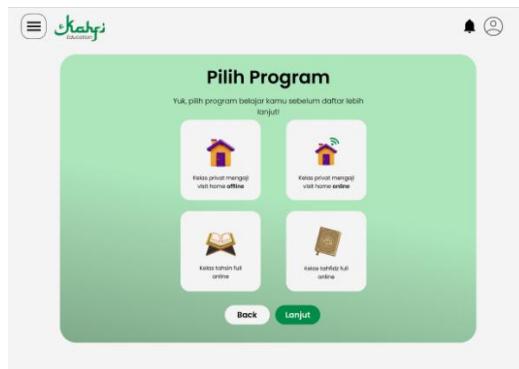
9. Halaman Course

Halaman course menampilkan daftar kelas dalam bentuk kartu berisi nama kelas, ID, jenis, tipe pertemuan, dan progres belajar. Tersedia tombol “Daftar Program” yang mengarahkan pengguna ke halaman pemilihan program untuk pendaftaran kelas. Desain ini menekankan kejelasan inforamasi dan kemudahan akses, sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mengelola pembelajaran. Hasil perancangan course ditunjukkan pada Gambar 12.

**Gambar 12.** Halaman Course

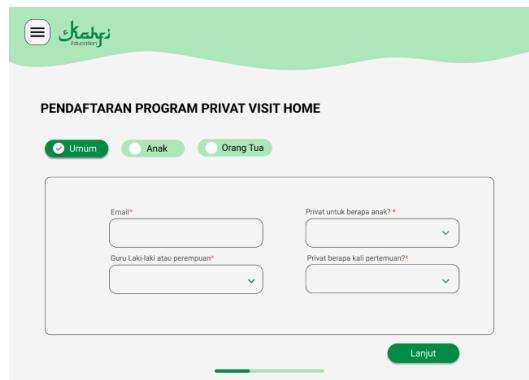
10. Halaman Pilih Program

Halaman “Pilih Program” membantu pengguna memilih jenis program belajar mengaji sesuai kebutuhan sebelum melanjutkan ke tahap pendaftaran dan pembayaran. Saat ini tersedia empat program aktif di Kahfi Education. Desain ini menekankan alur pendaftaran yang sistematis dan mudah dipahami. Hasil perancangan “Pilih Program” dapat dilihat pada Gambar 13.

**Gambar 13.** Halaman Pilih Program

11. Halaman Daftar

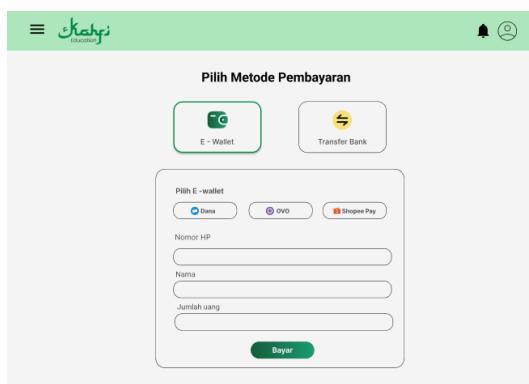
Halaman pendaftaran merupakan bagian dari alur registrasi program, dirancang interaktif agar pengguna mudah mengisi data. Halaman ini juga mengumpulkan referensi pengguna sebelum penjadwalan dan penugasan guru. Desain ini memastikan proses registrasi lebih terstruktur dan mendukung efisiensi administrasi. Hasil perancangan daftar dapat dilihat pada Gambar 14.

**Gambar 14.** Halaman Daftar

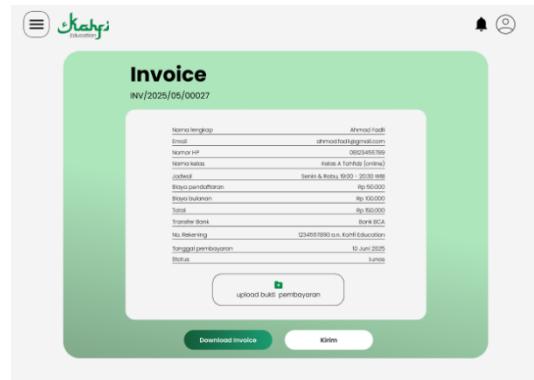
12. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran memudahkan pengguna melakukan transaksi secara mandiri dengan pilihan metode *e-wallet* atau transfer bank. Pengguna memilih opsi pembayaran, mengisi data, lalu menekan tombol “Bayar” untuk diarahkan ke halaman *invoice*. Desain ini menekankan fleksibilitas dan kemudahan

akses, sehingga mendukung proses administrasi secara digital. Hasil perancangan pembayaran dapat dilihat pada Gambar 15 dan Gambar 16.



