

**PERANCANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI MONITORING
KEDISIPLINAN SISWA BERBASIS *USER-CENTERED DESIGN*
PADA SMAIT INSANTAMA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

FADLI ROSADI

NIM: 11240284

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri
Jakarta
2026**

LEMBAR PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekali dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya kecil ini aku persembahkan untuk:

1. Bapak Alm. Fadilah Rosadi (selaku bapa kandung)
2. Ibu Ipah Latipah (selaku ibu kandung)
3. Retsya Windu Wulandari (selaku istri)

yang selama ini sudah memperjuangkan dan mensupport aku sampai sampai detik ini dari mulai masuk kuliah sampai detik ini. Terutama untuk Ayah Ibu yang tidak akan pernah terbalas jasa dan pengorbanan yang telah mereka berikan. Karya kecil ini hanyalah sebuah bongkohan buku yang tidak berharga tanpa support dan doa kalian semua. Semoga Allah senantiasa memberikan kemuliaan, keberkahan dan kemudahan kepada kami semua. Aamiin



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadli Rosadi
NIM : 11240284
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan *Design* UI/UX Aplikasi Monitoring Kedisiplinan Siswa Berbasis *User-Centered Design* Pada SMAIT Insantama"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 9 Januari 2026

Yang menyatakan.



Fadli Rosadi

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadli Rosadi
NIM : 11240284
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "**Perancangan *Design* UI/UX Aplikasi Monitoring Kedisiplinan Siswa Berbasis *User-Centered Design* Pada SMAIT Insantama**", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format-kan*, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Nama Institusi**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 9 Januari 2026

Yang menandatangani,



Fadli Rosadi

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fadli Rosadi
NIM : 11240284
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
MONITORING KEDISIPLINAN SISWA BERBASIS USER-
CENTERED DESIGN PADA SMAIT INSANTAMA

Telah dipertahankan pada periode 2025-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 04 Februari 2026

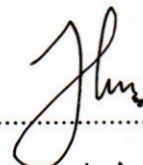
PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Sukmawati Anggraeni Putri, M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ipin Sugiyarto, M.Kom.



Penguji II : Daniati Uki Eka Saputri, M.Kom.



LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Perancangan *Design* UI/UX Aplikasi Monitoring Kedisiplinan Siswa Berbasis *User-Centered Design* Pada SMAIT Insantama**” adalah hasil karya tulis asli Nama Mahasiswa dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya. Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Fadli Rosadi
Alamat : Cikaret Gg.R.Kosasih RT.001 RW.010,
Kel.Cikaret, Kec.Bogor Selatan, Kota Bogor.
No HP : 087770056843
Email : fadlirosadi@gmail.com
Jenjang : Strata Satu (S-1)

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

KATA PENGANTAR

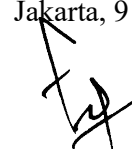
Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobil'alaman, Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah, melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga tersusunlah Skripsi yang berjudul "**Perancangan *Design* UI/UX Aplikasi Monitoring Kedisiplinan Siswa Berbasis *User-Centered Design* Pada SMAIT Insantama**" Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang diajukan dalam rangka menempuh ujian akhir untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Teknik Informatika di Universitas Nusa Mandiri. Penulis sungguh sangat menyadari, bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak terutama bapak dan Ibu serta yang lainnya. Maka, dalam kesempatan ini penulis menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Dr. Sukmawati Anggraeni Putri, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu penulis sehingga selesainya skripsi ini.
6. Bapak Kepala Sekolah SMAIT Insantama Bogor, yang telah memberi izin penulis untuk melakukan riset skripsi ini.

Akhir kata, dengan keterbatasan yang ada pada penulis tentunya masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hanya Allah SWT yang memiliki segala kesempurnaan. Oleh sebab itu masukan berupa kritik dan saran yang membangun akan sangat membantu bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat membeikan manfaat bagi khasanah pengetahuan Teknologi Informasi di Indonesia.