Gambar 15. Halaman Pembayaran



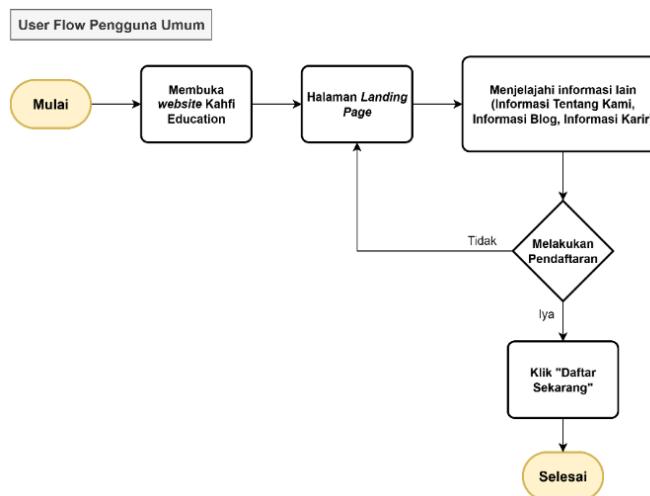
Gambar 16. Halaman *Invoice*

User Flow

Sebagai pendukung visual dan panduan navigasi sistem, maka dibuat *user flow*, yaitu:

1. User Flow Pengguna Umum

Alur pengguna umum memungkinkan pengunjung tanpa akun mengakses *landing page* serta menjelajahi menu Tentang Kami, Blog, dan Karir. Jika tertarik, pengguna dapat melanjutkan ke halaman pendaftaran akun. Alur ini menekankan kemudahan akses informasi dasar tanpa hambatan, sekaligus memberikan opsi transisi yang jelas dari sekadar pengunjung menjadi calon pengguna daftar. Dengan demikian, desain alur ini tidak hanya memfasilitasi eksplorasi awal, tetapi juga mendukung tujuan lembaga dalam menarik minat pendaftar baru. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 17.

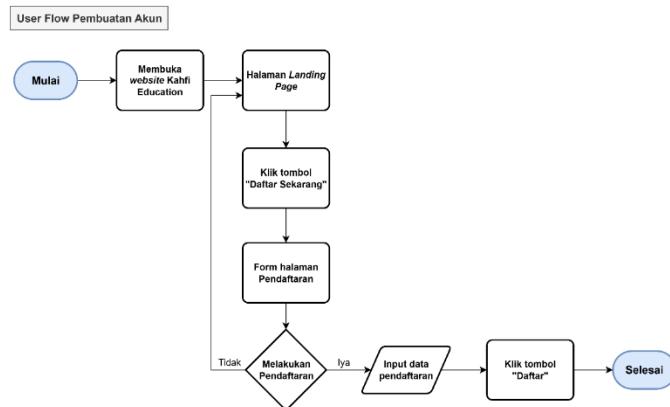


Gambar 17. *User Flow* Pengguna Umum

2. User Flow Pembuatan Akun

Alur pembuatan akun dimulai saat pengguna mengklik tombol “Daftar” pada menu atau *landing page*, lalu diarahkan ke halaman pendaftaran untuk membuat akun baru. Alur ini tidak hanya menggambarkan proses teknis registrasi, tetapi juga menegaskan strategi desain untuk mengurangi

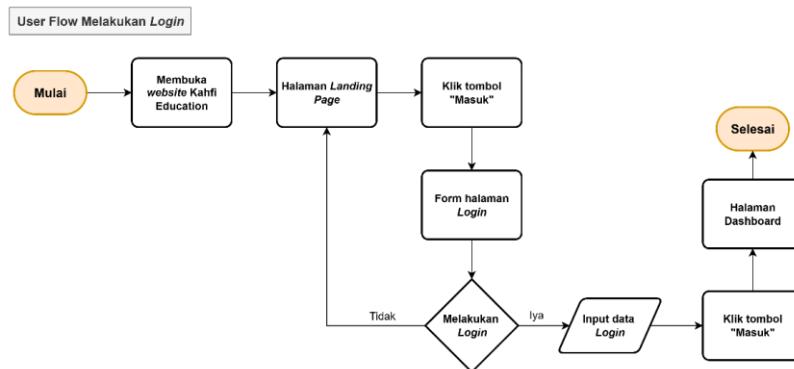
hambatan awal pengguna. Dengan menyediakan akses pendaftaran yang jelas dan mudah dijangkau, website mendukung pengalaman pengguna yang lebih efisien sekaligus mendorong konversi dari pengunjung umum menjadi pengguna terdaftar. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 18.



Gambar 18. User Flow Pembuatan Akun

3. User Flow Melakukan Login

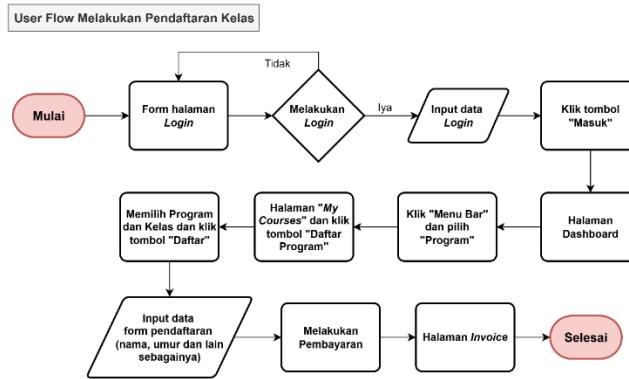
Alur login dimulai saat pengguna mengakses halaman login dan memasukkan email serta kata sandi terdaftar. Jika sesuai, sistem mengarahkan pengguna ke halaman dashboard. Alur ini bukan hanya menjelaskan proses autentikasi teknis, tetapi juga menegaskan pentingnya keamanan sekaligus kemudahan akses. Dengan mekanisme *login* yang sederhana dan jelas, pengguna dapat masuk tanpa hambatan, sehingga mendukung efisiensi serta menjaga pengalaman penggunaan tetap nyaman. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 19.



Gambar 19. User Flow Melakukan Login

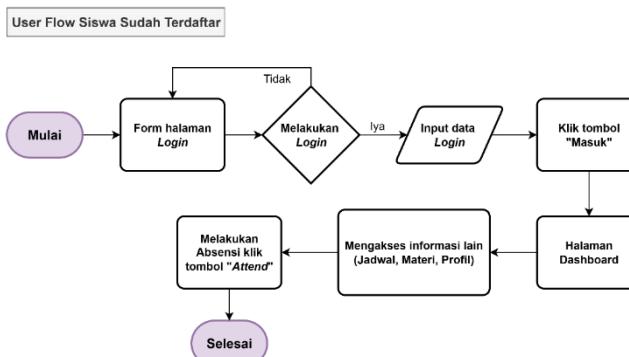
4. User Flow Melakukan Pendaftaran Kelas

Setelah login, pengguna masuk dashboard, memilih menu ‘‘Program’’, lalu diarahkan ke ‘‘My Courses’’ dan klik ‘‘Daftar Program’’. Pengguna memilih kelas, mengisi formulir pendaftaran, dan melanjutkan ke pembayaran untuk menyelesaikan administrasi. Alur ini tidak hanya menjelaskan langkah teknis, tetapi juga menunjukkan bagaimana sistem dirancang agar proses pendaftaran lebih terstruktur dan efisien. Dengan memandu pengguna secara bertahap, rancangan ini meminimalisasi kebingungan sekaligus memastikan semua data penting terkumpul sebelum proses pembayaran. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 20.