Jakarta, 9 Januari 2026



Fadli Rosadi

ABSTRAK

Pengawasan kedisiplinan siswa merupakan aspek penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang tertib dan kondusif. Namun, proses monitoring kedisiplinan di sekolah masih banyak dilakukan secara manual sehingga menyebabkan keterlambatan pelaporan, data tidak terintegrasi, serta kurang optimalnya komunikasi antara sekolah dan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* desain UI/UX aplikasi monitoring kedisiplinan siswa berbasis User-Centered Design pada SMAIT Insantama Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize, Define, Ideate, prototype*, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. *Prototype* UI/UX dirancang menggunakan perangkat lunak Figma dengan memperhatikan prinsip *usability*, kemudahan navigasi, dan kejelasan penyajian informasi. Evaluasi dilakukan melalui *usability testing* menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* UI/UX aplikasi yang dikembangkan mampu mendukung pencatatan, pemantauan, dan pelaporan kedisiplinan siswa secara lebih efektif dan terstruktur. Nilai *usability* yang diperoleh berada pada kategori baik, yang menandakan bahwa aplikasi mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna. Dengan demikian, perancangan UI/UX aplikasi monitoring kedisiplinan siswa ini berpotensi menjadi solusi digital untuk meningkatkan efektivitas pengawasan dan komunikasi kedisiplinan di lingkungan sekolah.

Kata kunci: UI/UX, Monitoring Kedisiplinan Siswa, *User-Centered Design, Design Thinking*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Student discipline monitoring is an important aspect in creating an orderly and conducive learning environment. However, the process of monitoring discipline in schools is still largely done manually, resulting in delays in reporting, unintegrated data, and suboptimal communication between schools and parents. This study aims to design a prototype UI/UX for a student discipline monitoring application based on User-Centered Design at SMAIT Insantama Bogor. The research method used is Research and Development (R&D) with a Design Thinking approach that includes the stages of Empathize, Define, Ideate, prototype, and test. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, and literature studies. The UI/UX prototype was designed using Figma software, taking into account the principles of usability, ease of navigation, and clarity of information presentation. Evaluation was carried out through usability testing using the System Usability Scale (SUS) method. The results showed that the developed UI/UX application prototype was able to support the recording, monitoring, and reporting of student discipline more effectively and structurally. The usability score obtained was in the good category, indicating that the application is easy to use and understand by users. Thus, the UI/UX design of this student discipline monitoring application has the potential to become a digital solution to improve the effectiveness of discipline supervision and communication in the school environment.

Keywords: UI/UX, Student Discipline Monitoring, User-Centered Design, Design Thinking



**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulyasa, E. (2018). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Suryadi, A. (2019). *Manajemen Mutu Berbasis Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [3] Pratama, R., & Putra, D. (2021). Pengembangan sistem monitoring kedisiplinan siswa berbasis web pada SMKN 7 Pekanbaru. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(2), 112–120.
- [4] Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)*. New York: Basic Books.
- [5] Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- [6] Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm (16th ed.)*. Pearson Education.
- [7] O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2017). *Management Information Systems*. New York: McGraw-Hill Education.
- [8] Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.
- [9] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Sahertian, P. A. (2015). *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Sergiovanni, T. J. (2009). *The Principalsip: A Reflective Practice Perspective*. Boston: Pearson.
- [12] Handayani, T., & Prasetyo, E. (2021). Digitalisasi supervisi akademik dalam meningkatkan mutu sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(1), 45–53.
- [13] Siagian, S. P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [14] Floridi, L. (2014). *The Ethics of Information*. Oxford: Oxford University Press.
- [15] Nielsen, J. (2012). *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann.

[16] Hassenzahl, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons. San Rafael: Morgan & Claypool.

[17] Figma. (2024). Figma Design Tool Documentation. Retrieved from <https://www.figma>.