**Gambar 20.** User Flow Melakukan Pendaftaran Kelas

5. User Flow Siswa Terdaftar

User flow siswa terdaftar dimulai setelah pembayaran terkonfirmasi. Pengguna dapat mengakses dashboard untuk melihat materi belajar, jadwal, dan melakukan absensi daring sesuai program yang dipilih. Alur ini tidak hanya memfasilitasi kebutuhan akademik, tetapi juga mencerminkan integrasi layanan belajar yang lebih praktis dan transparan. Dengan rancangan ini, siswa memperoleh kendali penuh atas aktivitas belajarnya secara digital, mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih terarah dan efisien. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 21.

**Gambar 21.** User Flow Siswa Terdaftar

Testing

Langkah kelima dalam proses *Design Thinking* adalah pengujian, yang dilakukan untuk mengevaluasi desain prototipe yang telah dibuat sebelumnya. Langkah ini diambil untuk memastikan desain akhir dapat dimanfaatkan secara efektif oleh pengguna dan mengatasi masalah dan kekurangan yang dicatat selama fase empatian pendefinisian. Pada penelitian ini, *testing* dilakukan menggunakan platform Maze dengan link pengujian sebagai berikut: <https://t.maze.co/411822599?guerilla=true>. Evaluasi kegunaan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* digunakan untuk menilai kelayakan dan kenyamanan penggunaan website Kahfi Education setelah perancangan ulang.

4.4 Pengujian Hasil Perhitungan Metode SUS

Perhitungan SUS Sebelum Redesign

Peneliti melakukan pengujian awal desain website Kahfi Education menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai kegunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna sebelum perancangan ulang. Hasil pengukuran diperoleh melalui penyebaran kuesioner SUS. Hasil pengelolaan data ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan *SUS* Sebelum *Redesign*

Nama Responden	Skor Hasil Perhitungan <i>SUS</i>										Jumlah	Nilai (Jumlah * 2.5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	2	3	3	2	3	3	2	1	1	4	24	60.00
R2	2	1	4	2	3	3	4	3	3	3	28	70.00
R3	1	1	2	4	1	2	1	1	2	4	19	47.50
R4	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	18	45.00
R5	3	0	3	2	3	1	2	0	3	1	18	45.00
R6	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70.00
R7	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R8	3	1	3	1	3	2	3	2	3	3	24	60.00
R9	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	19	47.50
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.00
R11	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	37.50
R12	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	22	55.00
R13	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R14	3	1	3	2	3	2	3	2	3	0	22	55.00
R15	2	0	2	1	0	1	2	3	2	2	15	37.50
R16	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	25	62.50
R17	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	21	52.50
R18	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R19	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	16	40.00
R20	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	37.50
R21	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R22	3	1	3	0	2	1	2	1	1	2	16	40.00
R23	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R24	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	17	42.50
R25	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R26	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	27	67.50
R27	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	21	52.50
R28	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	15	37.50
R29	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	18	45.00
R30	2	1	3	1	4	0	3	1	2	1	18	45.00
Rata - Rata Score												53.17

Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata *SUS* sebesar 53.17 pada desain lama, masuk kategori *Grade D (Marginal – Low)*, dengan *adjective rating* antara *OK* dan *Good*, serta berada di bawah rata-rata *benchmark global SUS* yaitu 68 [26]. Hal ini menunjukkan pengalaman pengguna belum optimal sehingga perlu dilakukan perbaikan.

Perhitungan *SUS* Setelah *Redesign*

JURNAL ILMIAH SISTEM INFORMASI (JUASI) | VOL X, No. X, Month 20XX, pp. XX - XX

Setelah *redesign*, peneliti melakukan pengujian ulang menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Responden mengisi kuesioner setelah mencoba prototipe *website*, termasuk fitur pendaftaran program, akses materi, jadwal, dan simulasi pembayaran. Hasil pengelolaan data ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Perhitungan SUS Setelah *Redesign*

Nama Responden	Skor Hasil Perhitungan SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah * 2.5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	3	3	4	4	3	2	3	2	4	4	32	80.00
R2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34	85.00
R3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	31	77.50
R4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	32	80.00
R5	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	34	85.00
R6	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	34	85.00
R7	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	32	80.00
R8	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	32	80.00
R9	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	33	82.50
R10	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	31	77.50
R11	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	32	80.00
R12	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	34	85.00
R13	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	85.00
R14	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80.00
R15	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	31	77.50
R16	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	32	80.00
R17	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	31	77.50
R18	2	3	4	3	3	4	3	2	2	3	29	72.50
R19	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	32	80.00
R20	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	34	85.00
R21	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	33	82.50
R22	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	32	80.00
R23	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	31	77.50
R24	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	32	80.00
R25	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	30	75.00
R26	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	33	82.50
R27	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	29	72.50
R28	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	31	77.50
R29	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	33	82.50
R30	2	4	4	2	3	4	3	3	4	4	33	82.50
Rata - Rata Score												80.25

Perhitungan skor *SUS* setelah *redesign* menghasilkan rata-rata 80.25, meningkat signifikan dari skor sebelumnya 53.17. Skor ini masuk kategori “*Excellent*” dengan Skala Nilai B dan *Acceptable*,

menunjukkan *website* mudah digunakan, informatif, dan nyaman. Peningkatan ini membuktikan desain ulang berhasil meningkatkan *usability*, navigasi, dan tampilan visual, mendukung proses pendaftaran, pembelajaran, serta pembayaran daring di Kahfi Education secara optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang ulang *UI/UX website* Kahfi Education menggunakan metode *Design Thinking* yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Hasil desain baru menghadirkan tampilan visual Islami yang lebih menarik, navigasi sederhana dengan hierarki informasi yang jelas, serta integrasi fitur pendaftaran, akses materi, jadwal, kehadiran, dan pembayaran dalam satu alur yang konsisten. Pengujian *usability* menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor *System Usability Scale (SUS)* meningkat dari 53.17 (kategori *Marginal*) menjadi 80.25 (kategori *Excellent*). Hal ini menegaskan bahwa *redesign* tidak hanya memperbaiki tampilan, tetapi juga meningkatkan efisiensi interaksi, kenyamanan, serta kepuasan pengguna dalam mengakses layanan pendidikan.

5.2 Saran

Penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden yang relatif kecil dan tahap prototipe. Studi lanjutan disarankan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang untuk memperoleh evaluasi kegunaan yang lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan selanjutnya diharapkan mengarah pada implementasi penuh prototipe ke dalam sistem produksi, dengan integrasi *Learning Management System (LMS)* agar mendukung manajemen kelas, evaluasi, serta interaksi guru-siswa secara lebih menyeluruh. Evaluasi berkelanjutan juga perlu dilakukan untuk memastikan keberlanjutan *usability* serta menyesuaikan kebutuhan pengguna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Kaur, M. Kuliya, A. Sarki, D. Sharma, and M. Suleiman, “A Review of Application of Cloud Computing In Education,” *J. Appl. Sci. Inf. Comput.*, vol. 1, pp. 46–55, Jul. 2021, doi: 10.59568/JASIC-2021-2-1-07.
- [2] B. N. Ramadhan and S. Sugiyanto, “ANALISIS USABILITY WEBSITE SISTEM INFORMASI SD NEGERI 1 WANGON MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 6, no. 3 SE-, pp. 421–431, Aug. 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i3.4512.
- [3] Y. A. Prayogi and N. Setiyawati, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi E-Learning Ukm Salatiga Menggunakan Metode Design Thinking,” *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 402–415, 2024, doi: 10.29100/jipi.v9i1.4218.
- [4] M. Hudha and K. Haryono, “Perancangan Desain UI/UX Website E-Learning Berbasis Learning Management System dengan Metode Design Thinking,” *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 6, pp. 598–609, Jan. 2025, doi: 10.35870/jimik.v6i1.1252.
- [5] A. B. Saputra, Wasino, and T. Handhayani, “Perancangan Website Sekolah SMP Al-Huda Islamic Education Center Metropolitan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–6, 2024, doi: 10.24912/jiksi.v12i1.28254.
- [6] W. S. L. Nasution and P. Nusa, “UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method,” *ARRUS J. Eng. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, 2021, doi: 10.35877/jetech532.
- [7] M. Sari, I. M. Nugroho, and S. Alam, “Perancangan User Interface dan User Experience Website Penjualan Perlengkapan Kantor Menggunakan Metode Design Thinking pada Pandawa Company,” *J. Apl. dan Teor. Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 35–41, 2025, doi: 10.17509/jatikom.v6i1.48961.
- [8] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. A. Majid, “Perancangan Desain Ui/Ux Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
- [9] I. B. A. N. Putraditya and I. N. T. A. Putra, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Bali Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6400.

- [10] N. K. Irawati and T. Wijaya, “Pengaruh User Interface dan User Experience Terhadap Loyalitas Nasabah dalam Produk Easy Wadiyah BSI Mobile Banking,” *J. Masharif Al-Syariah J. Ekon. dan Perbank. Syariah*, vol. 10, no. 1, pp. 619–638, 2025, [Online]. Available: <https://journal.um-surabaya.ac.id/Mas/article/view/25619>
- [11] F. P. Salsabilla, H. Marcos, and M. Imron, “Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran TanamTuai,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1 SE-, pp. 18–26, Mar. 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jikom/article/view/5532>
- [12] P. Sapitri, S. Kasim, and H. Jaya, “Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada SMK Negeri 3 Bone,” *TEKNOVOKASI J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, pp. 1–12, Jan. 2023, doi: 10.59562/teknovokasi.v1i1.8.
- [13] F. M. Alja, E. Daniati, and A. Ristyawan, “Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd),” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 93–101, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1669.
- [14] N. R. H. Meduri, R. Firdaus, and H. Fitriawan, “Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” *Akademika*, vol. 11, no. 02, pp. 283–294, 2022, doi: 10.34005/akademika.v11i02.2272.
- [15] L. N. Azizah, “EVALUASI USABILITY APLIKASI MOBILE IBIS PAINT X MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 1 SE-Articles, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3726.
- [16] A. F. Yuliarestu, S. Sugiyanto, S. Supriyono, and M. Hamka, “ANALISIS USABILITY WEBSITE PROFILE SD NEGERI PENGGALANG 03 DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 7, no. 1 SE-, pp. 137–146, Feb. 2025, doi: 10.51401/jinteks.v7i1.5259.
- [17] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama and A. Dwi Indriyanti, “Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 04, no. UI/UX, pp. 2774–3993, 2023.
- [18] A. Wibawa, “IMPLEMENTASI PLATFORM DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MI MUHAMMADIYAH PK KARTASURA PADA MASA PANDEMI COVID-19,” *Berajah J.*, vol. 1, pp. 76–84, Aug. 2021, doi: 10.47353/bj.v1i2.15.
- [19] A. Panyili, Sukardi, and E. Alfonsius, “PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS DAN EFISIENSI PEMBELAJARAN,” *Riau J. Tek. Inform.*, vol. 4, Mar. 2024, doi: 10.30606/rjti.v4i1.3254.
- [20] Yusra and Z. Sesmiarni, “Pemanfaatan Platform Digital dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan,” *Dirasah J. Stud. Ilmu dan Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 393–405, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- [21] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [22] I. A. Ramadya, S. Hadi Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, “Perancangan User Experience pada Situs Web Rumah Sakit Umum Asri Purwakarta dengan menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 3, pp. 1196–1207, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptik.ub.ac.id>
- [23] D. Danendra, N. Oktadini, P. E. Sevtiyuni, A. Meiriza, and P. Putra, “Analisis User Experience Pada Website Dicoding Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 12, no. 5, pp. 3103–3113, 2023, doi: 10.33022/ijcs.v12i5.3456.
- [24] F. C. Wardana and I. G. L. P. E. Prismana, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–11, 2022, doi: 10.26740/jeisbi.v3i4.47740.

- [25] J. Nielsen, "Why you only need to test with 5 users," 2000, *Useit. com Alertbox*.
- [26] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating," *J. usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–23, 2009.

Link Jurnal:

<https://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JUISI/index>